

FAIYUM

GLOSSAR FÜR ALLE SPIELKARTEN



S - BAUER

Mit Hilfe eines Bauern erhältst du einen der drei Grundrohstoffe. Stelle 1 Arbeiter auf ein **unbebautes** Feld **benachbart** zu einem Arbeiter, der auf einem beliebigen Feld stehen darf, egal ob unbebaut oder bebaut. Gibt es keine Arbeiter auf dem Spielplan, wählst du ein beliebiges unbebautes Rohstoff-Feld auf einer der Halbinseln.

Abhängig vom gewählten Feld erhältst du 1 **passenden Rohstoff** (Traube, Stein oder Weizen).



Steht 1 Krokodil auf dem Feld, entferne es aus dem Spiel und erhalte 1 Geld.



S - ZWEI WEGE

Das Verbinden von Feldern hilft bei der Urbanisierung von Faiyum. Lege 2 Wege, so dass jede davon zwei **benachbarte krokodilfreie** Felder miteinander **verbindet**. Diese Felder sind nun **bebaut**. Anwesende Arbeiter bleiben dort stehen. Du darfst die zwei Wege hintereinander oder an verschiedenen Stellen des Spielplans

legen. Ein Weg beginnt entweder in einer Siedlung/einem Bauplatz oder er setzt einen anderen Weg/eine Brücke fort (siehe **3B - BRÜCKE** und **11B - PRUNKBRÜCKE**), inklusive des Wegs, der bereits auf dem Damm liegt. Wege dürfen sich nur in Siedlungen/auf Bauplätzen verzweigen. Somit darfst du keine Abzweigungen auf Rohstoff-Feldern legen.

Zahle 2 Rohstoffe, je einen pro Weg. Der Rohstoff muss dabei zu einem der vom Weg verbundenen Rohstoff-Felder **passen** (Traube, Stein oder Weizen). Erhalte 3 Ansehen. Erhalte 1 zusätzliches Ansehen für die **erste direkte Verbindung** von zwei Siedlungen/zwei Bauplätzen/einer Siedlung und einem Bauplatz (2 zusätzliches Ansehen, wenn du zwei verschiedene direkte Verbindungen baust). Du erhältst auch 1 zusätzliches Ansehen, wenn du eine neue Siedlung auf ein Feld mit einem Weg legst, der bereits mit einer Siedlung/einem Bauplatz verbunden ist.



S - SIEDLUNG

Urbanisiere Faiyum durch den Bau einer Siedlung. Lege 1 Siedlung auf ein **krokodilfreies** Feld deiner Wahl. Dieses Feld ist nun **bebaut**. Ein anwesender Arbeiter bleibt dort stehen. Es muss mindestens 1 Feld Abstand zwischen zwei Siedlungen bleiben. Siedlungen auf gegenüberliegenden Feldern am Kanal sind in Ordnung, da der Kanal die Felder voneinander trennt.

Zahle 1 Weizen, 1 Traube und 1 Stein. Erhalte 3 Ansehen und 3 Geld. Du kannst 1 zusätzliches Ansehen erhalten, wie für **S - ZWEI WEGE** beschrieben.



2 - GÄRTNERIN

Dank einer Gärtnerin erhältst du eine wertvolle Rose. Stelle 1 Arbeiter auf ein **unbebautes** Feld **benachbart** zum Kanal. „JA, Ronald, es wird kein benachbarter Arbeiter benötigt!“

Erhalte 1 Rose. Du darfst jederzeit, wenn du Rohstoffe zahlst, anstelle eines benötigten Rohstoffs mit einer Rose zahlen.



Entferne 1 Krokodil, wie für **S - BAUER** beschrieben.



4 - EINNAHME

Von einigen Schuldnern bekommst du noch Geld. Erhalte 5 Geld.



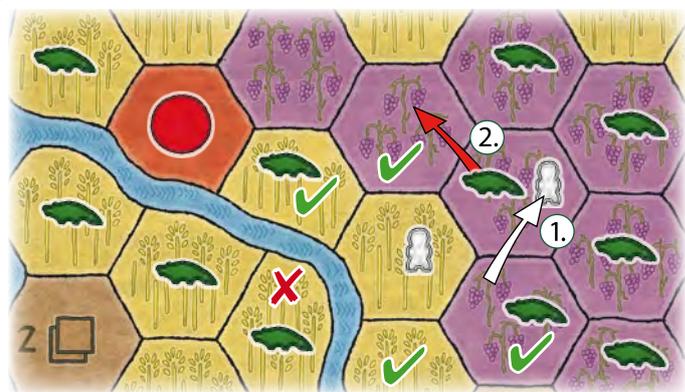
6 - ALTER BAUER

Ein alter Bauer garantiert immer eine bessere Ernte. Stelle 1 Arbeiter auf ein Feld wie für **S - BAUER** beschrieben.

Abhängig vom gewählten Feld erhältst du 2 **passende Rohstoffe** (Traube, Stein oder Weizen).

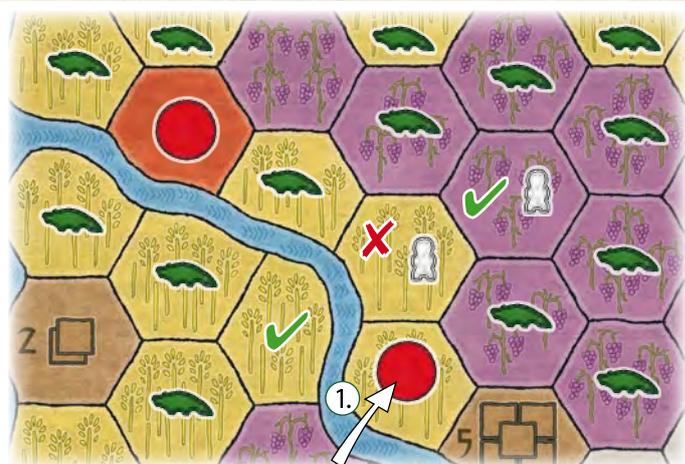


Entferne 1 Krokodil, wie für **S - BAUER** beschrieben.

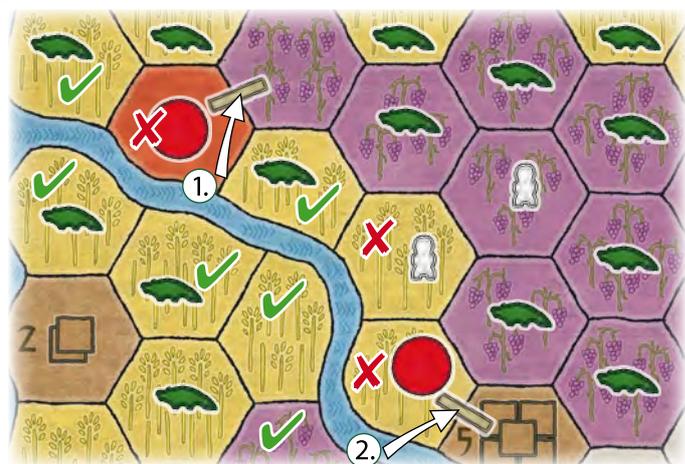


Beispiel: Angelika spielt **S - BAUER**. Sie stellt den Arbeiter auf das Traubenfeld (1), benachbart zu dem anderen Arbeiter und entfernt das Krokodil aus dem Spiel (2). Angelika erhält 1 Traube und 1 Geld. Alternativ kann Angelika auch eines der ✓ Felder wählen (ohne 1 Geld für ein krokodilfreies Feld zu erhalten). Sie darf aber nicht das X Feld wählen, da es nicht benachbart zum Arbeiter ist.

Würde Angelika **6 - ALTER BAUER** spielen, bekäme sie 2 Trauben und 1 Geld.



Beispiel: Hedwig spielt **S - SIEDLUNG** und legt eine Siedlung auf das krokodilfreie Getreidefeld (1). Sie zahlt 1 Traube, 1 Stein und 1 Weizen und erhält 3 Ansehen und 3 Geld. Die nächste Siedlung darf auf die ✓ Felder gelegt werden, so dass sie den notwendigen Abstand zu den existierenden Siedlungen einhält. Das X Feld neben der neuen Siedlung darf nicht gewählt werden, auch wenn es krokodilfrei ist.



Beispiel: Nicole spielt **S - ZWEI WEGE**. Sie legt 2 Wege auf je zwei krokodilfreie Felder. Der erste Weg verbindet die Siedlung mit dem Traubenfeld (1), der zweite Weg verbindet den Bauplatz mit der Siedlung (2). Nicole zahlt 1 Traube und 1 Weizen und erhält 3 Ansehen für die neue Siedlung und 1 zusätzliches Ansehen für die erste direkte Verbindung des Bauplatzes mit der Siedlung.

Als nächstes spielt Angelika **2 - GÄRTNERIN**. Sie wählt eines der ✓ Felder neben dem Kanal, da die X Felder bereits bebaut oder mit einem Arbeiter besetzt sind. Angelika erhält 1 Rose und (wenn sie ein Krokodil entfernt) 1 Geld.



8 - EREMIT

Eremiten suchen die unberührte Natur ohne menschliche Spuren. Stelle 1 Arbeiter auf ein **unbebautes** Feld, dessen **benachbarte** Felder alle ohne Arbeiter und **unbebaut** sind. Erhalte 2 Ansehen.



Entferne 1 Krokodil, wie für **S - BAUER** beschrieben.



10 - ALTER BAUER

Ein alter Bauer garantiert immer eine bessere Ernte. Folge allen Spielregeln wie für **6 - ALTER BAUER** beschrieben.



12 - OPFERGABE

Bringt man ein Opfer dar, wird man von den Göttern belohnt. Lege 1 Baustein auf einen Bauplatz. Ein anwesender Arbeiter bleibt dort stehen. Auf jeden Bauplatz passt nur eine bestimmte Anzahl an Bausteinen, wie durch die Kontur (Obelisk, Kolossus, Pyramiden) und die Zahl daneben angegeben.

Entferne 1 deiner Karten aus dem Spiel. Erhalte 1 Ansehen und 3 Geld. Du darfst jede Karte wählen - in deiner Hand, auf dem Ablagestapel oder auch diese Karte. Entfernst du eine Karte aus dem Ablagestapel, darfst du die Reihenfolge der anderen Karten nicht ändern!



14 - WEIZENLIEFERANT

Schicke den Lieferanten zur Siedlung, um Weizen zu erhalten. Stelle 1 Arbeiter auf eine Siedlung. Erhalte 2 Weizen.



16 - TRAUBENLIEFERANT

Schicke den Lieferanten zur Siedlung, um Trauben zu erhalten. Stelle 1 Arbeiter auf eine Siedlung. Erhalte 2 Trauben.



18 - STEINLIEFERANT

Schicke den Lieferanten zur Siedlung, um Steine zu erhalten. Stelle 1 Arbeiter auf eine Siedlung. Erhalte 2 Steine.



20 - NEUE SIEDLUNG

Ein erfahrener Baumeister spart Rohstoffe für Siedlungen. Folge den Spielregeln wie für **S - SIEDLUNG** erklärt. Zahle **2 verschiedene** Rohstoffe (Traube, Stein, Weizen oder Fisch). Erhalte 3 Ansehen und 3 Geld. Du kannst 1 zusätzliches Ansehen erhalten, wie für **S - ZWEI WEGE** beschrieben.



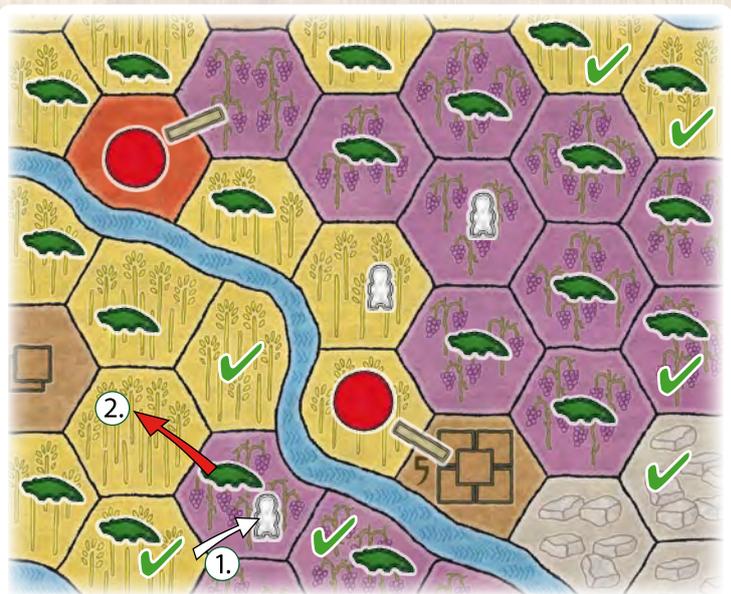
22 - VEREDELUNG

In den richtigen Händen verdoppelt sich der Wert der Dinge. **Wähle** 1 oder 2 Rohstoffe (Traube, Stein, Weizen, Fisch oder Rose), die **du besitzt**. Du darfst gleiche oder verschiedene Rohstoffe wählen. Erhalte je 1 **passenden** Rohstoff.



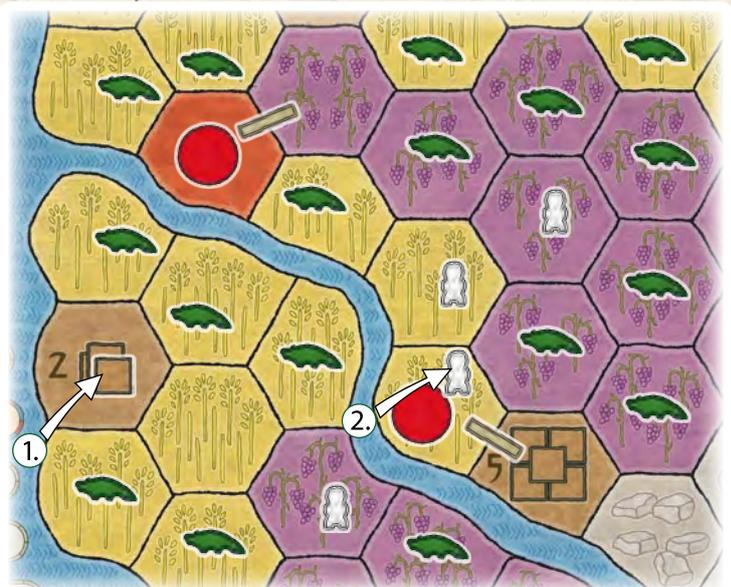
24 - TAUSCHHÄNDLER

Ein guter Händler macht immer einen Profit. Stelle 1 Arbeiter auf eine Siedlung. Zahle ein- bis dreimal 1 Rohstoff **deiner Wahl** (Traube, Stein, Weizen oder Fisch). Erhalte je 1 Rose. Du darfst gleiche oder verschiedene Rohstoffe wählen.



Beispiel: Hedwig spielt **8 - EREMIT**. Sie wählt das Traubenfeld auf der kleinen Halbinsel (1), das auf der anderen Seite des Kanals gegenüber einer der Siedlungen liegt. Hedwig entfernt das Krokodil (2) und erhält 2 Ansehen und 1 Geld.

Da diese Region bereits bebaut wird, könnte Hedwig auch noch eines der unbebauten ✓ Felder wählen, die fast alle am Rand der Region liegen.



Beispiel: Nicole spielt **12 - OPFERGABE** und legt einen Baustein auf den Obelisk-Bauplatz (1). Dann entfernt sie eine ihren **S - BAUERN** aus dem Spiel, den sie aus ihrem Ablagestapel entfernt, ohne die Reihenfolge der Karten zu ändern.

Als nächstes spielt Angelika **14 - WEIZENLIEFERANT**. Sie stellt 1 Arbeiter auf die Siedlung (2) und erhält 2 Weizen.

„JA, Ronald, den Weizenlieferanten interessiert es nicht, auf welchem Rohstoff-Feld die Siedlung steht. In der anderen leeren Siedlung hätte Angelika auch Weizen bekommen.“



26 - WANDERARBEITER

Ein Wanderarbeiter erntet Rohstoffe mal hier, mal dort.

Versetze 1 Arbeiter um bis zu 2 **benachbarte** Rohstoff-Felder oder 2 Arbeiter um je 1 **benachbartes** Rohstoff-Feld. Du darfst jeden Arbeiter auf dem Spielplan wählen (außer liegende Arbeiter von 60 - EDELSTEINSUCHER), auch wenn sie auf Siedlungen oder Bauplätzen stehen.

Abhängig von den gewählten Feldern erhältst du 1 **passenden Rohstoff** (Traube, Stein oder Weizen).



Entferne bis zu 2 Krokodile, wie für S - BAUER beschrieben.

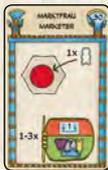


28 - LIEFERANT

Ein schlauer Lieferant bekommt was er will.

Stelle 1 Arbeiter auf eine Siedlung.

Erhalte 2 Rohstoffe **deiner Wahl** (Traube, Stein, Weizen oder Fisch). Du darfst gleiche oder verschiedene Rohstoffe wählen.

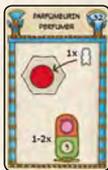


30 - MARKTFRAU

Mit Geld bekommt die Marktfrau alles.

Stelle 1 Arbeiter auf eine Siedlung.

Zahle ein- bis dreimal 1 Geld. Erhalte je 1 Rohstoff **deiner Wahl** (Traube, Stein, Weizen oder Fisch). Du darfst gleiche oder verschiedene Rohstoffe wählen.

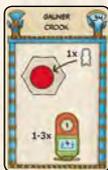


32 - PARFÜMEURIN

Nur eine Parfümeurin weiß den Wert einer Rose zu schätzen.

Stelle 1 Arbeiter auf eine Siedlung.

Zahle ein- oder zweimal 1 Rose. Erhalte je 3 Ansehen.



34 - GAUNER

Manchmal muss ein Gauner einen Teil seines Rufs zu Geld machen.

Stelle 1 Arbeiter auf eine Siedlung.

Zahle ein- bis dreimal 1 Ansehen. Erhalte je 4 Geld.



36 - DIEB

Mit einem Dieb erhältst du bessere Fähigkeiten.

Nimm 1 der 4 Karten kostenfrei aus dem aktuellen Markt. Lege zuerst die geklaute Karte auf deinen Ablagestapel und dann den **DIEB** oben drauf. Liegt ein Rabattmarker auf der gewählten Karte, lege ihn oberhalb des Kartenmarkts ab.



38 - BRÜCKE

Die Verbindung der beiden Halbinseln garantiert hohes Ansehen.

Lege 1 Brücke, um zwei **krokodilfreie**, direkt gegenüberliegende Felder am Kanal miteinander zu **verbinden**. Ein anwesender Arbeiter bleibt dort stehen. Diese Felder sind nun **bebaut** (sie sind durch die Brücke verbunden aber weiterhin nicht benachbart). Folge allen Spielregeln wie für S - ZWEI WEGE beschrieben.

Zahle 2 Rohstoffe **deiner Wahl** (Traube, Stein oder Weizen). Du darfst gleiche oder verschiedene Rohstoffe wählen. Erhalte 4 Ansehen. Verbindest du eine Siedlung/einen Bauplatz zum ersten Mal direkt mit einer Siedlung/einem Bauplatz, erhältst du 1 zusätzliches Ansehen.

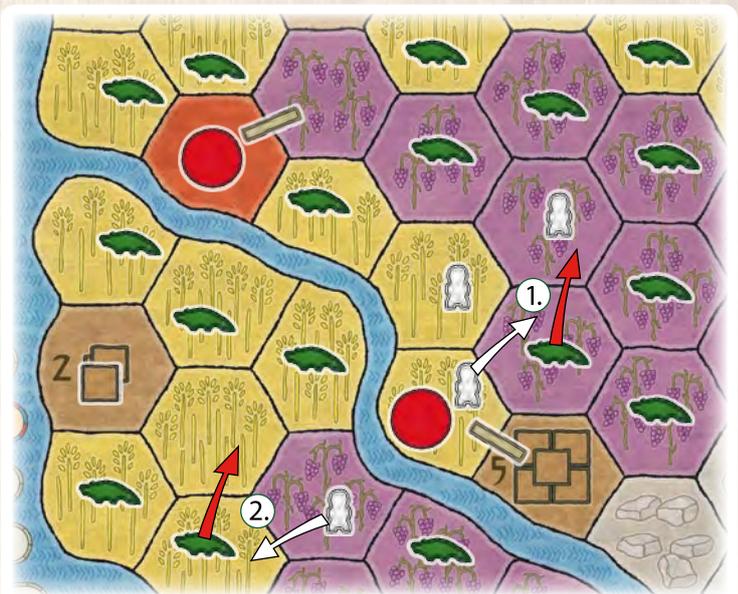


40 - KLEINSTADT

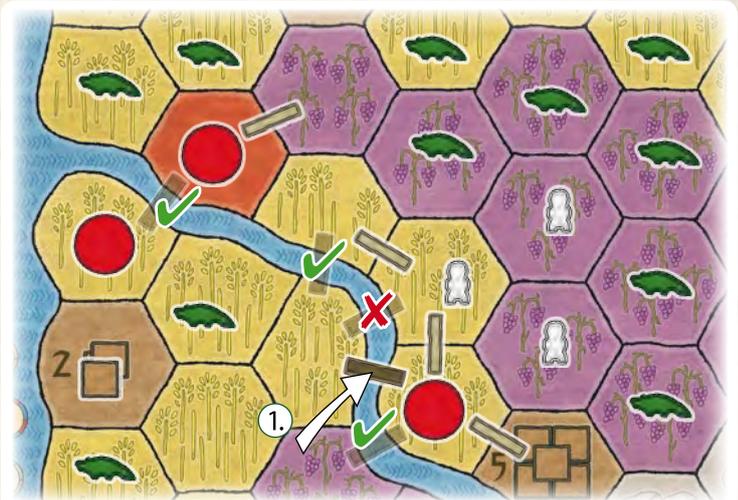
Die wachsende Bevölkerung wandelt Siedlungen in Städte.

Lege 1 Stadt auf eine Siedlung, die keine Stadt ist. Ein anwesender Arbeiter bleibt dort stehen. Für Aktionen von anderen Karten gilt dieses Feld nun als Siedlung und Stadt.

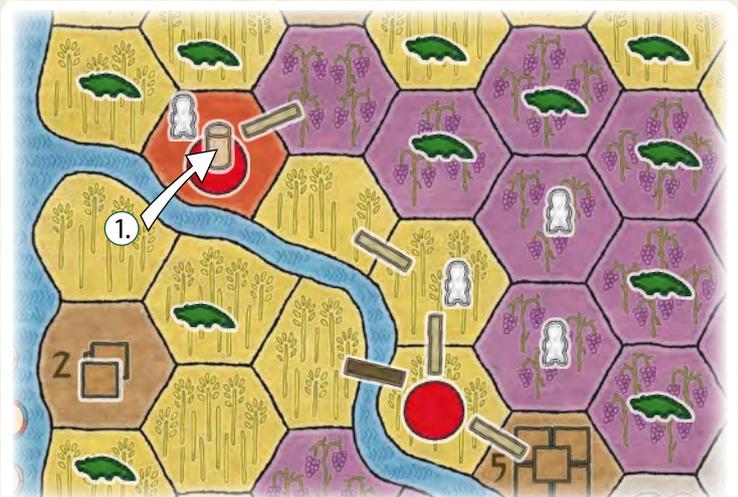
Zahle 1 Weizen, 1 Traube und 1 Stein. Erhalte 5 Ansehen und 2 Geld.



Beispiel: Hedwig spielt 26 - WANDERARBEITER. Sie versetzt den Arbeiter von der Siedlung auf das benachbarte Traubenfeld (1) und den anderen Arbeiter auf das Weizenfeld (2), wobei sie beide Krokodile entfernt. Hedwig erhält 1 Traube, 1 Weizen und 2 Geld.



Beispiel: Nicole spielt 38 - BRÜCKE. Sie legt 1 Brücke von der Siedlung über den Kanal (1), zahlt 1 Weizen und 1 Traube und erhält 4 Ansehen. Sie hätte auch die ✓ Stellen wählen und dabei die beiden Siedlungen verbinden können, darf aber nicht die X Stelle wählen, da es keine Abzweigungen auf Rohstoff-Feldern geben darf.



Beispiel: Angelika spielt 40 - KLEINSTADT. Sie stellt 1 Stadt auf die Siedlung (1). Angelika zahlt 1 Weizen, 1 Traube und 1 Stein und erhält 5 Ansehen und 2 Geld. Der anwesende Arbeiter bleibt auf dem Feld stehen.



42 - ZÜCHTERIN

Nur die beste Züchterin hat einen ganzen Rosengarten im Griff.
Stelle 1 Arbeiter auf ein Feld wie für **2 - GÄRTNERIN** beschrieben.

Erhalte 2 Rosen. Du darfst jederzeit, wenn du Rohstoffe zahlst, anstelle eines benötigten Rohstoffs mit einer Rose zahlen.



Entferne 1 Krokodil, wie für **S - BAUER** beschrieben.



44 - BAUERNHOF

Die hungrige Bevölkerung benötigt Nahrung:
Lege 1 Betrieb auf ein Weizenfeld, das bereits mit einem Weg oder einer Brücke **bebaut** ist. Ein anwesender Arbeiter bleibt dort stehen.

Zahle 1 Traube und 1 Stein. Erhalte 3 Ansehen und 3 Weizen.



46 - WEINGARTEN

Die durstige Bevölkerung verlangt nach Wein.
Lege 1 Betrieb auf ein Traubenfeld wie für **44 - BAUERNHOF** beschrieben.

Zahle 1 Weizen und 1 Stein. Erhalte 3 Ansehen und 3 Trauben.



48 - GRUBE

Eine obdachlose Bevölkerung benötigt Baumaterialien.
Lege 1 Betrieb auf ein Steinfeld wie für **44 - BAUERNHOF** beschrieben.

Zahle 1 Weizen und 1 Traube. Erhalte 3 Ansehen und 3 Steine.



50 - ALLESKÖNNER

Ein wenig Allgemeinwissen ist immer hilfreich.
Wähle 1 Aktion:

- Nimm die oberste Karte deines Ablagestapels auf die Hand.
„JA, Ronald, nimm als erstes die andere Karte und lege erst dann den **ALLESKÖNNER** oben auf deinen Ablagestapel.“

- Erhalte 1 Rohstoff **deiner Wahl** (Traube, Stein, Weizen oder Fisch).
- Erhalte 1 Ansehen.



52 - ORDNUNG

Ordentliche Unterlagen beschleunigen jede Entscheidung.
Wähle 1-3 Karten in deiner Hand und lege sie unter deinen Ablagestapel. Erhalte 2 Geld für jede dieser Karten. Du darfst die Reihenfolge der anderen Karten im Ablagestapel nicht ändern!



54 - AUSBAU

Um die Nachfrage zu befriedigen, müssen die Betriebe wachsen.
Lege 1 Ausbau an einen Betrieb, der noch keinen Ausbau besitzt. Ein anwesender Arbeiter bleibt dort stehen. Für Aktionen von anderen Karten gilt dieses Feld weiter als Betrieb.

Zahle 1 Rohstoff **deiner Wahl** (Traube, Stein, Weizen oder Fisch). Erhalte 3 Ansehen.



56 - GESELLE

Ein guter Betrieb benötigt immer einen Gesellen.
Stelle 1 Arbeiter auf einen Betrieb.

Erhalte 3 **passende** Rohstoffe (Weizen, Trauben oder Steine).



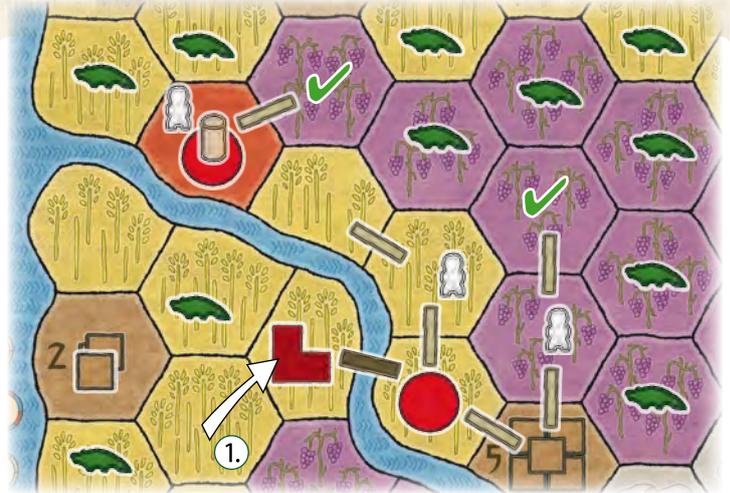
58 - FISCHER

Fische bieten dir eine weitere Möglichkeit, Kosten zu zahlen.
Stelle 1 Arbeiter auf ein Feld wie für **S - BAUER** beschrieben. Zusätzlich muss dieser Arbeiter neben dem Kanal oder dem See stehen!

Erhalte 3 Fische.

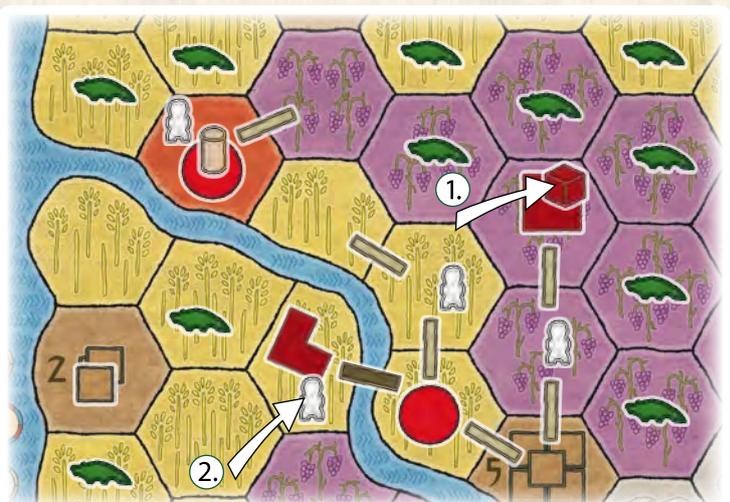


Entferne 1 Krokodil, wie für **S - BAUER** beschrieben.



Beispiel: Hedwig spielt **44 - BAUERNHOF**. Sie legt 1 Betrieb auf das Weizenfeld, das mit der Brücke bebaut ist (1). Hedwig zahlt 1 Traube und 1 Stein und erhält 3 Ansehen und 3 Weizen.

Hätte sie stattdessen **46 - WEINGARTEN** gespielt, hätte sie einen Betrieb auf eines der beiden ✓ Traubenfelder legen können, die mit Wegen verbunden sind.



Beispiel: Nicole spielt **54 - AUSBAU**. Sie legt 1 Ausbau auf den Trauben-Betrieb (1), zahlt 1 Stein und erhält 3 Ansehen.

Angelika spielt **56 - GESELLEN**. Sie stellt 1 Arbeiter auf den Weizen-Betrieb (2) und erhält 3 Weizen. Sie hätte stattdessen auch den Trauben-Betrieb für 3 Trauben wählen können.



60 - EDELSTEINSUCHER

Die Suche nach Edelsteinen kann profitabel sein.

Wähle eine Aktion:

- Lege 1-5 stehende Arbeiter auf beliebigen Feldern hin. Zahle 1 Geld pro Arbeiter. Die liegenden Arbeiter dürfen

nur noch von dir entfernt werden, wenn du die Karte **EDELSTEINSUCHER** spielst und die zweite Aktion wählst.

- Entferne alle liegenden Arbeiter vom Spielplan. Erhalte 3 Geld pro entferntem Arbeiter.



62 - NOVIZEN

Einige auserwählte Arbeiter streben nach einem klerikalen Leben.

Entferne 1-3 Arbeiter von beliebigen Feldern. Du darfst keine liegenden Arbeiter von **60 - EDELSTEINSUCHER** wählen.

Erhalte 2 Geld pro entferntem Arbeiter.



64 - BASAR

Gute Kontakte geben einem Zugriff auf günstige Fähigkeiten.

Zahle 2 Geld und nimm 1 der 4 Karten aus dem aktuellen Markt auf die Hand. Liegt ein Rabattmarker auf der gewählten Karte, zahle nur 1 Geld.



66 - WEIZENHÄNDLER

Ein erfahrener Händler bekommt immer mehr Weizen.

Stelle 1 Arbeiter auf eine Siedlung.

Erhalte 3 Weizen.



68 - TRAUBENHÄNDLER

Ein erfahrener Händler bekommt immer mehr Trauben.

Stelle 1 Arbeiter auf eine Siedlung.

Erhalte 3 Trauben.



70 - STEINHÄNDLER

Ein erfahrener Händler bekommt immer mehr Steine.

Stelle 1 Arbeiter auf eine Siedlung.

Erhalte 3 Steine.



72 - MONUMENT

Der Bau der riesigen Monumente wird mit Ansehen belohnt.

Lege 1-3 Bausteine auf beliebige Bauplätze, wie für **12 - OPFERGABE** beschrieben. Legst du 2 oder 3 Bausteine, darfst du sie auf denselben Bauplatz oder auf mehrere

Bauplätze legen.

Zahle 1 Stein für jeden gelegten Baustein. Erhalte 2 Ansehen pro Baustein.



74 - GEHÖFT

Ein stetig wachsendes hungriges Volk braucht mehr Nahrung.

Lege 1 Betrieb auf ein Weizenfeld, das bereits mit einem Weg oder einer Brücke **bebaut** ist. Ein anwesender Arbeiter bleibt dort stehen.

Zahle 1 Traube und 1 Stein. Erhalte 3 Ansehen und 4 Weizen.

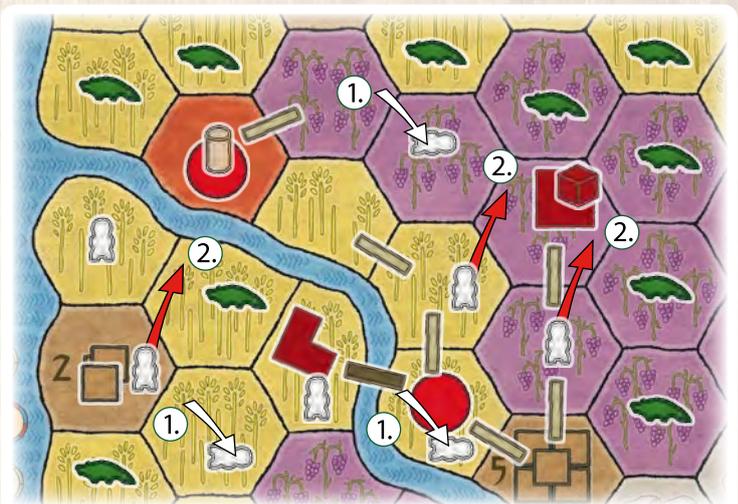


76 - PLANTAGE

Mehr und mehr durstige Menschen benötigen mehr Wein.

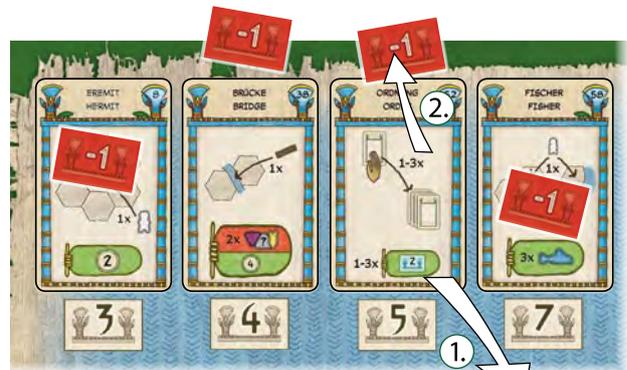
Lege 1 Betrieb auf ein Traubenfeld wie für **74 - GEHÖFT** beschrieben.

Zahle 1 Weizen und 1 Stein. Erhalte 3 Ansehen und 4 Trauben.

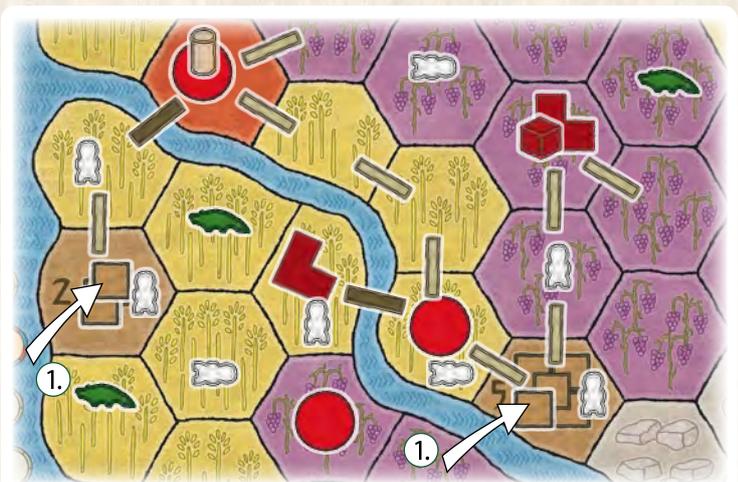


Beispiel: Hedwig spielt **60 - EDELSTEINSUCHER**. Sie wählt die erste Aktion und legt 3 Arbeiter hin (1), wofür sie 3 Geld zahlt. Nun bleiben diese Arbeiter auf den Feldern, bis sie die **EDELSTEINSUCHER** erneut spielt und sich entscheidet, alle liegenden Arbeiter zu entfernen.

Dann spielt Nicole **62 - NOVIZEN**. Sie darf die liegenden Arbeiter nicht wählen und entfernt stattdessen 3 andere Arbeiter ihrer Wahl (2). Sie erhält dafür 6 Geld.



Beispiel: Angelika spielt **64 - BASAR**. Sie wählt die Karte **52 - ORDNUNG** (1) und nimmt sie auf die Hand. Angelika zahlt 1 Geld und legt den Rabattmarker oberhalb des Kartenmarkts ab (2). (er wird bei der nächsten Verwaltungsaktion eines Spielers erneut verwendet).



Beispiel: Hedwig spielt **72 - MONUMENT**. Sie legt 2 Bausteine (1): Mit einem beendet sie den Obelisken, mit dem anderen beginnt sie die Pyramide. Hedwig zahlt 2 Steine und erhält 4 Ansehen.



78 - STEINBRUCH

Massen an obdachlosen Menschen benötigen mehr Baumaterial. Lege 1 Betrieb auf ein Steinfeld wie für 74 - GEHÖFT beschrieben.

Zahle 1 Weizen und 1 Traube. Erhalte 3 Ansehen und 4 Steine.



80 - ERNTEHELFER

Dank der Erntehelfer erhöhen sich die Erträge.

Stelle 1-3 Arbeiter auf Felder wie für 5 - BAUER beschrieben.

Zahle 1 Geld für jeden Arbeiter. Abhängig vom gewählten Feld erhältst du für jeden Arbeiter 1 passenden Rohstoff (Traube, Stein oder Weizen).



Entferne 1-3 Krokodile, wie für 5 - BAUER beschrieben.



82 - ALTER LIEFERANT

Nur ein erfahrener alter Lieferant garantiert hohe Gewinne.

Stelle 1 Arbeiter auf eine Siedlung.

Erhalte 3 Rohstoffe deiner Wahl (Traube, Stein, Weizen oder Fisch). Du darfst gleiche oder verschiedene Rohstoffe wählen.



84 - STADT

Der Bedarf an Städten steigt stetig.

Lege 1 Stadt auf eine Siedlung, die keine Stadt ist. Ein anwesender Arbeiter bleibt dort stehen. Für Aktionen von anderen Karten gilt dieses Feld nun als Siedlung und Stadt.

Zahle 1 Weizen, 1 Traube und 1 Stein. Erhalte 6 Ansehen und 2 Geld.



86 - ESKORTE

Die Soldaten des Pharaos marschieren durch Faiyum.

Versetze 1 Arbeiter (keinen liegenden Arbeiter von 60 - EDELSTEINSUCHER) von einer Siedlung entlang miteinander verbundenen Wegen zu 1-3 anderen Siedlungen. In der letzten Siedlung darf kein Arbeiter stehen. Entferne den versetzten Arbeiter.

Für 1 Siedlung zahle 2 Geld und erhalte 4 Ansehen. Für 2 Siedlungen zahle 4 Geld und erhalte 5 Ansehen. Für die gesamte Strecke von 3 Siedlungen zahle 6 Geld und erhalte 6 Ansehen.



88 - PAPYRUS

Ein guter Schriftgelehrter gibt dir Zugriff auf jede Fähigkeit.

Kopiere die Aktion der obersten Karte deines Ablagestapels.



90 - STEUEREINTREIBER

Das Aussenden eines Steuereintreibers kann profitabel sein.

Stelle 1 Arbeiter auf einen Betrieb.

Erhalte 1 Geld für jeden Betrieb auf dem Spielplan plus 1 Geld für jede Stadt.



92 - FÜNF WEGE

Die fortschreitende Urbanisierung verlangt nach mehr Wegen.

Lege bis zu 5 Wege. Für jeden Weg folge allen Spielregeln wie für 5 - ZWEI WEGE beschrieben.

Erhalte 1 Ansehen für jeden gelegten Weg plus 1 zusätzliches Ansehen für jede erste direkte Verbindung von zwei Siedlungen/zwei Bauplätzen/einer Siedlung und einem Bauplatz.

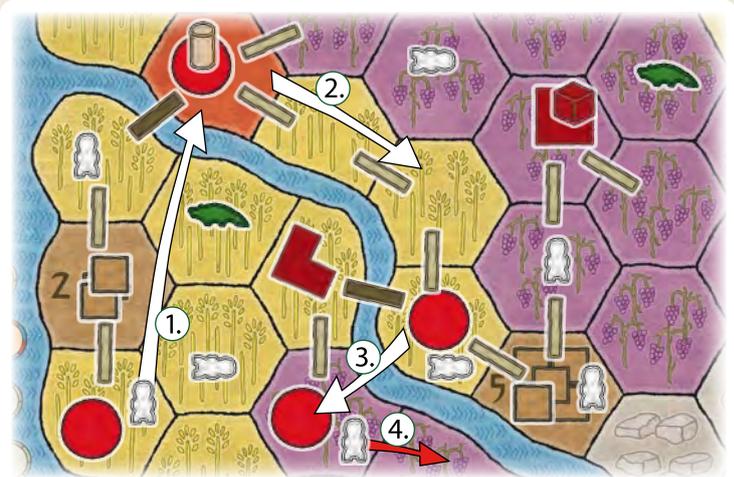


94 - BANKETT

Jeder möchte an einem deiner Banketts teilnehmen.

Stelle 1 Arbeiter auf einen Bauplatz.

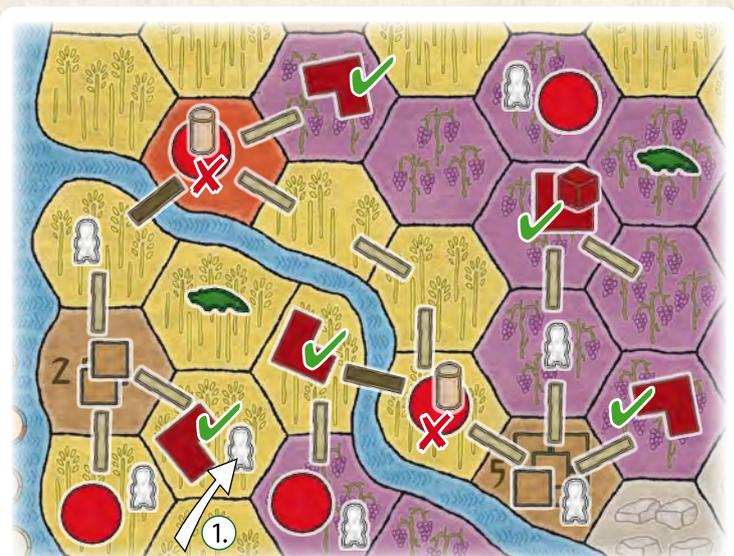
Zahle 1 Weizen, 1 Traube, 1 Fisch und 6 Geld. Erhalte 8 Ansehen.



Beispiel: Nicole spielt 86 - ESKORTE. Sie versetzt den Arbeiter von der Siedlung neben dem See nach oben zur ersten Siedlung (1), nach unten zur Siedlung neben der Pyramide (2) und dann zur Siedlung auf dem Traubenfeld (3). Nicole zahlt 6 Geld und erhält 6 Ansehen. Dann entfernt sie den Arbeiter (4). Sie konnte nicht auf der zweiten Siedlung anhalten, da dort bereits ein Arbeiter stand.



Beispiel: Angelika spielt 88 - PAPYRUS. Ihre letzte gespielte Karte war 64 - BASAR (siehe oben), so dass Angelika die Karte 76 - PLANTAGE (1) wählt und 2 Geld zahlt.



Beispiel: Hedwig spielt 90 - STEUEREINTREIBER. Sie stellt den Arbeiter auf einen Betrieb (1) und erhält 7 Geld (5 Geld für die fünf grünen Betriebe und 2 Geld für die beiden roten Städte).



96 - KROKODILOPFER

Gelegentlich verlangen die Götter nach einem Krokodilopfer. Stelle 1 Arbeiter auf einen Bauplatz.

Entferne 1 Krokodil von einem Feld. Erhalte 3 Ansehen.



98 - BÄCKER

Ein Bäcker stoppt den Hunger.

Stelle 1 Arbeiter auf einen Weizenbetrieb.

Zahle 1 Weizen. Erhalte 2 Ansehen und 5 Geld.



100 - WINZER

Ein Winzer stoppt den Durst.

Stelle 1 Arbeiter auf einen Traubenbetrieb.

Zahle 1 Traube. Erhalte 2 Ansehen und 5 Geld.



102 - STEINMETZ

Ein Steinmetz sorgt für genug Baumaterial.

Stelle 1 Arbeiter auf einen Steinbetrieb.

Zahle 1 Stein. Erhalte 2 Ansehen und 5 Geld.



104 - KANALFEST

Die Menschen am Kanal feiern ein großes Fest.

Zahle je 1 Rohstoff **deiner Wahl** (Traube, Stein, Weizen oder Fisch) für bis zu 9 Siedlungen neben dem Kanal. Du darfst gleiche oder verschiedene Rohstoffe wählen. Erhalte je 2 Ansehen für jede Stadt und 1 Ansehen für jede Siedlung, die keine Stadt ist.



106 - GAUKLER

Die Städte freuen sich über Unterhaltung durch den Gaukler.

Stelle 1 Arbeiter auf eine Stadt.

Erhalte 3 Geld für jede errichtete Stadt.



108 - BAUARBEITEN

Die Baumeister sind berühmt für die Verzierungen der Monumente. Lege 1 Baustein auf einen Bauplatz wie für 12 - OPFERGABE beschrieben.

Zahle 3 Geld und bis zu 5 **verschiedene** Rohstoffe (Traube, Stein, Weizen, Fisch oder Rose). Erhalte 1/3/5/10/15 Ansehen abhängig von der Anzahl an verschiedenen Rohstoffen, die du gezahlt hast.



110 - ERNTEFEST

Die Menschen feiern ein großes Fest für die jährliche Ernte.

Zahle je 1 Rohstoff **deiner Wahl** (Traube, Weizen oder Fisch) für bis zu 10 Siedlungen, die miteinander über Wege und Brücken verbunden sind. Du darfst gleiche oder verschiedene Rohstoffe wählen. Erhalte 2 Ansehen für jede Stadt und 1 Ansehen für jede Siedlung, die keine Stadt ist.

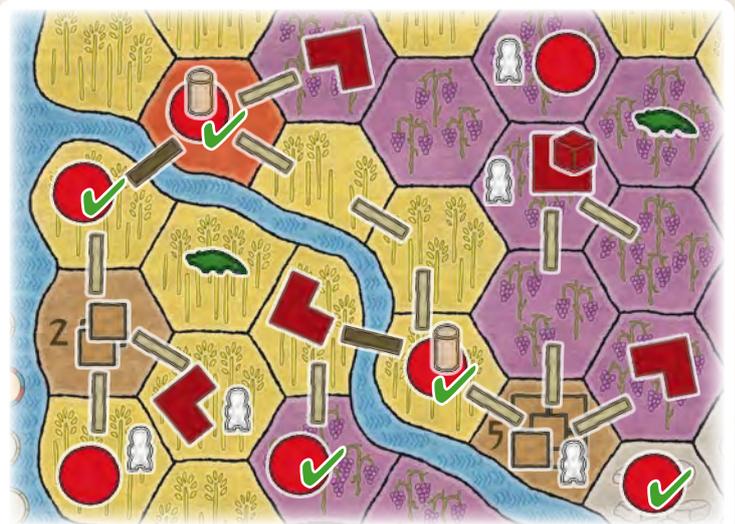


112 - PHARAO

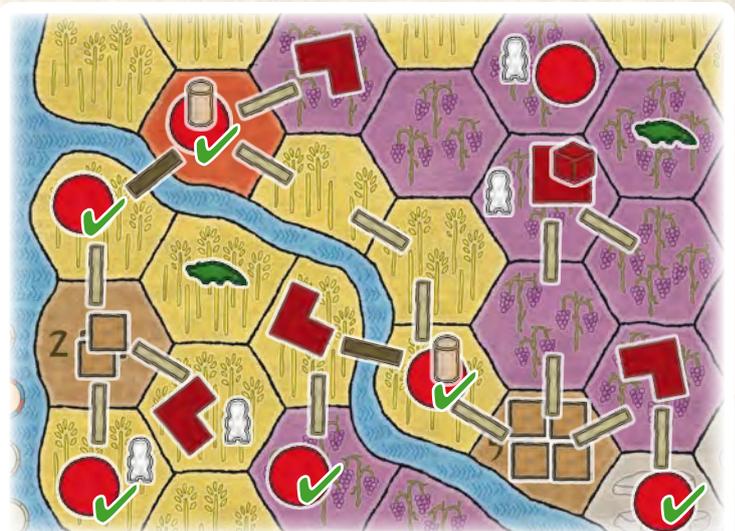
Der Pharao besucht Faiyum.

Stelle 1 Arbeiter auf eine Stadt.

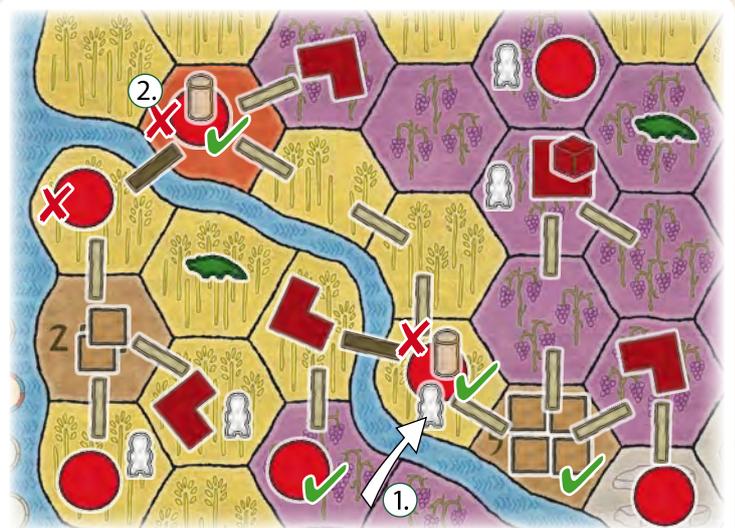
Erhalte für die Stadt des Pharaos und für jede Siedlung, jede Stadt und jeden Bauplatz, die direkt mit Wegen mit der Stadt des Pharaos verbunden sind (ein Betrieb blockiert nicht die direkte Verbindung zwischen Siedlungen und/oder Bauplätzen), das folgende Ansehen: 2 Ansehen für jede Stadt, 1 Ansehen für jede Siedlung, die keine Stadt ist, und 1 Ansehen für jeden Baustein auf den Bauplätzen.



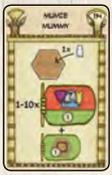
Beispiel: Nicole spielt 104 - KANALFEST. Es gibt 5 ✓ Siedlungen am Kanal, von denen zwei bereits zu Städten wurden. Nicole entscheidet sich 5 Rohstoffe zu zahlen - in diesem Fall 2 Fische, 2 Steine und 1 Weizen - um 7 Ansehen zu erhalten (4 Ansehen für die Städte und 3 Ansehen für die Siedlungen).



Beispiel: Angelika spielt 110 - ERNTEFEST. 6 ✓ Siedlungen sind über Wege und Brücken miteinander verbunden. Angelika hat nur noch 2 Fische und 3 Weizen und zahlt diese, um 5 der 6 Siedlungen zu versorgen. Sie erhält 7 Ansehen (4 Ansehen für die Städte und 3 Ansehen für die Siedlungen).



Beispiel: Hedwig spielt 112 - PHARAO. Sie stellt einen Arbeiter auf die Stadt ① und erhält 9 Ansehen (5 Ansehen für die ✓ Stadt des Pharaos, die zweite ✓ Stadt und Siedlung, sowie 4 Ansehen für die 4 Bausteine auf der ✓ Pyramide, die alle direkt miteinander verbunden sind). Wählt sie die Stadt ②, würde sie nur 5 Ansehen für die direkt miteinander verbundenen ✗ Städte und Siedlung erhalten.



114 - MUMIE

Ein Begräbnis benötigt viele Vorbereitungen.

Stelle 1 Arbeiter auf einen Bauplatz.

Zahle 1-10 Rohstoffe **deiner Wahl** (Traube, Stein, Weizen, Fisch oder Rose). Du darfst gleiche oder verschiedene Rohstoffe wählen. Erhalte 1 Ansehen für jeden Rohstoff plus 1 Ansehen für jeden Baustein auf dem Bauplatz der Mumie.



116 - KÄMMERER

Sichere deine Reichtümer in einem der Monumente.

Stelle 1 Arbeiter auf einen Bauplatz.

Zahle ein- bis zwölfmal 2 Geld. Erhalte 1 Ansehen für je 2 Geld.



118 - PRUNKBRÜCKE

Über diese Brücke dürfen nur wenige Auserwählte schreiten.

Folge allen Spielregeln für **38 - BRÜCKE**.

Zahle 1 Weizen, 1 Traube, 1 Stein und 5 Geld. Erhalte 12 Ansehen.



120 - PALAST

Ein Gebäude bestimmt für den Pharao.

Lege 1 Palast auf eine Stadt.

Zahle 2 Weizen, 2 Trauben und 2 Stein. Erhalte 15 Ansehen.



122 - ÖDNIS

Eine karge Ödnis kündigt das Ende an.

Dies ist eine Naturkatastrophe. Du kannst diese Karte nicht kaufen.

Liegen alle 4 Naturkatastrophen im Markt, beginnt ihr mit den letzten Zügen des Spiels.

Mit 5 Spielern nimmt der Spieler diese Karte, der als viertes passt, und erhält 1 Ansehen. Mit 1-4 Spielern gibt diese Karte kein Ansehen.



124 - HITZE

Eine gnadenlose Hitze kündigt das Ende an.

Dies ist eine Naturkatastrophe. Du kannst diese Karte nicht kaufen.

Liegen alle 4 Naturkatastrophen im Markt, beginnt ihr mit den letzten Zügen des Spiels.

Mit 4-5 Spielern nimmt der Spieler diese Karte, der als drittes passt, und erhält 3 Ansehen. Mit 1-3 Spielern gibt diese Karte kein Ansehen.



126 - DÜRRE

Eine große Dürre kündigt das Ende an.

Dies ist eine Naturkatastrophe. Du kannst diese Karte nicht kaufen.

Liegen alle 4 Naturkatastrophen im Markt, beginnt ihr mit den letzten Zügen des Spiels.

Mit 3-5 Spielern nimmt der Spieler diese Karte, der als zweites passt, und erhält 6 Ansehen. Mit 1-2 Spielern gibt diese Karte kein Ansehen.



128 - SANDSTURM

Ein gigantischer Sandsturm kündigt das Ende an.

Dies ist eine Naturkatastrophe. Du kannst diese Karte nicht kaufen.

Liegen alle 4 Naturkatastrophen im Markt, beginnt ihr mit den letzten Zügen des Spiels.

Mit 3-5 Spielern nimmt der Spieler diese Karte, der als erstes passt, und erhält 10 Ansehen. Mit 2 Spielern erhält der Spieler 6 Ansehen. Nur in Solospielen gibt diese Karte kein Ansehen.

GRUNDSYMBOLE



Ansehen: Für gewöhnlich erhältst du Ansehen wie auf den Karten angeben. Nur eine Karte lässt dich Ansehen zahlen.



Geld: Du zahlst und erhältst verschiedene Mengen an Geld.



Rohstoffe: Die Rohstoffenarten sind Traube, Stein, Weizen, Fisch und Rose, wobei die ersten drei die Grundrohstoffe sind. Rosen sind Joker. Jedes Mal, 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.



Einen Grundrohstoff durch 3 Geld ersetzen: Jedes Mal, wenn du Rohstoffe bezahlt, darfst du einen einzelnen der drei Grundrohstoffe - Traube, Stein oder Weizen - durch 3 Geld ersetzen.

AUSWAHL AN ROHSTOFFEN



Passende Rohstoffe: Du zahlst oder erhältst Rohstoffe nach bestimmten Vorgaben, wie auf den Karten angegeben. Du bekommst nur dann eine Rose, wenn diese in der grünen Box einer Karte abgebildet ist.



Rohstoffe deiner Wahl: Du zahlst oder erhältst Rohstoffe aus einer auf den Karten abgebildeten Auswahl. Die Hand zeigt an, dass du den Rohstoff besitzen musst.



Verschiedene Rohstoffe: Du zahlst oder erhältst verschiedene Rohstoffe, wie auf den Karten angeben.

