

RHODES

SPELREGELS



Zet koers naar rijkdom

Rhodes, een licht-strategisch bordspel voor 2-5 spelers van 10 jaar en ouder

292 jaar voor Christus. De Kolossus, één van de zeven wereldwonderen, torent hoog boven de haven uit om schepen te verwelkomen en de eilandbewoners te beschermen. Bescheiden boeren vervoeren olijven, druiven, graan en geitenmelk in hun kleine scheepjes naar de stad, om hun fortuin te maken. Wie voert de meest lucratieve handel en ontwikkelt zijn eenvoudige boerderij tot een prachtig landgoed?

Doel van het spel

De speler die aan het einde van het spel de meeste overwinningpunten heeft verzameld is de winnaar. De spelers verdienen punten door verse producten van het land naar de haven te brengen, opdrachttegels te vervullen en hun boerderij uit te bouwen en te ontwikkelen tot een landgoed met speciale gebouwen. Aan het einde van het spel kan goud en geld extra overwinningpunten opleveren.

Spelvoorbereiding

1. Leg het **spelbord** in het midden van de tafel



stapel op het hiervoor bestemde vakje op het spelbord: het marmeren vakje met de handen. Trek de eerste drie tegels van de stapel en leg deze open op de drie marmeren vakjes links.

3. Leg de 5 **productiefiches** met de waarden 1, 2, 3, 3 en 4 open op het spelbord op de vakjes boven de productievelden (Production Field).



2. Neem de 15 diamant-vormige **opdrachttegels** en sorteer deze per categorie: I, II en III. Schud de tegels per categorie en leg van elke categorie één



tegels gedekt en ongezien terug in de doos. Maak een trekstapel met III-opdrachttegels onderop, II-tegels daarboven en de tegels uit categorie I bovenop. Leg deze

4. Sorteer de 16 vierkanten **landbouwtegels** - herkenbaar aan de graspol op de rugzijde - en leg deze rechts van het spelbord met de voorzijde zichtbaar.



5. Sorteer de 19 vierkanten **ontwikkeltegels** - herkenbaar aan de pijlen op de rugzijde - en leg deze ook rechts van het bord met de voorzijde zichtbaar.





6. Voor 4 of 5 spelers: leg de **grote schepen** van de spelers rechts van het bord. Deze schepen zijn te koop voor 10 drachmen per stuk. Leg de schepen met de rugzijde op tafel. Elke speler kan maximaal één (eigen) schip met een capaciteit van 3 eenheden aanschaffen. Bij 2 of 3 spelers hebben de spelers al een groot schip bij aanvang.

7. Vorm een **algemene voorraad** goederen, bestaande uit de (verse) producten wijn (rode blokjes), geitenmelk (wit), olijven (groen), graan (geel) en goudstaven. Leg deze gesorteerd naast het bord.



Opmerking: de algemene voorraad goederen is onbeperkt. Mocht het voorkomen dat er tijdens het spel een tekort ontstaat, vul deze materialen dan zelf aan.

8. Schud de **10 Egyptische schepen** en maak een gedekte stapel. Leg deze op het rechter zeevak.



Aan het begin van het spel (en aan het begin van elke nieuwe ronde) moet er minimaal twee goud in de haven beschikbaar zijn. Trek eventueel een tweede schip, zodat aan deze voorwaarde is voldaan en schuif daarmee het eerste schip verder de haven in. Leg de goederen op het tweede schip. Trek daarna nog een

schip en leg deze op het linker zeevak.

Hierdoor kunnen de spelers zien welk schip binnenkort de haven aandoet en hierop anticiperen.

9. Neem het **geld** en maak vier stapeltjes met coupures van 1 drachme, 2 drachmen, 5 drachmen en 10 drachmen. Stel één van de spelers aan als geldbeheerder.

Opmerking: geld is onbeperkt in dit spel.



10. Verdeling van de **materialen per speler**
Elke speler kiest een spelerskleur en krijgt vervolgens in zijn kleur:

- **1 puntenmarker**
(een laag houten schijfje, die hij op positie "0" van de puntentelling zet)
- **1 boerderijtegel**
(zie afbeelding onder)
- **2 actiemarkers**
(hoge ronde schijven)
- **1 beurtmarker**
(lage ronde schijf)



Bij 2 t/m 4 spelers neem je het bovenste schip en leg je deze met de binnenzijde zichtbaar in het tweede havenvak met waarde "7" (zie afbeelding rechts). Alleen bij 5 spelers gebruik je alle vakken en leg je het eerste schip in het eerste havenvak met waarde "7". Plaats de aangegeven eenheden op het eerste schip.



2	30	1/2/2/3	2
3	30	1/2/3	2
4	25	1/2/2	1
5	25	1/2/2	1

De tabel op het spelbord geeft aan met hoeveel geld en welke schepen de spelers beginnen. Dit is afhankelijk van het aantal spelers:

- **Kolom 1:** aantal spelers
- **Kolom 2:** startgeld in drachmen
- **Kolom 3:** de eigen schepen waarmee gestart wordt
- **Kolom 4:** het aantal landbouwtegels waarmee gestart wordt (zie voorbereiding punt 12).

Voorbeeld: bij 3 spelers krijgt elke speler 30 drachmen, een klein schip waar 1 eenheid op past, een schip voor 2 eenheden en een schip voor 3 eenheden. Elke speler kauft twee landbouwtegels aan voor de aanvang van het spel (zie punt 12).

Tip: een volgende keer dat je Rhodes speelt, kun je naar de tabel op het bord kijken om snel op te starten.

11. Bepaal de beurtvolgorde

Bepaal door loting welke speler begint. Leg de beurtmarker van deze speler op het beurtvolgordescema op positie 1 in de eerste kolom. Leg daarna de markers van de andere spelers – met de klok mee – op de plekken daaronder. Spelers krijgen bij de spelvoorbereiding niets én hoeven niets te betalen.



De blauwe speler hoeft in het voorbeeld dat hiernaast is afgebeeld geen 3 drachmen te betalen en de gele speler ontvangt geen drachme.

12. Aankoop starttegels

De spelers kopen van hun startkapitaal één landbouwtegel bij 4 en 5 spelers en twee tegels bij 2 en 3 spelers. De speler met zijn beurtmarker op nummer 1 begint, daarna de speler bij 2, enzovoort.

De aanschaf van twee landbouwtegels geschiedt in twee beurten (één tegel per beurt), totdat elke speler 2 landbouwtegels heeft.

Belangrijk! Een speler mag NIET tweemaal een landbouwtegel kopen waarmee hij hetzelfde product kan maken!



Betaal de aanschafkosten van de tegel (aangegeven linksboven op de tegel) aan de bank en leg één product van de overeenkomstige kleur op de tegel.

Let op! Alleen tijdens de spelvoorbereiding wordt op de eerste aangeschafte tegel een product gelegd. Tijdens het spel komt er niet automatisch een product op een nieuw aangeschafte landbouwtegel.

Voorbeeld 1

Hieronder een voorbeeld van een startopstelling van de blauwe speler in een spel met vier spelers. Deze speler heeft een landbouwtegel voor olijven aangeschaft en er ligt één eenheid olijven op. Daarnaast heeft hij één schip met een capaciteit voor 1 eenheid, twee schepen voor 2 eenheden en twee actiemarkers voor zich liggen.



Voorbeeld 2

Een landbouwtegel met geldopbrengst



De rode speler heeft een landbouwtegel gekocht waarmee hij graan kan verbouwen. Hij betaalt 14 drachmen aan de bank en legt de tegel in zijn landgoed. Hij ontvangt één eenheid graan (geel blokje) die hij op de landbouwtegel legt. Hij kan hierop overigens maximaal drie eenheden bewaren. Elke keer dat hij deze tegel activeert met de boerderijactie (zie voor gedetailleerde uitleg bij spelersacties), ontvangt hij voor deze tegel 1 drachme van de bank.

Voorbeeld 3

Een landbouwtegel met overwinningspunten



Groen heeft een landbouwtegel aangeschaft waarmee hij wijn kan maken. Hij betaalt 17 drachmen aan de bank en legt de tegel in zijn landgoed. Hij ontvangt één eenheid wijn (rood blokje), die hij op zijn tegel legt. Elke keer dat hij de boerderijactie doet, ontvangt hij 1 overwinningspunt en zet hij zijn puntenmarker direct één positie vooruit op het puntenspoor.

Overzicht van symbolen



Kosten in drachmen



Overwinningspunten



Opbrengsten in drachmen

Spelverloop

Een spelronde bestaat uit 4 fasen die in **vaste** volgorde worden gespeeld:

1. Twee acties uitvoeren

De speler met zijn beurtmarker op de hoogste positie in het beurtvolgordescema schuift zijn marker naar de volgende kolom (op dezelfde rij). Daarna plaatst hij één van zijn (twee) actiemarkers op een actieplek naar keuze. Vervolgens voert hij de bijbehorende actie direct uit. De uitleg van de diverse spelersacties volgt op pagina 7. Daarna is de volgende speler (van boven naar beneden) aan de beurt voor zijn eerste actie.



Nadat alle spelers hun eerste actie hebben uitgevoerd - en hun beurtmarkers in de tweede kolom staan - volgt voor alle spelers in dezelfde volgorde een tweede beurt waarin zij hun tweede actiemarker kunnen inzetten op een actieveld.



Speciale situatie: indien een speler geen actie kan uitvoeren, vervalt zijn actie en ontvangt hij 1 drachme.

2. Goud aanvullen

Als er minder dan twee goud op de schepen in de haven ligt, komen er nieuwe schepen de haven binnen. Neem het Egyptische schip van het linker zeevak en schuif het de haven binnen, waardoor de aanwezige schepen verder de haven in varen. Trek een nieuwe tegel van de stapel en leg die in het vrijgekomen vak. Herhaal dit aanvullen totdat er weer minstens twee goud beschikbaar is op de schepen in de haven.

Als een schip van een speler aan het einde van de haven komt - in het zeevak met de afbeelding van het magazijn ernaast - dan kan de eigenaar van dit schip de producten in zijn magazijn plaatsen. Als er al 10 goederen (producten of goudstaven) in het magazijn liggen, dan is het magazijn vol. De speler mag dan kiezen of hij de nieuwe producten van zijn schip aflegt naar de algemene voorraad, of eerst ruimte maakt door een goed uit het magazijn af te leggen naar de algemene voorraad.

Egyptische schepen die het einde van de haven bereiken, worden op een aflegstapel gelegd. De eventueel daarop aanwezige goederen worden teruggelegd in de algemene voorraad. Is de stapel Egyptische schepen op, neem dan de aflegstapel, schud deze en maak een nieuwe trekstapel.

3. Actiemarkers en productiefiches

terugnemen. Elke speler neemt zijn twee actiemarkers terug, gebruikte productiefiches worden van de productievelen afgehaald en weer in de vakken gelegd.

4. Beurtmarker plaatsen

De spelers plaatsen in volgorde hun beurtmarker op één van de posities in de eerste kolom van het beurtvolgordeschema. De speler met zijn beurtmarker op de onderste positie in de kolom mag als eerste kiezen, daarna volgen de andere spelers in **volgorde**

van onder naar boven! Het is niet toegestaan om je marker op hetzelfde niveau te houden! Deze moet één rij hoger of lager worden geplaatst. Direct na het plaatsen van de marker moet de speler 1 of 3 drachmen betalen (de bovenste twee posities), krijgt hij niets, of ontvangt hij 1 of 2 drachmen en/of een product uit de algemene voorraad. Dit moet een soort product zijn waarvan de speler een landbouwtegel bezit én er moet voldoende plek op het landgoed zijn.

Uitzondering: als een speler een positie moet innemen waarvoor hij moet betalen, maar hij heeft geen geld, dan mag hij zijn beurtmarker toch in dezelfde rij plaatsen zonder te betalen. Deze situatie kan alleen bij 5 spelers voorkomen, indien de onderste vier posities ingenomen zijn en de speler op nummer 5 in de laatste kolom staat.

Einde van het spel

Zodra het niet meer mogelijk is een vrijgekomen plaza (de 3 marmeren vakken op het bord zonder handen) te vullen met een nieuwe opdrachttegel, eindigt het spel aan het einde van die spelronde. De lopende spelronde wordt afgespeeld totdat elke speler zijn beide actiemarkers heeft geplaatst.

Uitzondering: uitsluitend in de laatste spelronde mag elke speler de havenactie uitvoeren, mits hij dat nog niet heeft gedaan.

Eindtelling en winnaar

Naast de overwinningspunten die de spelers hebben behaald gedurende het spel, kunnen ze punten ontvangen voor de waarde in geld en goud dat zij aan het einde van het spel bezitten. Elke speler mag geld omzetten in overwinningspunten. Elke 10 drachmen is 1 overwinningspunt. Verschuif de puntenmarker evenveel vakjes en lever het geld in bij de bank. Als een speler nog goudstaven heeft, kan hij deze ook inleveren voor 2 OP per stuk.

De speler die nu meeste punten heeft wint het spel. Bij een gelijke stand in punten, wint de speler met het meeste geld. (De eindwaarde van het geld en goud vind je ook in de rechterhoek aan de onderzijde van het bord)



Spelersacties

In een spelronde heeft elke speler twee actie-markers. Met elke marker kan hij één actie uitvoeren. De actievelen waar de marker op geplaatst kunnen worden vind je op het bord en op je eigen boerderij.

De aanduidingen 4PL en 5PL op sommige actievelen op het spelbord betekenen dat deze velden alleen beschikbaar zijn als je speelt met respectievelijk 4 en 5 spelers.



De spelers kunnen de volgende acties uitvoeren:

- Productie (Production field)
- Boerderij
- Haven (Harbor)
- Markt (Market)
- Tempel (Temple)
- Raadhuis (Town Hall)

Productie

Door Demeter, de godin van de vruchtbaarheid, aan te spreken, kunnen spelers de opbrengsten van het land beïnvloeden. Plaats je actiemarker op één van de twee actievelen in het Production Field en voer de volgende actie uit:

- Leg twee productiefiches op twee verschillende productievelen;
- Neem even veel eenheden uit de algemene voorraad als het cijfer op de fiche aangeeft en leg deze bij het productievel;
- Verdeel nu deze opbrengst met de klok mee over de overeenkomstige landbouwtegels van de spelers. De speler begint bij zichzelf en plaatst één eenheid op elke landbouwtegel van deze soort, mits er ruimte is.

Voorbeeld in plaatje: de groene speler kiest er voor 1 wijn te produceren en 3 olijven. Als de groene speler 1 landbouwtegel olijven bezit en er is één andere speler die ook olijven verbouwt, dan krijgt groen de eerste eenheid, de andere speler de tweede en groen ontvangt de derde eenheid. Hij ontvangt hiermee in totaal 2 olijven.



Belangrijk: een landbouwtegel kan maximaal drie eenheden bevatten. Dit is aangegeven op de tegel. Als een tegel vol is, dan wordt deze overgeslagen.

Het is NIET toegestaan om slechts één productiefiche te plaatsen als je produceert. Je moet altijd twee fiches kiezen en op twee verschillende productievelen leggen!

Indien alle landbouwtegels vol zijn en er nog producten verdeeld moeten worden, wordt de overproductie teruggelegd in de algemene voorraad.

Boerderij

De boerderijactie is een persoonlijke actie: alleen de eigenaar van de boerderij mag hier een actiemarker plaatsen. Zie hieronder een voorbeeld voor de gele speler.



Plaats je marker op het actieveld op je boerderij en voer de volgende stappen uit in de onderstaande (vaste) volgorde:



1. Verplaats de puntenmarker op de puntentelling met evenveel vakjes als het aantal overwinningpunten dat je op tegels op je landgoed hebt.



2. De speler ontvangt de hoeveelheid geld in drachmen dat is vermeld op de tegels op het eigen landgoed.

3. Benut de functie(s) van de ontwikkeltegels in een zelfgekozen volgorde.

Zie voor een omschrijving pagina 11.

4. De speler **moet** één eigen volgeladen schip de haven in varen. Het is niet toegestaan om geen schip of een schip met een incomplete lading de haven in te varen! De speler ontvangt 1 OP of 2 drachmen per geleverde eenheid. De speler mag zelf kiezen of hij punt(en) of geld wil ontvangen. Het is toegestaan een combinatie van punten en geld te

kiezen. De producten blijven op het schip. Je mag niet meer dan 1 schip de haven binnenvaren. De grootte van het schip mag je zelf bepalen!

Voorbeeld: de gele speler vaart één schip naar binnen met twee eenheden olijven. Hij kan kiezen om 4 drachmen, 2 drachmen en 1 OP (overwinningspunt) of 2 OP te ontvangen.



5. Het schip vaart bij de poort van de haven naar binnen en duwt hiermee de andere schepen verder de haven in met even veel kleine havenvakjes verder als het nieuwe schip lang is (1, 2 of 3). **Let op! Bij 2 t/m 4 spelers gebruik je het eerste havenvak (5 SP) niet.**

6. Goederen op een schip dat in het laatste vak terecht komt - naast de afbeelding van een magazijn met een pijl - worden in het magazijn van de eigenaar geplaatst. Is het schip in zijn geheel in het laatste vak, dan gaat het terug naar de speler.

Goederen van Egyptische schepen gaan naar de algemene voorraad en het schip gaat naar de aflegstapel.

Indien het magazijn van een speler vol is, (10 goederen) mag de speler de producten afleggen of goederen uit zijn magazijn afleggen naar de algemene voorraad om plaats te maken.

Haven

Deze actie bestaat uit twee delen, waarbij de speler de keuze heeft om één van de twee deelacties niet uit te voeren. Het is niet mogelijk om een actiemarker in de haven te plaatsen en geen van de onderstaande twee acties uit te voeren.

De acties worden in **vaste volgorde** uitgevoerd:

1. Goederen kopen

De speler mag één of meer producten of goudstaven van de schepen in de haven kopen. Het vak waar het goed zich bevindt, bepaalt de prijs. De speler betaalt de kosten in drachmen aan een medespeler als deze de eigenaar van het schip is. Koopt hij een goed van een Egyptisch schip, betaalt hij dit aan de bank. Ook als hij een goed van een eigen schip koopt, betaalt hij dit aan de bank.

Wanneer de speler een bruin (joker) blokje koopt, bepaalt hij direct bij aanschaf in welk product hij dit wil omwisselen. **Belangrijk! Het omwisselen in goud is niet mogelijk.**

De speler legt de goederen in zijn magazijn. Hij mag zoveel kopen als hij wil, maar er kunnen niet meer dan 10 goederen (producten of goud) in zijn magazijn worden opgeslagen. Hij mag goederen afleggen naar de algemene voorraad om ruimte te maken.

Schepen van spelers of Egyptische schepen waarvan alle producten zijn verkocht blijven in de haven liggen. Eigen schepen die volledig in het laatste havenvak liggen of hier voorbij gaan, gaan terug naar de eigenaar. Egyptische schepen gaan naar de aflegstapel.

2. Eén opdracht uitvoeren

Nadat de speler de mogelijkheid heeft gehad om goederen in de haven te kopen, mag hij goederen uit zijn magazijn gebruiken om één opdracht naar keuze uit te voeren. Na inlevering van de goederen, ontvangt hij het geld en de OP van de opdracht.

Een speler mag maximaal één opdracht per actiemarker/beurt vervullen. Hij gebruikt de goederen uit zijn magazijn, maar hij mag (tegen bijbetaling) ook goederen direct vanaf zijn landgoed gebruiken voor een opdracht. Dit laatste mag uitsluitend voor het vervullen van een opdracht. Het eerste goed mag hij tegen betaling van 3 drachmen direct vanaf zijn landgoed gebruiken voor de opdracht. Als hij een tweede goed nodig heeft, dan betaalt hij hiervoor 5 drachmen aan de bank (totaal 8 als hij twee goederen gebruikt). Hij mag de goederen vanaf zijn landbouwtegels of uit zijn schuur halen.

Beperking: dit mag alleen als de betreffende goederen niet in zijn magazijn aanwezig zijn én bij het uitvoeren van een opdracht moet de speler minimaal één goed uit zijn magazijn gebruiken.

De goederen die de speler heeft gebruikt om de opdracht uit te voeren gaan naar de algemene voorraad. Leg de opdrachttegels af en neem een nieuwe tegel van de trekstapel. Leg deze open op de vrijgekomen plaza.

Let op! Heeft de speler niets in de haven gekocht, dan moet hij één opdracht uitvoeren.

Voorbeeld:

De blauwe speler heeft één eenheid wijn in zijn magazijn (plaatje 1), hij haalt één eenheid olijen vanaf zijn landgoed en betaalt 3 drachmen (plaatje 2). Hiermee vervult hij een opdracht die hem 4 drachme en 3 overwinningspunten oplevert (plaatje 3).



Opmerking: het is niet toegestaan om meer dan één opdrachttegels per beurt (actiemarker) uit te voeren, maar het is wel toegestaan om in een spelronde twee keer je actiemarker in de haven te plaatsen. Hierdoor is het wel mogelijk om twee opdrachten in een spelronde uit te voeren.

Markt



Heb je direct geld nodig? Op de markt kun je maximaal 2 eenheden van je landgoed verkopen. Je krijgt 5, 4 of 3 drachmen per verkochte eenheid, afhankelijk van of je de eerste, tweede of derde speler bent die deze actie kiest. Leg de blokjes af in de algemene voorraad. **Voorbeeld:** rood verkoopt één eenheid graan en ontvangt hiervoor 5 drachmen.

Tempel



Onder meer door de bouw van de imposante Kolossus is de kas van het rijke eiland aardig geplunderd. Als je rijk bent, dan kun je hier overwinningspunten kopen door de kas te spekken. Ben je de eerste deze ronde, dan ontvang je 1 OP voor elke 5 drachmen. De tweede speler krijgt nog maar 1 OP voor elke 7 drachmen. Er is geen limiet voor het geldbedrag dat een speler hier kan spenderen. Betaal het geld aan de bank. **Voorbeeld:** de rode speler kan 25 drachmen omzetten in 5 OP.

Raadhuis



Wil je jouw landgoed uitbreiden of ontwikkelen, dan kun je bij het raadhuis maximaal twee tegels kopen. Dit kunnen zowel ontwikkel- als landbouwtegels zijn. Betaal de kosten van de tegel aan de bank. De prijs van een tegel staat in de linkerbovenhoek van de tegel. Leg de tegel(s) in je landgoed. Het maakt hierbij niet uit waar je deze plaatst.

Belangrijke beperking: van elk type ontwikkeltegels mag een speler maximaal één exemplaar bezitten.

Ontwikkeltegels

De ontwikkeltegels hebben eenzelfde opbouw. Linksboven (in rood) is aangegeven hoeveel de tegel kost (in drachmen). In de balk aan de onderkant is aangegeven wat de tegel oplevert in punten, geld, producten of welke actie er mee uitgevoerd kan worden.

Voorbeeld: de Griekse handelaar kost 10 drachmen, biedt de mogelijkheid om een product in het magazijn van de speler om te zetten in een product naar keuze én levert 1 drachme op.



De tegel wordt bij de boerderij gelegd. Alle tegels die bij de boerderij van de speler liggen zijn onderdeel van zijn landgoed. Het activeren van een ontwikkeling kan op verschillende momenten. Dit is aangegeven in het overzicht hieronder:

Let op! Van elke ontwikkeltegel mag er slechts één op het landgoed aanwezig zijn.

Demeter's zegen



Ontvang 1 OP voor elke 2 eenheden van het bijbehorende product op jouw landgoed. De blokjes worden niet afgelegd.

Voorbeeld: Henk heeft de Demeter tegel olijven. Op de landbouwvelden en de schuur heeft hij 4 eenheden olijven liggen. Henk krijgt hiervoor 2 OP. Indien hij 7 eenheden had, had hij 3 OP gekregen.

*Alleen uit te voeren tijdens de actie **Boerderij**.*

Poseidon



Ontvang één OP. Verschuif je puntenmarker één vakje vooruit.

*Alleen uit te voeren tijdens de actie **Boerderij**.*

Irrigatie



Ontvang één extra eenheid bij de productie van een goed waarvan jij een landbouwtegel bezit. Deze extra opbrengst komt uit de algemene voorraad. Maximaal 1 eenheid per productiefiche.

*Heeft alleen effect tijdens de actie **Productie**.*

Opslagschuur



Met deze tegel kun je één eenheid van elke productsoort opslaan. Dit kan alleen als een landbouwtegel van deze soort aanwezig is in het landgoed van de speler en deze vol is. *Heeft effect tijdens de actie **Productie*** en in combinatie met de ontwikkeling Overvloed én bij het bepalen van de beurtvolgorde (indien er een goed wordt ontvangen).

Kar



Vervoer één product vanaf een eigen landbouwtegel naar je magazijn en ontvang 1 drachme van de bank.

*Alleen uit te voeren tijdens de actie **Boerderij**.*

Overvloed



Ontvang één product op een eigen landbouwtegel, mits er voldoende opslagruimte is. Daarnaast ontvang je 1 drachme van de bank.

*Alleen uit te voeren tijdens de actie **Boerderij**.*

Griekse handelaar



Wissel één product in je magazijn om voor één ander willekeurig product uit de algemene voorraad. Hiermee kun je geen goud maken! Ontvang daarnaast 1 drachme.

*Alleen uit te voeren tijdens de actie **Boerderij**.*

Dankwoord

De ontwikkeling en realisatie van het spel Rhodes was niet mogelijk geweest zonder de inspiratie en grenzeloze steun van Hans van Tol en Erno Eekelschot.

Daarnaast hebben meerdere testspelers zich ingezet door te spelen en nuttige feedback te geven. De spelauteur wil ze daarvoor hartelijk danken door hun namen hier te vermelden: Adrian Allamby, Robert Camphuysen, Bart van Dijk, Paul Dupuis, Erno Eekelschot, Paul van der Gun, Ron Huizing, Peter Jans, Jaap de Jong, Nico van Maarsenveen, Paul Schuurman, Mark Siekerman, Jeroen Sjaamaar, Hans van Tol, Michel van der Vegte, André Verheij.

Speluitgeverij The Game Master bedankt de inzet bij het testspelen van Rhodes door Yvonne van Dijk, Muriël Kol, Frank de Man, Kelly van der Meer, Pieter de Meijer, Martijn Schuurmans, Niels van der Steenhoven, Nikki en Patrick Verlaan, Bas en Ton Verkaik, Sjoerd van der Vlucht, Nancy van der Zalm en Randy Zandbergen.

Colofon

Spelontwerp: Pieter Boots

Redactie: Hans van Tol

Illustraties: Julien Delval

Grafische vormgeving: Alexander Mourits

© 2016, The Game Master BV,
alle rechten voorbehouden



The Game Master BV

Burgemeester Vogelaarsingel 9
2912 BB Nieuwerkerk aan den IJssel
The Netherlands

www.thegamemaster.nl

info@thegamemaster.nl