

FAIYUM

STRATÉGIAI JÁTÉK AZ ŐSI
EGYIPTOMBAN
FRIEDEMÁN FRIESETŐL
1-5 JÁTÉKOS RÉSZÉRE 12 ÉVES KORTÓL

JÁTÉKÖTLET

Faiyum oázisszerű medencéjét 3900 évvel ezelőtt mesterségesen alakították ki a Nílushoz tartozó Bahr Yusef csatorna bővítésével, annak érdekében, hogy szabályozott árteret hozzanak létre. Egyiptom Középső Királysága alatt. III. Amenemhet és II. Sesostris uralkodása során a mocsaras területet lassan termőföldre változtatták. Megparancsolták tanácsadóiknak, hogy csatornákból és gátakból álló rendszer kiépítésével szerezzék vissza a sivataggal körülvett, krokodilok lakta területet, és alakítsák azt Egyiptom magtárává.

Most, III. Amenemhet uralkodása idején ti, mint a fáraó tanácsadói, azt a parancsot kaptátok, hogy termények betakarításával, utak építésével és települések alapításával tegyetek meg minél többet Faiyum érdekében. Ehhez biztosítják a szükséges munkaeőt, erőforrásokat és pénzt, ami egyben azt is jelenti, hogy ha egy másik tanácsadónak van szüksége a „te” újtádra, tanyáidra vagy egyéb épületeidre, akkor azt használhatja, hiszen minden, amit építettél az tulajdonképpen magáé a fáraóé. Az egyedüli dolog, ami a tiéd, és ami számít, az kizárólag a fáraó tisztelete.

A **Faiyum** egy stratégiai játék a tervezés rajongóinak. Az alapszabály egyszerű: Játszd ki egyesével a kártyáidat a saját dobópaklidba. Miután kijátszottál kártyáidból néhányat vagy akár az összeset, visszaveszed őket a kezedbe „fordított” kijátszási sorrendben, így a kártyák jó sorrendben történő kijátszása nagyon fontos. Az újonnan megvásárolt kártyák egyből a kezedbe kerülnek, így a kártyák megszerzésénél és kijátszásánál is fontos az időzítés. Minden kártyán könnyen érthető akciók vannak, de a legjobb kombinációkból a „motor” kiépítése tesz igazán a **Faiyum** mester tanácsadójává.

A játékot a Power Grid játékban sikeresen használt pakliépítéshez hasonló kártyahasználat és piaci gépezet jellemzi. Szerezz egyre értékesebb kártyákat, és használt a játéktábla épületeit, hogy azok javadra váljanak – vagyis hogy hírnevedet növeljék. Végül a legraszababb tanácsadó, akinek a legjobb kártyakombinációt sikerült létrehoznia, nyeri meg a **Faiyum** játékot.

JÁTÉKELEMEK

A **Faiyum** minden példánya tartalmazza a következőket:

1 játéktábla



50 kártyajelző, a következők:

• 5 db „50/100” hírnévjelző (játékosonként 1)



• 4 db „-1” kedvezmény-lapka



• 26 db 1-es pénzjelző



• 10 db 5-ös pénzjelző



• 5 db 10-es pénzjelző



- 1 szabályfüzet és 1 függelék

257 fa játékelem, a következők:

• 5 hírnévkorong (játékosonként 1)



• 16 település



• 8 város



• 10 műhely



• 5 bővítőmenny



• 40 út



• 4 híd



• 2 nagy híd



• 30 munkás



• 20 búza



• 20 szőlő



• 20 kő



• 10 hal



• 12 rózsza



• 15 épülettömb



• 2 palota



• 38 krokodil



106 kártya, a következők:

• 12 adminisztrációs kártya
(10 kártya a 2-5 fős
játékhoz, 2 kártya a
szólójátékhoz)



• 25 „S” kezdő
játékkártya
(játékosonként 5)



• 69 számozott játékkártya
(56 kék keretes és 13 sárga
keretes)



A kártyákat 2-től 128-ig egyedi páros számokkal láttuk el. Így a kiegészítők belesimulnak.

ELŐKÉSZÜLETEK

1.

Tegyétek a **játéktáblát** az asztalra.

A Tegyetek egy **települést** a piros mezőre, és egy **utat** a két félsziget között lévő gátra.

B Tegyetek egy-egy **krokodilt** minden búzamezőre (sárga) és szőlőmezőre (zöld).

2.

Mindenki válasszon egy színt, és vegye el a hozzá tartozó **kezdőkártyákat**, **hírnévkorongot**, **„50/100” hírnévjelzőt**, valamint az **adminisztrációs kártyát**.

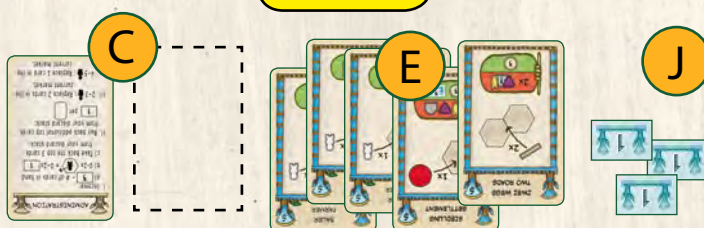
C Szükséged lesz magad előtt némi saját játékterületre. Tedd az adminisztrációs kártyát a játékterületed egyik oldalára. A játék alatt a játékkártyáidnak saját dobópaklijuk lesz.

D Tedd a hírnévkorongodat a hírnév-sáv 0-s mezőjére, az „50/100” hírnévjelződet pedig a hírnévsáv végére.

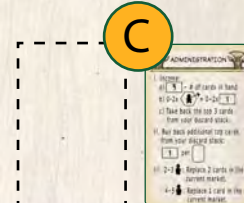
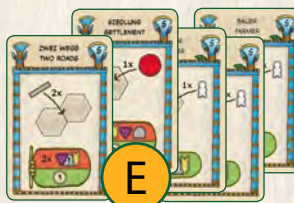
E Vedd a kezedbe a kezdőkártyáidat

Példa a 4 fős játékra

Kezdőjátékos



4. játékos



3. Készítsétek elő a **húzópaklit** és a **kártyapiacot** a következők szerint::

F Válogassátok ki a **sárga keretes kártyákat**, és tegyétek félre a 114-től 120-ig számozottakat. A 122-től 128-ig számozott természeti katasztrófa kártyából több verzió is van. Csak a játékoszámnak megfelelő 4 kártyát tartsátok meg, a többi 5-öt tegyétek vissza a dobozba. Ezt a 4 kártyát tegyétek a 114-120-ig számozott kártyák tetejére, és az egész paklit tegyétek félre.

G Keverjétek meg az 56 darab 2-től 112-ig számozott **kék keretes kártyát**, és képpel lefelé tegyétek le **húzópaklinak**. Húzzátok fel a felső 12 kártyát, és rendezzétek őket képpel felfelé számok szerint növekvő sorrendbe. Tegyétek a 8 legkisebb számú kártyát képpel felfelé emelkedő sorrendben a kártyapiac mezőire. Balra tegyétek a legkisebb számút, majd haladjatok jobbra, ahogy nőnek a számok.

H Mindenki nézze meg a 4 legnagyobb számú képpel felfelé lévő kék keretes kártyát, majd keverjétek egybe őket a 8 sárga keretes kártyával, és tegyétek félre a paklit. Ez a 12 kártya egy különálló, képpel lefelé néző, úgy nevezett **utolsó körök paklit** fog alkotni a húzópakli mellett.

	kártyaszám 122-128
2 játékos	6, 0, 0, 0 hírnév
3 játékos	10, 6, 0, 0 hírnév
4 játékos	10, 6, 3, 0 hírnév
5 játékos	10, 6, 3, 1 hírnév

második játékos



4.

Árazzátok le a piacon lévő 4 legkisebb számú kártyát

I Teggyetek 1-1 piros kedvezménylapkát ezekre a lapokra.

5.

Válasszatok **kezdőjátékost!**

J A kezdőjátékos 3 \$-t kap, a második és a harmadik játékos 4 \$-t, a negyedik és az ötödik játékos 5 \$-t.



L



L



6.

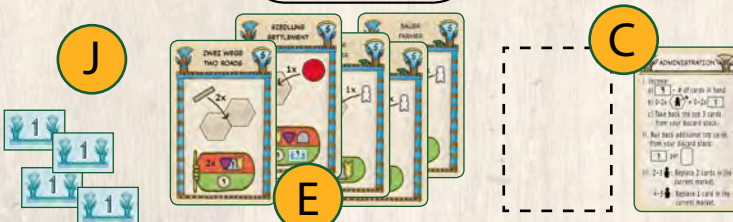
Tegyétek a fa tartozékokat és a pénzlapkákat a játéktábla ellentétes oldalaira attól függően, hogy korlátozott vagy korlátlan a készletük.

K Ezek a tartozékok korlátozottak: munkások, települések, városok, műhelyek, bővítmények, utak, hidak, nagy hidak, épülettömbök és paloták.

L A búza, a szőlő, a kő, a hal, és a rózsza erőforrások, valamint a pénzlapkák készlete korlátlan, ha többre lenne szükség, mint amennyit adtunk, helyettesítsétek valami mással.

Most már kezdődhet a **Faiyum** játék!

harmadik játékos



A JÁTÉKTÁBLA

A játéktáblán Faiyum térképe látható, valamint a kártyapiac és a hírnévsáv.

- A **csatorna** két **félszigetre** osztja Faiyumot, amiket egy **gát** köt össze. A félszigeteket **tó** veszi körbe.
- Egy félsziget mezői **szomszédosak** lehetnek ugyanannak a félszigetnek más mezőivel. De a csatorna két oldalán lévő mezők mindig **külön állók**.
- A szőlő (lila), a búza (sárga) és a kő (szürke) **erőforrásmezői felfedezetlenek**. Továbbá a szőlő- és a búzamezők mocsarasak, és kezdéskor **krokodil** van rajtuk. A kőmezők magasabban vannak, ezért szárazak, és **krokodilmentesek**. A piros mező az első **település**, a gát két oldalán lévő két mezőt út **köti össze**, és a négy barna **építési terület** **krokodilmentes** és már **felfedezett**. Az építési területen a megépíthető emlékmű elnagyolt ábrája látható, a számok pedig a mezőkre építhető épülettömbök számát jelzik.
- A **kártyapiacon** 8 különálló 2 csoportra osztott kártyamező van: 4 mezőn az **aktuális piacon** lévő kártyák árai láthatók, a másik 4 kártyamezőn a játék későbbi szakaszában megvásárolható kártyák vannak.
- A **hírnévsáv** mutatja, mennyi hírnevet szereztél a játék alatt.

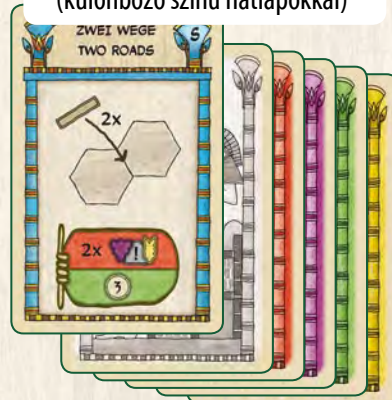


A KÁRTYÁK

Adminisztrációs kártyák



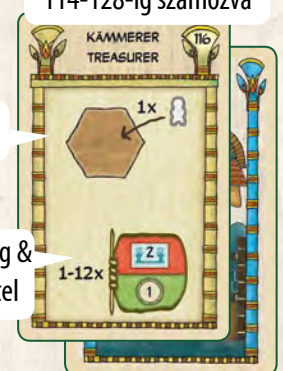
Játékosok kezdőkártyái S-sel jelölve (különböző színű hátlapokkal)



Kék keretes kártyák 2-112-ig számozva



Sárga keretes kártyák 114-128-ig számozva



A játékban kétféle kártyatípus van:

- Az **adminisztrációs kártya** az adminisztráció akció során végrehajtott lépéseket mutatja. Ezen kártyák hátlapja a játékban lévő kártyák használatát érintő két általános szabályra emlékeztet.
- A **játékban lévő kártyák** három csoportba sorolhatók. A játékosok **kezdőkártyái**, amiket S jelöl, és hátlapjuk az 5 játékoszínnek felel meg. A **kék keretes kártyák** és a **sárga keretes kártyák** hátlapja egyforma, és 2-től 128-ig vannak egyedi páros számokkal megszámozva. Mindhárom kártyatípust ugyanúgy kell kijátszani.
- A kártyákon a **nevük** alatt látható egy **akció**, amit a kártya kijátszásakor végre kell hajtani. Ha van rajta **piros költség**, akkor ezt az akció végrehajtásához be kell fizetni; ha van rajta **zöld bevétel**, akkor azt az akció végrehajtása után kell elvenni. Minden játékkártyát részletesen leírunk a függelékben.

A 2-5 FŐS JÁTÉK, VS A SZŐLŐJÁTÉK

A 2-5 fős játék előkészületeit az előző oldalakon leírtuk, és a szabályait a következő oldalakon részletezzük.

A szőlőjátéknál lesz néhány változtatás az előkészületek alatt és a játékmenetben. Ezeket a változtatásokat a szabálykönyv utolsó oldalán találjátok.

A hírnévsávon a hírnév számolásánál a 2-5 fős játékban az 50/100 hírnévjelző segíthet. A szőlőjátéknak valószínűleg kettő vagy több 50/100 hírnévjelzőre is szükség lesz.

A JÁTÉK MENETE

A **Faiyum** játék általános szabályai egyszerűek, de maga a játék a kártyákon lévő különböző akciók széles választékának köszönhetően kifejezetten összetett. Ezek az akciókat részletesen a különálló függelékben írjuk le, ez aztán a jó hír! Miután megtanultátok az általános szabályokat, és megismertétek kezdőkártyáitok akcióit, valamint az aktuális piac kártyáinak akcióit, már kezdődhet is a játék. Ezután, amikor új kártya tűnik fel a kártyapiacon, csak megnézik annak akcióját a függelékben, tehát úgy haladtok a tanulásban, ahogy a játéokban.

A kezdőjátékoskal kezdve, majd az óramutató járása szerint haladva, a játékos a körében végrehajt egyet a következő három akcióból:

- a) Játssz ki egy kártyát a kezedből:** Használd a kártya akcióját vagy szerezz pénzt vele, ezután tedd a kártyát képpel felfelé a saját dobópaklid tetejére.
- b) Vásárolj egy kártyát a kártyapiacról:** Miután befizetted a megadott árat, vegyél a kezedbe 1 kártyát az aktuális piacról.
- c) Hajtsd végre az adminisztrációt:** Bevételekapsz, kártyákat húzol a dobópaklid tetejéről a kezedbe, és lecseréled a piac kártyáit.

Addig folytatódhatnak így a körök, amíg mind a 4 katasztrófa – a 122-től 128-ig számozott sárga keretes kártyák – a kártyapiac jobb szélső mezőire nem kerül, ami kiváltja a játék végét.

Mielőtt folytatnánk a szabályokat, had mutassam be nektek Ronaldot. Ahogy azt látni fogjátok a következő oldalakon, ha egyszer Ronald megérti a szabályokat, akkor azokat mindenki meg fogja érteni. Hosszú évek tapasztalata ezt 100%-ban bizonyítja!

IGEN, Ronald, tényleg mindenki. Köszönöm (újra) a kérdéset....

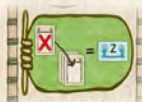
a) Játssz ki egy kártyát a kezedből

A **Faiyum** játéokban a többi pakliépítő játéktól eltérően nincs szükség a húzópaklid alapos ismeretére. Ehelyett már a játék kezdetén minden kártyád a kezedben van, és egymás után kijátszhatod őket. Miután kijátszottál egy kártyát, tedd azt képpel felfelé a dobópaklid tetejére.

Amikor kártyát játszol ki a kezedből, tedd azt képpel felfelé a játékterületedre. Ezután két választásod van:

- **Használd az akciót:** A kártya akcióját teljesen fel kell használnod, hogy erőforrást, pénzt, kártyát és természetesen a győzelmet biztosító hírnevet kapjál.

"NEM, Ronald, nem használhatod csak az akció egy részét. Ha az akció azt mondja, építs 2 utat, akkor nem építhetsz csak 1-et. Különben is, hogyan könyvelnél le 1.5 hírnevpontot a hírnevsávon."



- **Kapsz 2 \$-t:** IHa nem tudod, vagy nem szeretnéd használni a kártya akcióját, akkor helyette kapsz 2 \$-t. Vedd el a pénzt a készletből.

Ezután tedd a kártyát a dobópaklid tetejére. A kártyáidat a paklin belül sorban kell tartanod, tehát az elsőként kijátszott kártya lesz legalul, és az utoljára kijátszott kártya lesz legfelül. A kártyák átláthatók maradnak, ha azok csak részben fedik egymást úgy, hogy a nevük látható legyen.

Ha azért játszol ki egy kártyát, hogy használd annak akcióját, akkor kövesd ezeket a szabályokat:

- Minden, amit a játéktábla mezőire leraksz, vagy oda építesz, az az összes játékos **közös tulajdona** lesz, tehát egyik munkás, illetve építmény se a tiéd, illetve nincs a tulajdonodban. Miután leraksz vagy megépítesz valamit, azt bárki saját előnyére használhatja.

"NEM, Ronald, csak azért, mert te építetted azt a települést, az még nem a tiéd. Bárki tehet oda munkást."

- A kártya kijátszásával szerzett erőforrás, pénz és hírnév kizárólag téged illet. Az erőforrások és a pénz biztosítja, hogy fizetni tudsz az akciókért és az új kártyákért, míg a hírnév csak akkor számít, ha a **Faiyum** játék megnyeréséről van szó.

A rózsák dzsókerek. Amikor erőforrást fizetsz, bármikor helyettesítheted bármelyik szükséges erőforrást egy rózsával. Csak akkor kapsz rózsát, amikor azt a kártya zöld hátterű része jelzi.

"IGEN, Ronald, egyetlen akcióért fizethetsz 2 vagy több rózsával is, és ilyenkor minden rózsá 1-1 szükséges erőforrást helyettesít, mivel ezek a dzsókerek!!"

- A kártyák négy akciótypust biztosítanak: betakarításakció, építésakció, kereskedésakció és egyéb akciók.

- Az erőforrások általában azokról a kártyákról származnak, amik **betakarításakciót** biztosítanak. Ezekkel a kártyákkal a munkásokat álló helyzetben rakhatod le **felfedezetlen** erőforrásmezőkre. ① A búza- és a szőlőmezők még mocsarasak, és tele vannak krokodilokkal, míg a magasabban lévő kömezőknel száraz a talaj, és ezért **krokodilmentesek**.



Amikor kijátszod ezeket a kártyákat, erőforrásokat kapsz, és lecsapolod a földet felszámolva az ott lévő krokodilokat. Ezen a kártyák mindkét felső sarkában emlékeztetőül krokodil van.

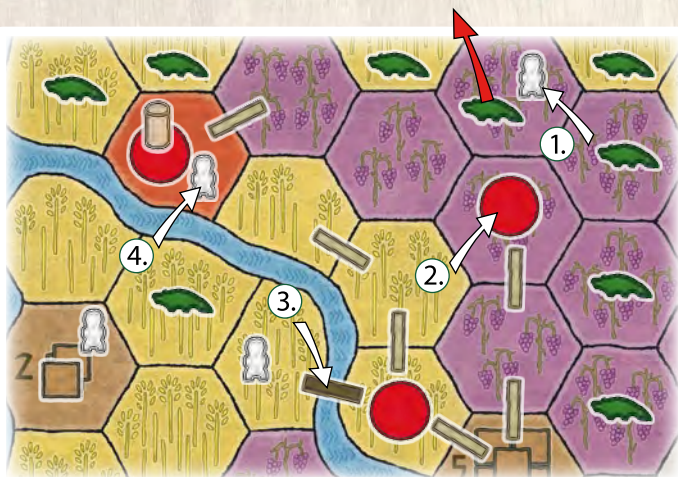
"IGEN, Ronald, ezeket a munkásokat lerakhatod krokodilmentes erőforrásmezőkre, amennyiben a mezők felfedeztetlenek."

- Az építésakciót kínáló kártyákkal **fejlesztheted a krokodilmentes** erőforrásmezőket. A játék kezdetén az első település, a négy építésterület-mező, és a gáton lévő úttal összekapcsolt két kömező már **fejlesztett** mezőnek számít. Ezeket a kártyákat kijátszva különböző építményeket építhetsz, mint amilyenek a települések, a műhelyek és az utak. ② A településeket városokká fejlesztheted, vagy épületblokkokat tehetsz le az építési telkekre. A mezőn lévő munkást nem érinti az épület lerakása, a munkás továbbra is az adott mezőn marad. Amint felépítesz valamit egy mezőre, az adott mező **fejlesztettnek** számít, és a **fejlesztett** mezőkön **nem** lehet betakarításakciót végrehajtani. A **krokodilmentes** erőforrásmezőkön lehet egy település vagy egy műhely, de nem lehet egyszerre mindkettő.

Az utak és a hidak a félszigetek mezoit **összekötve** hálózatot alakítanak ki. Az utak indulhatnak településből, építési területből vagy bővíthetnek másik utat vagy hidat, beleértve a játék kezdetén a gáton lévő utat is. Az utak és a hidak csak településeken és építési területeken **ágazhatnak el** ③. Ezért **nem építhetsz ki csatlakozást** erőforrásmezőn. Minden alkalommal kapsz 1 plusz hírnevet, ha két település, két építési terület, vagy egy település és egy építési terület között kiépítet az első közvetlen kapcsolatot. Ezt úgy teheted meg, hogy leraksz egy utat vagy egy települést egy már bekötött erőforrásmezőre.

"IGEN, Ronald csak 1 plusz hírnevet kapsz, amikor településeket és építési területeket kapcsolsz össze, nem helyszínenként 1-1-et. És ha másodszor vagy harmadszor is összekötöd őket, akkor már nem kapsz plusz hírnevet. És IGEN, ezt újra részletesen leírjuk a függelékben."

- Minden, **kereskedésakciót** kínáló kártyával állva teszed a munkásokat a **fejlesztett** mezőkre. ④ Minden kártyát részletesen megtaláltok a függelékben.



Példa: Eszti kijátszik egy betakarításakciót, és lerak egy munkást egy fejletlen erőforrásmezőre, hogy betakarítsa a szőlőt, és levegye a krokodilokat, ①. és kapjon 1 \$-t. Ildi építésiakciót játszik ki, és lerak egy települést egy krokodilmentes erőforrásmezőre ②. Mivel ez a mező már közvetlen összeköttetésben van az építési területtel, ezért kap 1 plusz hírnevet. Benedek egy másik építésiakcióval lerak egy hidat, ami a településből ágazik le ③. Zsolt kereskedésakciót játszik ki, és lerak egy munkást a településre, ami már városossá fejlődött ④.

- A játéktábla minden mezőjén maximum egy munkás lehet. Ezért, amikor leraksz egy munkást egy mezőre, az adott mezőn blokkolva van más betakarítás-, illetve kereskedésakció, amíg az adott munkás le nem kerül onnan egy kártyaakcióval vagy **adminisztrációakcióval**.



- Minden alkalommal, amikor erőforrást kell fizetned, helyettesíthetsz egy szükséges erőforrást – a te döntésed, hogy szőlőt, követ vagy búzát – 3 \$-t fizetve.

- Nem használhatod az akcióval szerzett pénzt, hogy kifizesd az adott akciót, vagy hogy helyettesíts egy alap erőforrást. Az összes pénznek és szükséges erőforrásnak a kezvedben kell lennie, hogy kijátszhasd az adott kártyát.

“NEM, Ronald, nem használhatod a település megépítéséért járó a 3 \$-t arra, hogy az adott akció költségéhez szükséges köből eggyel kevesebbet fizess!”

- **Fontos:** Ha egy kártya akciója ellent mond a szabálykönyvben leírt szabályoknak, akkor a kártya szabályai az irányadók.

b) Vásárolj egy kártyát a kártyapiacról

A **Faiyum** játék sikerének kulcsa az egyre értékesebb és értékesebb kártyák megvétele a kártyapiacról, és a rajtuk lévő különböző akciók okos kombinálása.

A kártyapiacra lévő 8 kártyát a kínálatban a rajtuk lévő számok növekvő sorrendjében helyezkednek el. Csak 4 legkisebb számú kártya, amik az **aktuális piacon** vannak, vásárolható meg. A 4 nagyobb számú kártya addig nem vásárolható meg, amíg a játék alatt lejjebb nem csúszik elfoglalva az aktuális piac mezőit.

Ezen akció végrehajtásánál vásárolj 1-et az aktuális piacon lévő 4 kártya közül. Fizesd ki a kártya alatt látható árat – 3 \$, 4 \$, 5 \$ vagy 7 \$ – ezután vedd a megvásárolt kártyát a kezvedbe. Ezt a kártyát egy későbbi körben kijátszhatod.

Ha a választott kártyán kedvezménylapka van, akkor a kártya ára 1 \$-ral csökken, így csak 2, 3, 4 vagy 6 \$-t kell fizetni érte. Ezután tedd a kedvezményjelzőt az aktuális piac fölé, mert újra használni fogjátok, amikor valamelyik játékos **adminisztrációakciót** hajt végre.

Végül húzz egy kártyát a húzópakliból, és a számsorrendet betartva tedd a többi 7 kártya közé a kártyapiacra, így a kártyapiacra megint minden kártya emelkedő számsorrendben lesz.

c) Adminisztráció végrehajtása

Az adminisztrációakcióval (esetleg) pénzt szerezhetsz, de ennél sokkal fontosabb, hogy a dobópakliból kártyákat vehetsz vissza a kezvedbe. A kártyakijátszás legjobb sorrendje döntő fontosságú, mert ha a gyenge kártyákat a dobópakli alján hagyod, akkor csak az értékesebb kártyákat fogod visszavenni.

Az adminisztrációakció végrehajtásánál kövesd a következő három lépést. Az adminisztrációs kártyád ezt emlékeztetőül összefoglalja.

I. Bevétel:

- Először kapsz 3 \$-t mínusz a kezvedben lévő kártyák száma. Vedd el a pénzt a készletből. Ha az eredmény 0 vagy negatív szám, akkor nem kapsz, de nem is kell fizetned.

“IGEN, Ronald, soha nem vesztesz pénzt. A legkisebb bevétel 0 \$.”

- Ezután vegyél le 0-2 álló munkást a játéktábla bármelyik mezőjéről, és tedd vissza a készletbe. Kapsz 1 \$-t minden levett munkásért. Vedd el a pénzt a készletből.

“IGEN, Ronald a munkások levételéhez a játéktársaidnak először munkásokat kell letennie ezekre az üres mezőkre. Fogadok, hogy azt mondják majd neked: Köszönjük Ronald! És IGEN, Ronald, mindig 2 munkást vehetsz le, feltéve, hogy a játéktábla mezőin van elég munkás.”

- Vedd a kezvedbe a dobópakli felső 3 kártyáját. Ha 3-nál kevesebb kártya van a dobópakliban, akkor azokat mind vedd vissza a kezvedbe. Ne változtasd meg a dobópakliban maradt kártyák sorrendjét!



Példa: Ildi megvásárolja a **RENDELÉS** kártyát ①., és a kezébe veszi. 4 \$-t fizet, és a piac fölé teszi a kedvezményjelzőt ②., hogy azt a következő adminisztrációakciót végrehajtó játékos használhassa

II. Vásárolj vissza több kártyát:

További kártyákat vásárolhatsz vissza a dobópaklid tetejéről. Fizess 1 \$-t, hogy visszavehess egy kártyát a kezedbe. Ezt bármennyiszer megteheted, és ebben nem korlátoz az első lépésnél kapott bevétel. Ne változtasd meg a dobópaklidban maradt kártyák sorrendjét!

III. Cserélj le kártyákat a kártyapiacon:

A játékosok számától függően, kövesd ezeket a lépéseket:

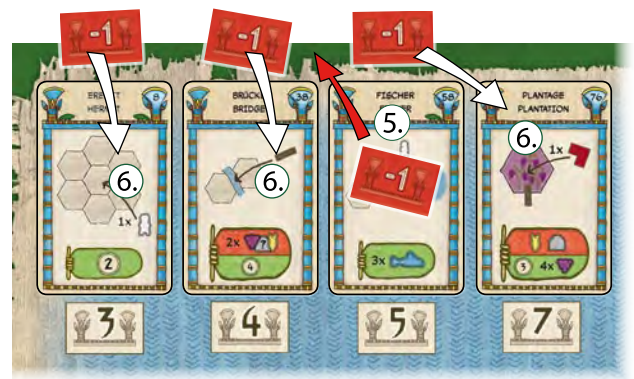
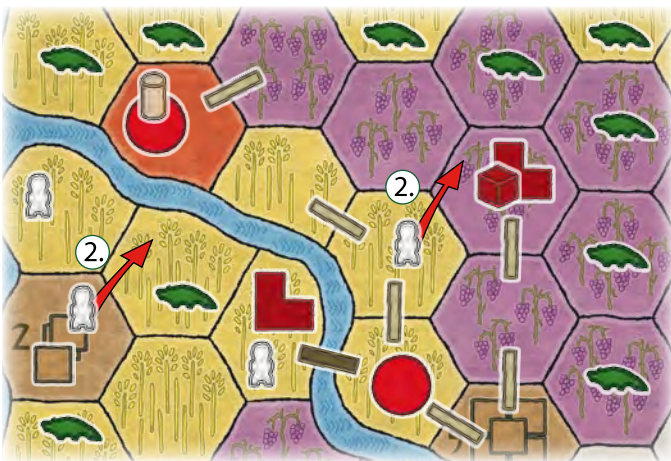
2-3 • Vegyél le 2 kedvezményjelzős kártyát az aktuális piacról, és tedd vissza őket a játék dobozába.

- Ha csak 1 kártyán van kedvezményjelző, akkor vedd le ezt a kártyát az aktuális piacon lévő legkisebb számú, kedvezményjelző nélküli kártyával együtt.
- Ha a kártyákon nincs kedvezményjelző, akkor vedd le az aktuális piacról a 2 legkisebb számú kártyát.
- Tegyél egy-egy kedvezményjelzőt az aktuális piacon maradt minden egyes olyan kártyára, amin még nincs kedvezményjelző.
- Húzz 2 kártyát a húzópakliból, és a számsorrendet betartva illeszd a piacon lévő 6 kártya közé, így az összes kártya újra emelkedő számsorrendben lesz a teljes kártyapiacon. Ne tegyél kedvezményjelzőket az új kártyákra.

4-5 • Vedd le a legkisebb számú kedvezményjelzős kártyát az aktuális piacról, és tedd vissza a játék dobozába.

- Ha egyik kártyán sincs kedvezményjelző, akkor helyette vedd le az aktuális piacról a legkisebb sorszámú kártyát.
- Tegyél egy-egy kedvezményjelzőt az aktuális piacon maradt minden egyes olyan kártyára, amin még nincs kedvezményjelző.
- Húzz 1 kártyát a húzópakliból, és a számsorrendet betartva illeszt a piacon lévő 7 kártya közé, így az összes kártya újra emelkedő számsorrendben lesz a teljes kártyapiacon. Ne tegyél kedvezményjelzőket az új kártyákra.

"IGEN, Ronald, neked tökéletesen igazad van. A játék során 2 vagy 3 kedvezményjelzőt használtak a kártyákhoz. Csak a játék kezdetén kell mind a 4 jelző."



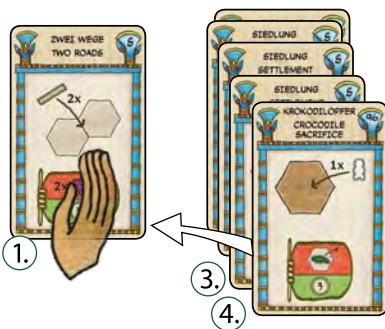
Példa: Egy 4 fős játékban Ildi adminisztráció akciót hajt végre.

A bevétel lépésnél először kap 2 \$-t, mivel van még 1 kártya a kezében (1). Másodjára levesz 2 munkást, ezért kap még 2 \$-t (2). Harmadjára visszaveszi a kezébe a dobópaklija felső 3 kártyáját (3).

A vásárolj vissza több kártyát lépésnél Ildi fizet 2 \$-t, és még 2 kártyát visszavesz a kezébe a dobópaklijáról (4).

A cserélj le kártyákat a kártyapiacon lépésnél leveszi a HALÁSZT (fisher) (5), mivel ezen a kártyán van még kedvezményjelző. (2 és 3 fős játéknál még a REMETE (hermit) kártyát is levehethné, mert ez a legkisebb sorszámú kedvezményjelző nélküli kártya.) Ezután kedvezményjelzőt tesz a REMETE, a HÍD (bridge) és az ÜLTETVÉNY (plantation) kártyákra (6).

Ildi húz egy kártyát a húzópakliból, és az emelkedő számsorrendet betartva a kártyapiac többi kártyája közé illeszti. Nem rak kedvezményjelzőt a felhúzott kártyára.



AZ UTOLSÓ KÖRÖK ÉS A JÁTÉK VÉGÉNEK KIVÁLTÁSA

Miután felhúztátok a húzópakli utolsó kártyáját, folytassátok a kártyák húzását az utolsó körök paklijából. Az akciót adó kártyák mellett a pakliban van 4 természeti katasztrófa is, ezek a 122-128 számú sárga keretes kártyák. A természeti katasztrófák a legnagyobb számozású kártyákat az aktuális piacra tolják. A természeti katasztrófák a kártyapiac jobb szélő mezőin maradnak, még akkor is, ha kiürítet az aktuális piacot. Nem vásárolhatsz természeti katasztrófát!

Addig folytassátok a körök végrehajtását, amíg a negyedik természeti katasztrófa a kártyapiacra nem kerül. Ez kiváltja a játék végét, és ezután már **nem lehet több adminisztrációakciót** végrehajtani. A körödben most már csak kártyát játszhat ki, kártyát vásárolhatsz vagy a legtöbb hírnevet adó természeti katasztrófát elvéve passzolhatsz és befejezheted a játékot. A többi játékos tovább játszik, amíg mindenki nem passzol. Az utolsóként passzoló játékos nem kap hírnevet a természeti katasztrófa kártyáról. (5 fős játéknál nincs ötödik természeti katasztrófa a játékot utoljára befejező játékosnak.)

"IGEN, Ronald, az időzítés kulcsfontosságú. Döntő fontosságú, hogy az utolsó adminisztrációakció végrehajtásának időpontját jól válaszd meg. Elég vicces, hogy a játékosársaid ezt szintén tudják!"

A legtöbb hírnevet szerző játékos megnyeri a játékot, és ő lesz a fáraó legravaszabb tanácsadója! Holtverseny esetén a holtversenyben álló játékosok közül a több megmaradt erőforrással és pénzzel rendelkező játékos nyeri meg a játékot.



A SZÓLÓJÁTÉK

A szőlőjátékban a fáraó parancsára a városiasodás egész folyamatának minden terhét magadra vállalod. Játshatsz különálló játékokat, amikben mindig megpróbálsz saját legjobb eredményedet túlszárnyalni, vagy részt vehetsz a fáraó kihívásában, és kampányt játszva megpróbálsz különböző feladatokat teljesíteni, és olyan eredményeket elérni, amik segítik terveid megvalósítását és a játszmák során Faiyum városiasodását

ELŐKÉSZÜLETEK

Kövessd a 2. és 3. oldalon leírt lépéseket, ezzel a három kivétellel:

- C** Vedd el a szőlőjátékhoz tartozó adminisztrációs kártyát.
- I** A szőlőjátékban ne használd a kedvezményjelzőket. Tedd vissza őket a dobozba.
- J** A játékot 4 \$-ral kezded.

A JÁTÉK MENETE

Amikor kártyát játszol ki a kezedből, és amikor új kártyát vásárolsz a kártyapiacról, kövessd a Faiyum játék előző oldalakon leírt összes szabályát.

Csak az **adminisztrációakciónál** vannak változások:

- II. Amikor visszavásárolod a dobópaklid tetején lévő kártyákat (a 3 ingyen visszakapott kártyán felül), akkor az első kártyáért 1 \$-t, a második kártyáért 2 \$-t, a harmadik kártyáért 3 \$-t kell fizetned, és így tovább.
- III. Amikor lecserélsz 2 kártyát az aktuális piacon, akkor válaszd ki a két kártyát, és tedd vissza őket a játék dobozába. Ezután húzz 2 kártyát a húzópakliból, és a számsorrendet betartva illeszd a piacon lévő 6 kártya közé, így az összes kártya újra emelkedő számsorrendben lesz a teljes kártyapiacon.

A FÁRAÓ KIHÍVÁSA

Játshatsz úgy szőlőjátékot, hogy minden játszmánál a legjobb pontszámra hajtasz, vagy részt vehetsz a fáraó kihívásában, és több játékba álló kampányt játszol.

A kampány kezdetén az első célod, hogy legalább 150 hírnévpontot összegyűjts. Ha ez sikerül, akkor teljesítetted a célt. A következő játékoknál a többi hat célból kell egyet teljesítened, a sorrendet te döntöd el, dönthetsz az elérhető kártyák függvényében. Ha újra sikerrel jártál, és teljesítetted egyet a többi célból, akkor pipáld ki. Játékonként csak egy célt teljesíthetsz, és a kampány során minden célt csak egyszer teljesíthetsz.

Miután mind a hét célt teljesítetted, sikeresen végigjátszottad a kampányt, megmutatva a fáraónak, hogy te vagy Faiyumban a legravaszabb tanácsadó!

Kezdő cél

- ☐ Szerezz legalább 150 hírnévpontot. (A kampány kezdete.)

További célok

- ☐ Tegyél le 3 hidat.
- ☐ Tegyél le 2 palotát.
- ☐ Szerezz legalább 250 hírnévpontot.
- ☐ Fejezd be mind a 4 műemléket az építési területeken mind a 15 épülettömböt lerakva.
- ☐ Tegyél le 9 műhelyt.
- ☐ Legyen 10 vagy annál kevesebb krokodil a búza- és a szőlőmezőkön.

Minden alkalommal, amikor teljesítesz egy célt – beleértve a kezdő célt is – jutalmat kapsz. A jutalmakat sorba rendeztük, fentről lefelé haladva válnak elérhetővé. Minden elért jutalmat használhatsz a kampány összes további játszmájában!

Jutalmak

- ☐ **Előkészületek:** 4 \$ helyett 10 \$-ral kezdod a játékot.
- ☐ **Adminisztráció:** I.b) Legfeljebb 2 munkás helyett legfeljebb 3 munkást vehetsz le.
- ☐ **Előkészületek:** A játék kezdetén a 10 \$-on felül kapsz még 1 halat és 1 rózsát.
- ☐ **Adminisztráció:** I.c) A dobópaklid 3 felső kártyája helyett, a 4 felső kártyát veheted vissza.
- ☐ **Játssz ki egy kártyát a kezedből:** Ahelyett, hogy 3 \$-t fizetnél egy alap erőforrás helyettesítésénél, csak 2 \$-t kell fizetned.
- ☐ **Adminisztráció:** III. Ahelyett, hogy 2 kártyát cserélnél le az aktuális piacon, csak 1 kártyát cserélj le.

Szerző: Friedemann Fries

Grafika & kinézet: Harald Lieske

Szerkesztők: W. Eric Martin, Linus Wolf, Ronald Hrkáč, Christian Frank

Gyártás: Henning Kröpke

Magyar fordítás: T&D

Copyright 2020, 2F-Spiele, Bremen/Germany

2F-Spiele

Fedelhören 64

D-28203 Bremen

www.2f-spiele.de

