

FAIYUM

DAS STRATEGIESPIEL IM ANTIKEN ÄGYPTEN
VON FRIEDEMANN FRIESE
FÜR 1-5 SPIELER AB 12 JAHREN

SPIELIDEE

Das oasenartige Becken Faiyum wurde vor ca. 3.900 Jahren als künstlich angelegtes Überschwemmungsgebiet genutzt, indem die Region durch den Bahr Yusuf Kanal mit dem Nil verbunden wurde. Während des Mittleren Reichs in Ägypten wurde dieses Sumpfland unter mehreren Königen wie Amenemhet III. und Sesostris II. langsam in Ackerland umgewandelt. Sie beauftragten ihre Berater mit dem Bau eines Kanal- und Deichsystems, um das Land, das voll mit Krokodilen und umgeben von Wüste war, zu urbanisieren und in die Kornkammer für ganz Ägypten zu verwandeln.

Während der Regierungszeit von Pharao Amenemhet III. seid ihr nun die Berater des Pharaos. Ihr habt den Auftrag Rohstoffe zu ernten, Wege zu bauen, Siedlungen zu gründen und vieles mehr, alles zum Wohle von Faiyum! Ihr erhaltet Zugriff auf die notwendigen Arbeitskräfte, Rohstoffe und Geld, um das eine Ziel zu erreichen: Erlangt den Respekt des Pharaos. Natürlich unternimmt ihr all diese Anstrengungen nicht für euer eigenes Wohl, sondern im Namen des Pharaos. Benötigen die anderen Berater „eure“ Wege, Betriebe oder anderen Gebäude, dürfen sie das. Alles, was ihr erschafft, gehört dem Pharao.

Faiyum ist ein strategisches Spiel für Liebhaber von planbaren Spielen. Die grundlegenden Spielregeln sind äußerst simpel: Spielt eure Karten eine nach der anderen auf euren persönlichen Ablagestapel. Nachdem ihr (fast) alle Karten gespielt habt, nehmt ihr sie wieder auf die Hand, und zwar in der umgekehrten Reihenfolge beginnend mit der zuletzt gespielten Karte. Da ihr neu gekaufte Karten sofort auf die Hand nehmt, ist die Reihenfolge, in der ihr eure Karten nutzt, deshalb besonders wichtig. Jede der individuellen Karten bietet einfach zu verstehende Aktionen, aber nur auf der Suche nach der besten Kombination an Karten wirst du zum Meisterberater in **Faiyum**.

In diesem Spiel verwendet ihr einen an Deckbau erinnernden Kartenmechanismus und den erfolgreich in **Funkenschlag** genutzten Marktmechanismus. Erhaltet immer stärkere Karten und nutzt die von allen auf dem Spielplan gebauten Strukturen zu eurem Vorteil, indem ihr euer Ansehen mehrt. Kombiniert die verschiedenen Kartenaktionen und erhaltet das meiste Ansehen. Der cleverste Berater wird **Faiyum** gewinnen.

SPIELMATERIAL

Jedes Exemplar von **Faiyum** beinhaltet:

1 Spielplan



50 Stanzteile, bestehend aus:

- 5 Ansehensmarker „50/100“ (1 pro Spieler)



- 4 „-1“ Rabattmarker



- 26 „1“ Geldplättchen



- 10 „5“ Geldplättchen



- 5 „10“ Geldplättchen



- 2 Spielanleitungen und 2 Glossare (Deutsch und Englisch)

257 Holzteile, bestehend aus:

- 5 Ansehensscheiben (1 pro Spieler)



- 16 Siedlungen



- 8 Städte



- 10 Betriebe



- 5 Ausbauten



- 40 Wege



- 4 Brücken



- 2 Prunkbrücken



- 30 Arbeiter



- 20 Weizen



- 20 Trauben



- 20 Steine



- 10 Fische



- 12 Rosen



- 15 Bausteine



- 2 Paläste



- 38 Krokodile

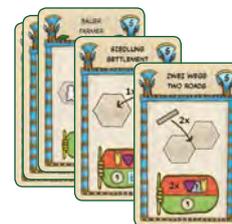


106 Karten, bestehend aus:

- 12 Verwaltungs-Übersichtskarten in Deutsch und Englisch (10 Karten für 2-5 Spieler, 2 Karten für das Solospiel)



- 25 Startkarten markiert mit „S“ (5 pro Spieler)



- 69 nummerierte Karten (56 mit blauem Rahmen und 13 mit gelbem Rahmen)



Die Karten zeigen individuelle geradzahlige Nummern von 2 bis 128. (Wir wollen die Möglichkeit für Erweiterungen haben!)

SPIELVORBEREITUNG

1. Legt den **Spielplan** bereit.

- A Platziert die erste **Siedlung** auf das rote Feld und einen **Weg** auf den Damm zwischen den beiden Halbinseln.
- B Legt je ein **Krokodil** auf jedes gelbe Weizenfeld und lila Traubenfeld.

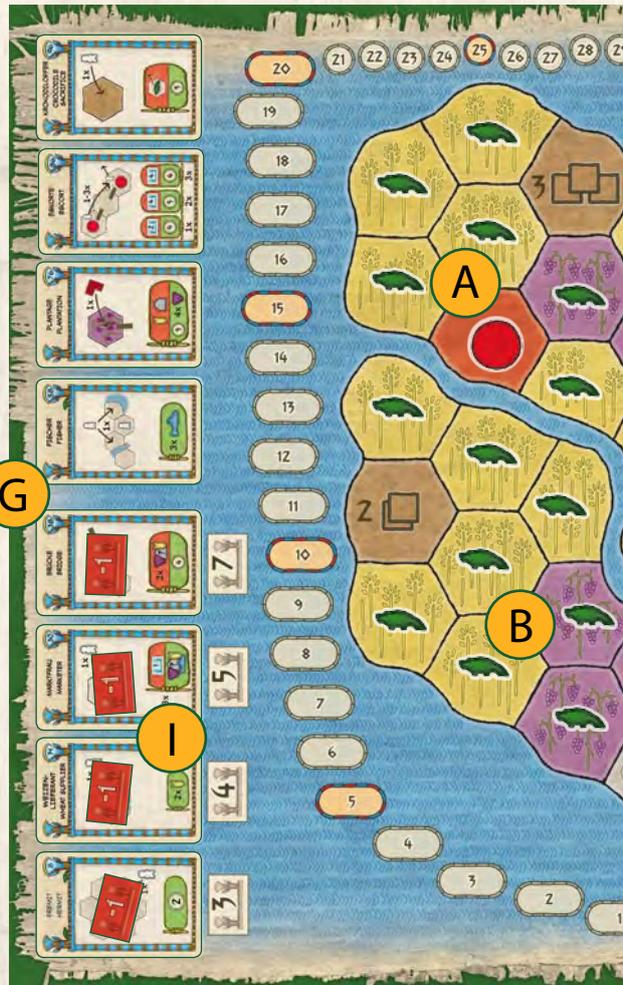
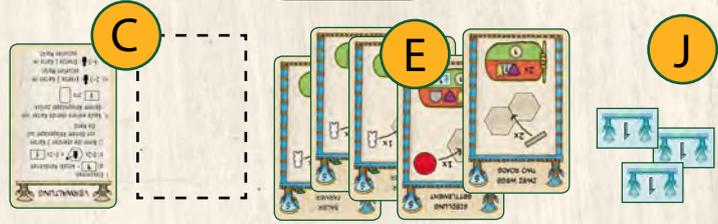
2. Jeder wählt eine Farbe und nimmt die farblich passenden **Startkarten**, die **Ansehensscheibe**, und den „50/100“ **Ansehensmarker** sowie eine **Verwaltungs-Übersichtskarte**.

- C Ihr benötigt ein wenig Platz vor euch für euren persönlichen Spielbereich. Legt die Verwaltungs-Übersichtskarte an den Rand des Bereichs. Dort legt ihr eure gespielten Karten auch auf einen Ablagestapel.
- D Legt eure Ansehensscheiben auf das Feld „0“ der Ansehensleiste und eure „50/100“ Ansehensmarker unter das Ende der Ansehensleiste.
- E Nehmt eure Startkarten in die Hand.

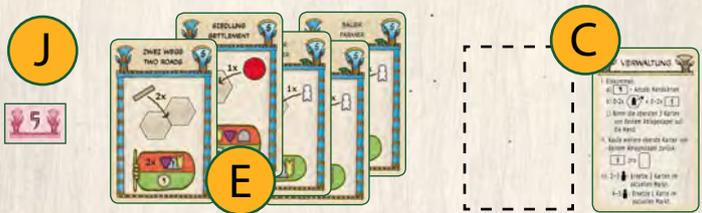
Beispiel für 4 Spieler



Startspieler



Vierter Spieler



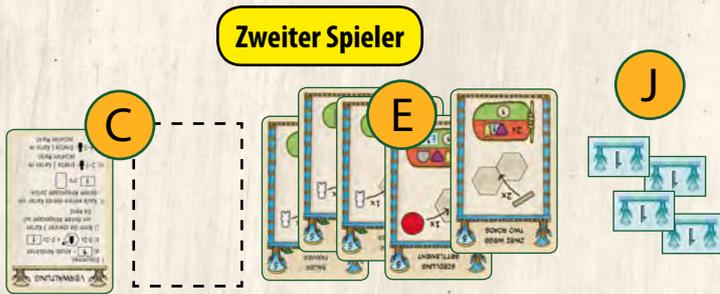
3. Bereitet den **Nachziehstapel** und den **Kartenmarkt** wie folgt vor:

F Nehmt die 13 **Karten mit gelbem Rahmen** und legt die Karten mit den Nummern 114-120 beiseite. Ihr habt nun mehrere Versionen der Naturkatastrophen mit den Nummern 122-128 in der Hand. Behaltet nur die 4 Karten, die eure Spielerzahl anzeigen, und legt die anderen 5 Karten zurück in die Schachtel. Legt die 4 Karten oben auf die Karten mit den Nummern 114-120 und legt den Stapel vorerst beiseite.

G Mischt die 56 **Karten mit blauem Rahmen** mit den Nummern 2-112 und legt sie als verdeckten **Nachziehstapel** bereit. Deckt die obersten 12 Karten auf und sortiert sie nach ihren Nummern von niedrig nach hoch. Legt die 8 niedrigsten Karten in aufsteigender Reihenfolge in den Kartenmarkt, beginnend mit der niedrigsten Karte links und dann weiter mit den ansteigenden Kartennummern.

H Nachdem jeder die 4 höchsten Karten mit blauem Rahmen anschauen konnte, mischt diese Karten mit den beiseite gelegten 8 Karten mit gelbem Rahmen. Legt diese 12 Karten als eigenen verdeckten „**Letzte Züge**“-**Nachziehstapel** neben den anderen Nachziehstapel.

	Karten-Nr. 122-128
2 Spieler	6, 0, 0, 0 Ansehen
3 Spieler	10, 6, 0, 0 Ansehen
4 Spieler	10, 6, 3, 0 Ansehen
5 Spieler	10, 6, 3, 1 Ansehen

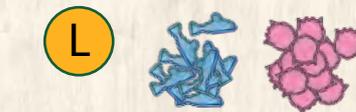


4. Die niedrigsten 4 Karten im Kartenmarkt bekommen einen Rabatt!

I Legt je 1 roten Rabattmarker auf diese Karten.

5. Wählt einen Spieler als **Startspieler!**

J Der Startspieler erhält 3 Geld, der zweite und dritte Spieler erhalten je 4 Geld, der vierte und fünfte Spieler erhalten je 5 Geld.



6. Legt die Holzteile und das Geld in einzelnen Haufen auf beiden Seiten des Spielplans als Vorrat bereit, abhängig davon, ob sie limitiert oder nicht limitiert sind.

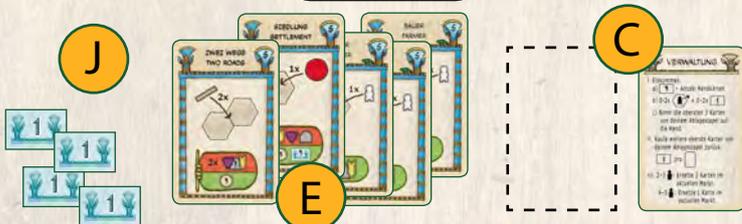
K Die folgenden Komponenten sind limitiert: Arbeiter, Siedlungen, Städte, Betriebe, Ausbauten, Wege, Brücken, Prunkbrücken, Bausteine und Paläste.

L Die Rohstoffe Weizen, Trauben, Steine, Fische, Rosen und die Geldplättchen sind nicht limitiert. Benötigt ihr mehr als wir zur Verfügung stellen, verwendet bitte etwas passendes als Ersatz.

Ihr seid nun bereit, mit **Faiyum** zu beginnen!



Dritter Spieler



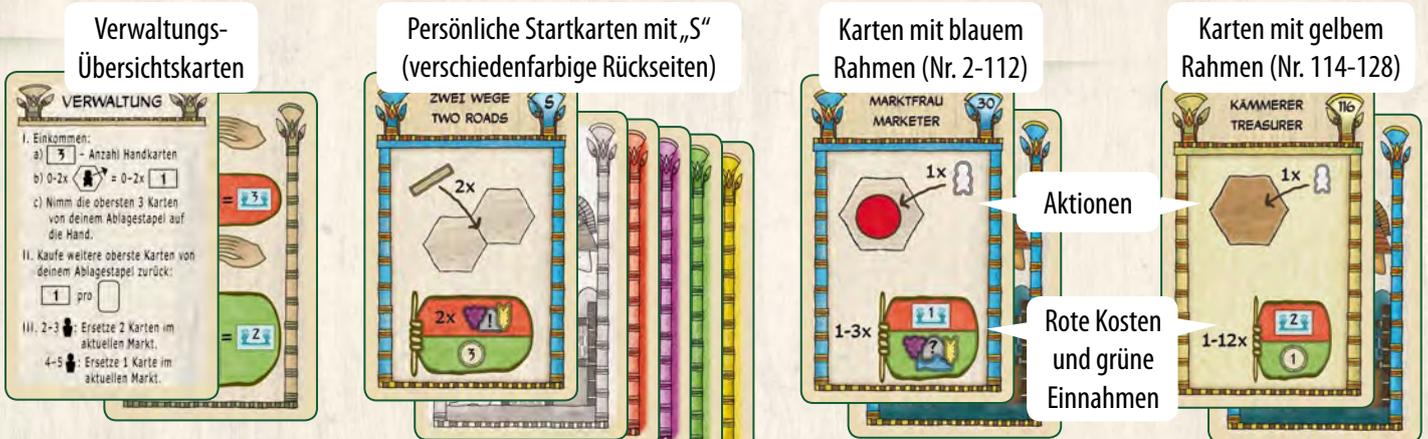
DER SPIELPLAN

Der Spielplan zeigt eine große Karte von Faiyum, einen Kartenmarkt und eine Ansehensleiste.

- Der **Kanal** teilt Faiyum in **zwei getrennte Halbinseln**, die nur durch den **Damm** miteinander verbunden sind. Beide Halbinseln sind vom **See** umgeben.
- Felder auf einer Halbinsel können **benachbart** zu anderen Feldern derselben Halbinsel sein, aber Felder auf gegenüberliegenden Seiten des **Kanals** sind immer voneinander **getrennt**.
- Die **Rohstoff-Felder** für Trauben (lila), Weizen (gelb) und Steinen (grau) sind **unbebaut**; außerdem sind die Trauben- und Weizenfelder sumpfig, so dass zu Beginn **Krokodile** darauf liegen. Die Steinfelder liegen auf höherem, trockenem Gelände und sind **krokodilfrei**. Das rote Feld mit der ersten **Siedlung**, die beiden mit einem Weg **verbundenen** Felder auf beiden Seiten des Damms und die vier braunen **Bauplätze** sind **krokodilfrei** und bereits **bebaut**. Die Bauplätze zeigen grobe Skizzen der darauf zu bauenden Monumente, deren Zahlen angeben, wie viele Bausteine auf jedem Bauplatz gelegt werden können.
- Der **Kartenmarkt** besitzt 8 Kartenfelder, unterteilt in 4 Felder mit Preisen für die niedrigeren Karten im **aktuellen Markt** und 4 Felder für die höheren Karten, die erst später im Spiel zum Verkauf angeboten werden.
- Die **Ansehensleiste** zeigt euer Ansehen an, das ihr während des Spiels erhaltet.



DIE KARTEN



Das Spiel beinhaltet zwei Arten von Karten:

- Die **Verwaltungs-Übersichtskarten** zeigen die Schritte, die ihr während eurer Verwaltungsaktionen ausführt. Die Rückseite erinnert euch an zwei allgemeine Spielregeln, die beim Spielen der Karten gelten.
- Die **Spielkarten** sind in drei Gruppen unterteilt. **Persönliche Startkarten** mit dem „S“ haben Rückseiten in den 5 Spielerfarben. Die Karten mit **blauem Rahmen** und die Karten mit **gelbem Rahmen** haben dieselbe Rückseite und zeigen **individuelle geradzahlige Nummern** von 2 bis 128. Ihr spielt alle drei Gruppen nach denselben Spielregeln.
- Unterhalb des **Namens** zeigt jede Spielkarte eine **Aktion**. Sind **rote Kosten** angegeben, müsst ihr diese zahlen, bevor ihr die Aktion nutzt. Sind **grüne Einnahmen** angegeben, erhaltet ihr diese, nachdem ihr die Aktion genutzt habt. Wir erklären alle Spielkarten ausführlich im Glossar.

MIT 2 BIS 5 SPIELERN ODER SOLO SPIELEN

Wir haben euch bereits auf den vorherigen Seiten den Spielaufbau für 2 bis 5 Spieler gezeigt und erklären auf den nächsten Seiten die Spielregeln.

Möchtest du solo spielen, musst du nur einige wenige Änderungen während der Spielvorbereitung und während des Spiels beachten. Du findest diese Änderungen auf der letzten Seite dieser Anleitung.

Wenn ihr euer Ansehen auf der Ansehensleiste zählt, solltet ihr mit 2 bis 5 Spielern mit euren persönlichen „50/100“ Ansehensmarkern alles Ansehen zählen können, das ihr im Spiel erhaltet. Wenn du solo spielst, benötigst du eventuell zwei oder mehr der „50/100“ Ansehensmarker.

SPIELABLAUF

Die grundlegenden Spielregeln von **Faiyum** sind sehr einfach. Die Komplexität des Spiels resultiert aus der Vielfalt an verschiedenen Aktionen der Karten. Ihr findet die ausführlichen Erklärungen zu allen Karten im separaten Glossar. Die gute Nachricht: Nachdem ihr die grundlegenden Spielregeln kennengelernt und die Aktionen eurer Startkarten und der ersten Karten im Kartenmarkt im Glossar nachgeschlagen habt, könnt ihr mit dem Spiel anfangen. Die Aktionen aller weiteren Karten könnt ihr nach und nach lernen, wenn diese Karten im Kartenmarkt auftauchen.

Beginnend mit dem Startspieler und anschließend immer im Uhrzeigersinn wählt ihr in eurem Zug eine der folgenden drei Aktionen:

- a) **Eine Handkarte spielen:** Nutze die Aktion der Karte oder erhalte dafür Geld. Lege die Karte danach offen oben auf deinen Ablagestapel.
- b) **Eine Karte aus dem Kartenmarkt kaufen:** Nachdem du den entsprechenden Preis gezahlt hast, nimm 1 Karte aus dem aktuellen Markt in die Hand.
- c) **Verwaltung durchführen:** Erhalte Einkommen, nimm die obersten Karten vom Ablagestapel zurück in die Hand, tausche Karten im Kartenmarkt aus.

Ihr führt reihum eure Züge aus, bis ihr alle 4 Naturkatastrophen - die Karten mit gelben Rahmen und den Nummern 122-128 - auf die rechten Felder des Kartenmarkts gelegt habt und dadurch das Spielende auslöst.

Bevor wir die Spielregeln weiter erklären, lasst uns Ronald vorstellen. Wie ihr auf den nächsten Seiten sehen werdet zeigen Jahre an Erfahrung: Wenn Ronald die Spielregeln versteht, versteht sie wirklich *jeder*! Jahrelange Erfahrung garantieren das zu 100%!

„JA, Ronald, wirklich jeder. Danke für das Nachfragen (mal wieder)...“

a) Eine Handkarte spielen

In **Faiyum** besitzt du im Gegensatz zu Deckbau-Spielen keinen eigenen Nachziehstapel. Stattdessen hast du zu Beginn des Spiels alle deine Karten in der Hand und spielst diese eine nach der anderen. Nachdem du eine Karte gespielt hast, legst du sie offen oben auf deinen Ablagestapel.

Spielst du eine deiner Handkarten, legst du sie offen in deine Spielfläche. Du hast nun zwei Wahlmöglichkeiten:

- **Die Aktion nutzen:** Du nutzt die gesamte Aktion der Karte, um Rohstoffe, Geld, Karten und (natürlich) siebringendes Ansehen zu erhalten.

„Nein, Ronald, du darfst nicht nur einen Teil einer Aktion nutzen. Wenn die Aktion darin besteht, 2 Wege zu legen, darfst du nicht nur 1 Weg legen. Wie willst du außerdem 1,5 Ansehen auf der Ansehensleiste markieren?“



- **2 Geld erhalten:** Möchtest oder kannst du die Aktion der Karte nicht nutzen, erhältst du stattdessen 2 Geld aus dem Vorrat.

Anschließend legst du die Karte offen oben auf deinen Ablagestapel. Achte immer auf die Reihenfolge dieser Karten: Die zuerst gespielte Karte liegt zuunterst und die zuletzt gespielte Karte zuoberst. Für einen besseren Überblick kannst du die Karten leicht fächern, um deren Titel besser lesen zu können.

Spielst du eine Karte, um deren Aktion zu nutzen, folgst du diesen Spielregeln:

- Alle Holzteile, die du auf die Felder des Spielplans stellst und legst, sind im **Allgemeinbesitz** aller Spieler. Das bedeutet, dass keiner der Arbeiter oder keine der Bauten deine sind oder von dir kontrolliert werden. Nachdem du etwas gelegt oder hingestellt hast, darf es jeder zum eigenen Vorteil nutzen.

„NEIN, Ronald, nur weil du sie gebaut hast, gehört dir die Siedlung nicht. Jeder darf dort einen Arbeiter hinstellen.“

- Dir gehören alle Rohstoffe, Geld und Ansehen, das du durch das Spielen der Karten erhältst. Während du Rohstoffe und Geld nur dazu benötigst, die Kosten der Aktionen und neuen Karten zu zahlen, gewinnst du **Faiyum** nur durch das Ansehen.

Rosen sind Joker. Wenn du Rohstoffe zahlst, darfst du jeden benötigten Rohstoff durch eine Rose ersetzen. Du bekommst nur dann eine Rose, wenn es in der grünen Box einer Karte angegeben ist.

„JA, Ronald, du darfst eine Aktion auch mit 2 oder mehr Rosen bezahlen und jede Rose darf einen anderen Rohstoff ersetzen. Rosen sind JOKER!“

- Die Karten bieten vier Arten an Aktionen: Ernte-Aktionen, Bau-Aktionen, Handels-Aktionen und „andere“ Aktionen.

- Deine Standardquelle für Rohstoffe sind alle Karten mit **Ernte-Aktionen**. Mit deren Hilfe stellst du Arbeiter auf **unbebaute** Rohstoff-Felder **①**. Die Weizen- und Traubenfelder sind noch sumpfig und voller Krokodile, während die Steinfelder auf höherem, trockenem Gelände liegen und **krokodilfrei** sind.



Spielst du diese Karten, erhältst du Rohstoffe und legst das Land trocken, um Krokodile davon zu entfernen. Als Erinnerung zeigen diese Karten ein Krokodil in beiden oberen Ecken.

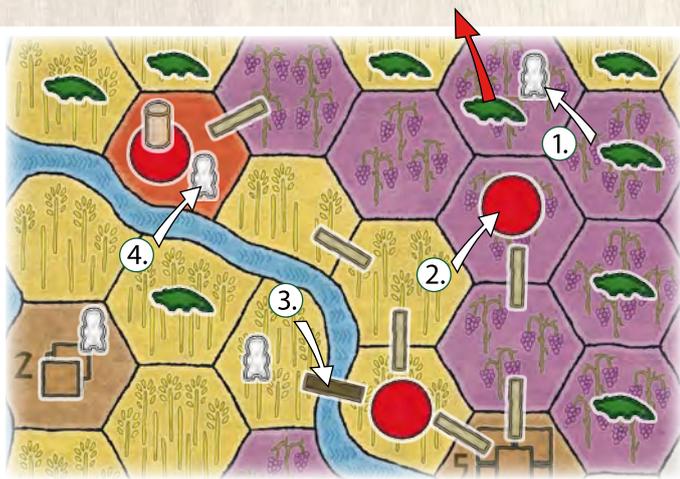
„JA, Ronald, du darfst die Arbeiter auch auf krokodilfreie Rohstoff-Felder stellen. Wichtig ist nur, dass die Felder unbebaut sind.“

- Mit den Karten mit **Bau-Aktionen** **bebaust** du **krokodilfreie** Felder. Zu Beginn des Spiels sind die erste Siedlung, die vier Bauplätze und die beiden mit einem Weg verbundenen Felder auf beiden Seiten des Damms **bebaut**. Spielst du diese Karten, legst du verschiedene Bauten wie Siedlungen, Betriebe und Wege auf die Felder **②**. Außerdem baust du Siedlungen zu Städten aus und errichtest mit Bausteinen Monumente auf den Bauplätzen. Arbeiter auf den Feldern verhindern nicht die Bau-Aktionen und bleiben dort einfach stehen. Ein Feld gilt als **bebaut** sobald sich etwas anderes als ein Arbeiter oder ein Krokodil darauf befindet. Du darfst dort keine Ernte-Aktionen mehr nutzen. Auf jedem **krokodilfreien** Feld ist nur Platz für eine Siedlung oder ein Betrieb, nicht für beide.

Mit den Wegen und Brücken errichtet ihr ein Netzwerk, indem ihr die Felder der Halbinseln miteinander **verbindet**. Sie beginnen entweder in Siedlungen oder auf Bauplätzen oder setzen andere Wege und Brücken fort, inklusive des bereits zu Beginn auf dem Damm liegenden Wegs. Wege und Brücken dürfen sich nur in Siedlungen und auf Bauplätzen **verzweigen** **③**. Ihr dürft **keine Abzweigungen** auf Rohstoff-Feldern errichten. Du erhältst 1 zusätzliches Ansehen, wenn du die erste direkte Verbindung zwischen zwei Siedlungen, zwei Bauplätzen oder einer Siedlung und einem Bauplatz errichtest. Entweder legst du dafür den letzten Weg oder eine Siedlung auf ein bereits mit Wegen angeschlossenes Feld.

„JA, Ronald, du bekommst nur 1 zusätzliches Ansehen für die Verbindung von 2 Siedlungen und Bauplätzen und nicht je 1 Ansehen pro Ort. Für eine zweite oder dritte direkte Verbindung dieser Orte bekommst du kein weiteres Ansehen. Und JA, wir erklären das nochmals ausführlich im Glossar.“

- Mit allen Karten mit **Handels-Aktionen** stellst du Arbeiter auf **bebaute** Felder **④**. Du findest alle Details zu diesen und den „anderen“ Aktionen im Glossar.



Beispiel: Hedwig spielt eine Ernte-Aktion und stellt einen Arbeiter auf das unbebaute Traubenfeld, auf dem sie das Krokodil entfernt (1). Sie erhält 1 Traube und 1 Geld. Angelika spielt eine Bau-Aktion und legt eine Siedlung auf das krokodilfreie Traubenfeld (2). Das Feld ist bereits direkt über Wege mit dem Bauplatz verbunden, so dass sie 1 zusätzliches Ansehen erhält. Mit einer weiteren Bau-Aktion legt Nicole die Brücke, mit der sie eine Abzweigung aus der Siedlung baut (3). Beth spielt eine Handels-Aktion und stellt einen Arbeiter auf die Siedlung, die bereits zu einer Stadt ausgebaut wurde (4).

• Es darf immer nur 1 Arbeiter auf jedem Feld des Spielplans stehen. Stellst du einen Arbeiter auf ein Feld, ist es für andere Ernte- oder Handels-Aktionen blockiert bis der Arbeiter wieder durch eine Kartenaktionen oder die **Verwaltungsaktion** entfernt wird.



• Jedes Mal, wenn du Rohstoffe bezahlst, darfst du einen einzelnen der drei Grundrohstoffe - Traube, Stein oder Weizen - durch 3 Geld ersetzen.

• Du darfst kein Geld, das du durch eine Aktion erhältst, dafür verwenden, die Kosten dieser Aktion zu zahlen oder dafür einen der Grundrohstoffe durch 3 Geld zu ersetzen. Du musst das gesamte benötigte Geld und die Rohstoffe zum Bezahlen der Aktion zur Verfügung haben, um die Karte zu spielen.

„NEIN, Ronald, du darfst mit den 3 Geld, das du für den Bau der Siedlung bekommen wirst, nicht den für die Aktion benötigten Stein weniger bezahlen!“

• **Es gilt immer:** Widersprechen die Kartenaktionen den hier beschriebenen Grundregeln, gelten die Regeln der Kartenaktionen.

b) Eine Karte aus dem Kartenmarkt kaufen

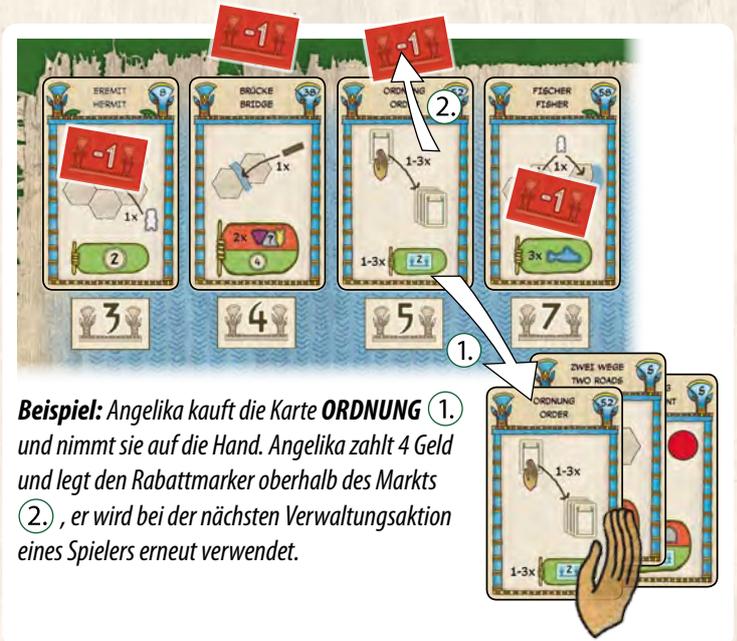
Dein Schlüssel zum Erfolg in *Faiyum* ist der Kauf von immer stärkeren Karten aus dem Kartenmarkt, um möglichst clever deren verschiedenen Aktionen miteinander zu kombinieren.

Im Kartenmarkt liegen 8 Karten, sortiert in aufsteigender Reihenfolge gemäß ihrer Nummern. Du darfst immer nur eine der 4 kleinsten Karten im sogenannten **aktuellen Markt** kaufen. Die 4 höchsten Karten sind vorerst nicht im Angebot, bis sie während des Spiels nach und nach in den aktuellen Markt rutschen.

Möchtest du 1 Karte kaufen, wählst du 1 der 4 Karten im aktuellen Markt. Zahle den unter der Karte angegebenen Preis von 3, 4, 5 oder 7 Geld und nimm die Karte auf die Hand. Du darfst sie ab deinem nächsten Zug spielen.

Liegt auf der gewählten Karte ein Rabattmarker, reduziert sich der Preis um 1 Geld, so dass du nur 2, 3, 4 oder 6 Geld zahlst. Lege den Rabattmarker oberhalb des Markts ab, er wird bei der nächsten **Verwaltungsaktion** eines Spielers erneut verwendet.

Abschließend ziehst du 1 Karte vom Nachziehstapel und sortierst entsprechend ihrer Nummer so in die anderen 7 Karten im Kartenmarkt ein, so dass alle 8 Karten wieder in aufsteigender Reihenfolge im Kartenmarkt liegen.



Beispiel: Angelika kauft die Karte **ORDNUNG** (1) und nimmt sie auf die Hand. Angelika zahlt 4 Geld und legt den Rabattmarker oberhalb des Markts (2), er wird bei der nächsten Verwaltungsaktion eines Spielers erneut verwendet.

c) Verwaltung durchführen

Durch die Verwaltungsaktion erhältst du Geld und wichtiger, darfst du Karten von deinem Ablagestapel zurück auf die Hand nehmen. Somit ist die Reihenfolge wichtig, in der du die Karten spielst, so dass du versuchst schwache Karten weiter unten im Ablagestapel liegen zu lassen und dadurch nur die stärkeren Karten wieder auf die Hand zu bekommen.

Wählst du die Verwaltungsaktion, folgst du diesen 3 Schritten. Deine Verwaltungs-Übersichtskarte dient dir als Gedächtnisstütze.

I. Einkommen erhalten:

a) Erhalte 3 Geld minus der Anzahl an Handkarten aus dem Vorrat. Ist das Ergebnis 0 oder negativ, erhältst du kein Geld, zahlst aber auch keines.

„NEIN, Ronald, du verlierst niemals Geld. Das niedrigste mögliche Einkommen ist 0 Geld.“

b) Entferne 0 bis 2 Arbeiter von beliebigen Feldern des Spielplans und lege sie zurück in den Vorrat. Erhalte 1 Geld aus dem Vorrat für jeden entfernten Arbeiter.

„JA, Ronald, entfernst du Arbeiter, haben deine Mitspieler zuerst die Möglichkeit, erneut Arbeiter dorthin zu stellen. Ich wette, sie sagen `Danke, Ronald!`“
„Und JA, Ronald, für gewöhnlich entfernst du immer 2 Arbeiter, so lange genug von ihnen auf dem Spielplan stehen.“

c) Nimm die obersten 3 Karten von deinem Ablagestapel auf die Hand. Bei weniger als 3 Karten auf dem Ablagestapel nimmst du alle auf die Hand. Ändere dabei nicht die Reihenfolge der übrigen Karten im Ablagestapel!

II. Weitere Karten zurückkaufen:

Nun darfst du weitere oberste Karten von deinem Ablagestapel zurückkaufen. Zahle 1 Geld und nimm 1 Karte auf die Hand nehmen. Du darfst dies beliebig oft machen und bist auch nicht auf dein Einkommen aus Schritt I. beschränkt. Ändere dabei nicht die Reihenfolge der übrigen Karten im Ablagestapel!

III. Karten im Kartenmarkt austauschen:

Abhängig von der Anzahl an Spielern führst du die folgenden Schritte aus:

2-3 

• Entferne die 2 niedrigsten Karten mit Rabattmarkern im aktuellen Markt und lege sie in die Schachtel zurück.

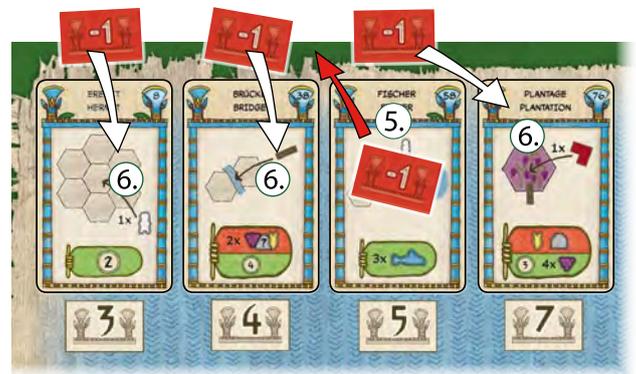
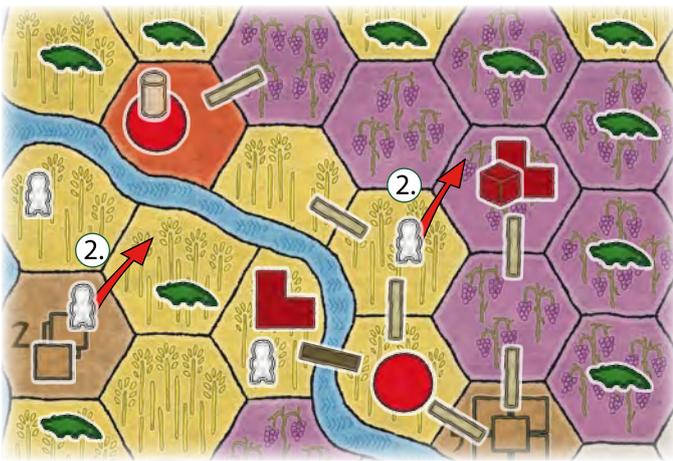
- Gibt es nur noch 1 Karte mit Rabattmarker, entferne sie zusammen mit der niedrigsten Karte ohne Rabattmarker im aktuellen Markt.
- Gibt es keine Karten mehr mit Rabattmarkern, entferne stattdessen die 2 niedrigsten Karten im aktuellen Markt.
- Lege 1 Rabattmarker auf jede Karte, die im aktuellen Markt bleibt, wenn darauf noch kein Rabattmarker liegt.
- Ziehe 2 Karten vom Nachziehstapel und sortiere sie entsprechend ihrer Nummer so in die anderen 6 Karten ein, dass alle 8 Karten wieder in aufsteigender Reihenfolge im gesamten Kartenmarkt liegen. Lege keine Rabattmarker auf die neuen Karten.

4-5 

• Entferne die niedrigste Karte mit einem Rabattmarker im aktuellen Markt und lege sie in die Schachtel zurück.

- Gibt es keine Karte mehr mit Rabattmarker, entferne stattdessen die niedrigste Karte im aktuellen Markt.
- Lege 1 Rabattmarker auf jede Karte, die im aktuellen Markt bleibt, wenn darauf noch kein Rabattmarker liegt.
- Ziehe 1 Karte vom Nachziehstapel und sortiere sie entsprechend ihrer Nummer so in die anderen 7 Karten ein, dass alle 8 Karten wieder in aufsteigender Reihenfolge im gesamten Kartenmarkt liegen. Lege keinen Rabattmarker auf die neue Karte.

„JA, Ronald, du hast Recht. Während des Spiels verwendet ihr immer nur 2 oder 3 Rabattmarker. Alle 4 legt ihr nur zu Spielbeginn auf die Karten.“



Beispiel: In einem Spiel mit 4 Spielern wählt Angelika die Verwaltungsaktion.

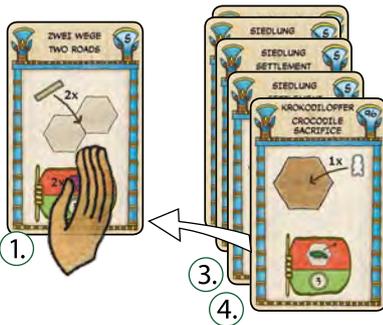
Im Schritt „Einkommen erhalten“ erhält sie 2 Geld, da sie noch 1 Karte in der Hand hält (1.).

Dann entfernt sie 2 Arbeiter und erhält weitere 2 Geld (2.). Abschließend nimmt sie die obersten 3 Karten von ihrem Ablagestapel zurück auf die Hand (3.).

Im Schritt „Weitere Karten zurückkaufen“ zahlt Angelika 2 Geld und nimmt 2 weitere Karten von ihrem Ablagestapel zurück auf die Hand (4.).

Im Schritt „Karten im Kartenmarkt austauschen“ entfernt sie den **FISCHER** (5.), da auf der Karte noch 1 Rabattmarker liegt (mit 2 oder 3 Spielern würde sie auch den **EREMIT** entfernen, da es die kleinste Karte ohne Rabattmarker ist). Dann legt sie Rabattmarker auf **EREMIT**, **BRÜCKE** und **PLANTAGE** (6.).

Angelika zieht 1 Karte und sortiert sie so in die anderen 7 Karten ein, dass alle 8 Karten wieder in aufsteigender Reihenfolge im Kartenmarkt ausliegen. Sie legt keinen Rabattmarker auf die neue Karte.



EURE LETZTEN SPIELZÜGE UND DAS ENDE DES SPIELS

Nachdem ihr die letzte Karte vom Nachziehstapel gezogen und in den Kartenmarkt gelegt habt, zieht ihr ab jetzt die Karten vom „Letzte Züge“-Nachziehstapel. Neben Karten mit Aktionen beinhaltet dieser Stapel 4 Naturkatastrophen, also die Karten mit gelben Rahmen und den Nummern 122-128. Die Naturkatastrophen schieben die höchsten Aktionskarten in den aktuellen Markt. Selber bleiben sie auf den rechten Feldern des Kartenmarkts liegen, selbst wenn ihr den aktuellen Markt leer kauft. Ihr könnt die Naturkatastrophen nicht kaufen!

Ihr führt weiterhin reihum eure Züge durch, bis ihr die vierte Naturkatastrophe in den Kartenmarkt legt. Das löst das Ende des Spiels aus. Ab jetzt dürft ihr die **Verwaltungsaktion nicht mehr wählen**. Stattdessen habt ihr die Wahl in euren Zügen eine Handkarte zu spielen, eine Karte vom Kartenmarkt zu kaufen oder aus dem Spiel auszusteigen, indem ihr die Naturkatastrophe mit dem höchsten Ansehen nehmt. Die Anderen spielen weiter, bis alle ausgestiegen sind. Der letzte Spieler erhält kein Ansehen mehr für die Naturkatastrophe (mit 5 Spielern gibt es nur 4 Naturkatastrophen, so dass der Letzte keine Karte nimmt).

„JA, Ronald, Timing ist alles. Die letzte Verwaltungsaktion zur rechten Zeit zu nehmen ist total wichtig. Lustigerweise wissen das auch deine Mitspieler!“

Der Spieler mit dem höchsten Ansehen gewinnt das Spiel und darf sich als cleverster Berater des Pharaos fühlen! Bei einem Unentschieden gewinnt der am Unentschieden beteiligte Spieler mit mehr übrigen Rohstoffen und Geld.



DAS SOLOSPIEL

Spielst du solo, befehlt dir der Pharao, die Verantwortung für die gesamte Urbanisierung von **Faiyum** alleine zu übernehmen. Du kannst entweder einzelne Partien spielen, um deinen Highscore zu schlagen, oder du akzeptierst die Herausforderung des Pharaos und spielst eine Kampagne: Versuche die verschiedenen Ziele zu erfüllen und dabei Belohnungen zu erhalten, die dir dabei helfen, deine Pläne zur Urbanisierung Faiyums Spiel für Spiel anzupassen!

SPIELVORBEREITUNG

Folge allen Schritten wie auf den Seiten 2 und 3 beschrieben, mit den folgenden drei Änderungen:

- C** Nimm die Verwaltungs-Übersichtskarte für das Solospiel.
- I** Du verwendest keine Rabattmarker im Solospiel. Lege sie in die Schachtel zurück.
- J** Du beginnst das Spiel mit 4 Geld.

SPIELABLAUF

Beim Spielen der Karten und beim Kauf neuer Karten vom Kartenmarkt folgst du allen Spielregeln von **Faiyum** wie auf den vorherigen Seiten erklärt.

Die einzigen Änderungen betreffen die **Verwaltungsaktion**:

II. Kaufst du die obersten Karten von deinem Ablagestapel zurück (nachdem du 3 Karten kostenfrei genommen hast), zahlst du für die erste Karte 1 Geld, für die zweite 2 Geld, für die dritte 3 Geld usw.

III. Wenn du 2 Karten im aktuellen Markt austauschst, darfst du diese frei wählen und legst sie in die Schachtel zurück. Dann ziehst du 2 Karten vom Nachziehstapel und sortiere sie entsprechend ihrer Nummer so in die anderen 6 Karten ein, dass alle 8 Karten wieder in aufsteigender Reihenfolge im gesamten Kartenmarkt liegen.

DIE HERAUSFORDERUNG DES PHARAOS

Du kannst das Solospiel entweder in einzelnen Partien spielen, um ein möglichst hohes Ansehen zu erzielen, oder du akzeptierst die Herausforderung des Pharaos und spielst eine Kampagne mit mehreren Spielen.

Zu Beginn der Kampagne ist dein erstes Ziel, mindestens 150 Ansehen zu erreichen. Bist du erfolgreich, kreuzt du das Ziel unten an. In den folgenden Spielen musst du jeweils eines der anderen 6 Ziele erreichen. Es gibt keine besondere Reihenfolge, so dass du deine Entscheidungen entsprechend der verfügbaren Karten anpassen kannst. Bist du erneut erfolgreich und erfüllst eines dieser Ziele, kreuzt du es ebenfalls an. Du darfst nur ein Ziel pro Spiel erfüllen und jedes der 6 Ziele nur einmal während der gesamten Kampagne.

Nachdem du alle 7 Ziele erfüllt hast, beendest du die Kampagne erfolgreich. Du hast dem Pharao bewiesen, dass du der cleverste Berater für Faiyum bist!

Erstes Ziel

- Erhalte mindestens 150 Ansehen (Beginn der Kampagne).

Weitere Ziele

- Baue 3 Brücken.
- Baue 2 Paläste.
- Erhalte mindestens 250 Ansehen.
- Beende alle 4 Monumente auf den Bauplätzen, indem du alle 15 Bausteine legst.
- Baue 9 Betriebe.
- Lasse nur 10 oder weniger Krokodile auf Weizen- und Traubenfeldern.

Jedes Mal, wenn du ein Ziel erfüllst (auch das erste Ziel zu Beginn der Kampagne!), erhältst du 1 Belohnung. Die Belohnungen sind sortiert, so dass du sie in Reihenfolge von oben nach unten ankreuzen musst. Du darfst jede angekreuzte Belohnung in allen folgenden Spielen der Kampagne nutzen!

Belohnungen

- Spielvorbereitung:** Statt mit 4 Geld beginnst du das Spiel mit 10 Geld.
- Verwaltung:** I.b) Anstatt bis zu 2 Arbeiter zu entfernen, entfernst du bis zu 3 Arbeiter.
- Spielvorbereitung:** Zusätzlich zu den 10 Geld beginnst du das Spiel mit 1 Fisch und 1 Rose.
- Verwaltung:** I.c) Anstatt die obersten 3 Karten vom Ablagestapel auf die Hand zurückzunehmen, nimmst du die obersten 4 Karten zurück.
- Eine Handkarte spielen:** Anstatt durch 3 Geld ersetzt du einen einzelnen der drei Grundrohstoffe durch 2 Geld.
- Verwaltung:** III. Anstatt 2 Karten im aktuellen Markt auszutauschen, tauschst du nur 1 Karte aus.

Autor: Friedemann Friese

Graphik & Layout: Harald Lieske

Lektorat: W. Eric Martin, Linus Wolf, Ronald Hrkač, Christian Frank

Produktion: Henning Kröpke

Copyright 2020, 2F-Spiele, Bremen/Germany

2F-Spiele

Fedelhören 64

D-28203 Bremen

www.2f-spiele.de

