

FAIYUM

FÜGGELÉK AZ ÖSSZES JÁTÉKKÁRTYÁHOZ



S - FÖLDMŰVES (FARMER)

Küldj ki egy földművest, hogy szerezzen egyet a 3 alap erőforrástípusból. Tegyél állítva 1 munkást egy bármilyen mezőn (fejlesztett vagy fejlesztetlen) lévő másik munkással **szomszédos fejlesztetlen** erőforrásmezőre. Ha nincs másik munkás a játéktáblán, akkor kötöttségek nélkül választhatsz egy fejlesztetlen erőforrásmezőt az egyik felszigeten.

A választott erőforrásmezőtől függően kapsz 1 **azzal egyező** erőforrást (szőlő, kő vagy búza).



S - KÉT ÚT (TWO ROADS)

A helyszínek összekötése segíti Faiyum városiasodását.

Tegyél le 2 utat, mindkettőnek két **szomszédos krokodilmentes** mezőhöz kell **kapcsolódnia**. Ezek a mezők most már **fejlesztettek**. Ha vannak a mezőkön munkások, akkor azok a helyükön maradnak. A két utat lerakhatod egymáshoz kapcsolódva vagy lerakhatod a játéktábla

különböző helyszíneire. Az út indulhat egy településtől vagy egy építési területről vagy lehet egy másik út vagy egy híd folytatása (lásd **3B - HÍD** és **11B - NAGY HÍD**), beleértve a játék kezdetén a gáton lévő hidat is. Az utak csak településeknél és építési területeknél ágazhatnak el. Tehát így nem építhetsz ki csomópontot.

Fizess 2 erőforrást, utanként egyet. Az erőforrásnak **egyeznie** kell az adott úttal összekötött egyik erőforrásmező erőforrásával (szőlő, kő vagy búza). Kapsz 3 hírnevet. Ha az úttal kiépül két település, két építési terület vagy egy település és egy építési terület között az első közvetlen kapcsolat, akkor kapsz plusz 1 hírnevet (legfeljebb plusz 2 hírnév szerezhető a két úttal kiépített, két különálló első összeköttetés kiépítéséért). Ezt a plusz hírnevet akkor is megkapod, ha új települést teszel egy már utakkal másik településsel vagy építési területtel összekötött mezőre.



S - TELEPÜLÉS (SETTLEMENT)

Városiasítsd Faiyumot egy új településsel.

Tegyél 1 települést egy általad választott **krokodilmentes** erőforrásmezőre. Ez a mező most már **fejlesztett**. Ha vannak a mezőkön munkások, akkor azok a helyükön maradnak. Legalább 1 mezőnek lennie kell két település között, de a csatorna két oldalán lévő települések megengedettek, mivel maga a csatorna elválasztja ezeket a mezőket egymástól.

Fizess 1 búzát, 1 szőlőt és 1 követ. Kapsz 3 hírnevet és 3 \$-t. Kapsz plusz 1 hírnevet, ahogy azt az **S - KÉT ÚT** kártyánál leírtuk.



2 - KERTÉSZ (GARDENER)

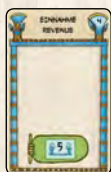
Küldd el a kertészt értékes rózsáért.

Tegyél állítva 1 munkást egy tetszőleges, a csatornával **szomszédos fejletlen** mezőre. "IGEN, Ronald most nem kell szomszédos munkás!"

Kapsz 1 rózsát. Bármikor, ha erőforrást fizetsz, egy szükséges erőforrást helyettesíthetsz egy rózsával.



Vegyél le egy krokodilt, ahogy azt az **S - FÖLDMŰVES** kártyánál leírtuk.



4 - BEVÉTEL (REVENUE)

Néhány adós mindig tartozik neked pénzzel..

Kapsz 5 \$-t.



6 - ÖREG FÖLDMŰVES (SENIOR FARMER)

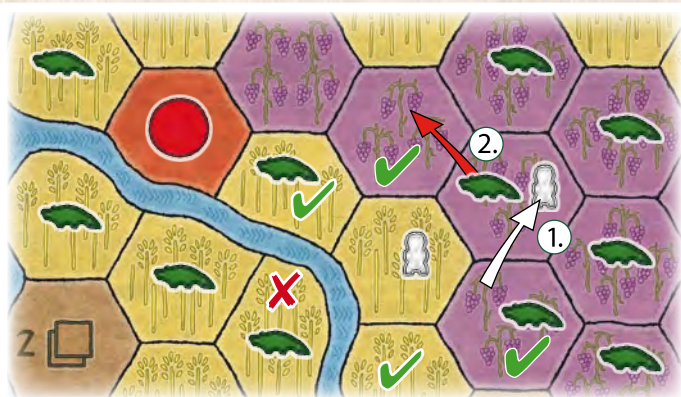
Egy öreg földművesnél garantált a jobb termés.

Tegyél le 1 munkást, ahogy azt fent az **S - FÖLDMŰVES** részben leírtuk.

A választott mezőtől függően kapsz 2 **megfelelő** erőforrást (szőlő, kő vagy búza).

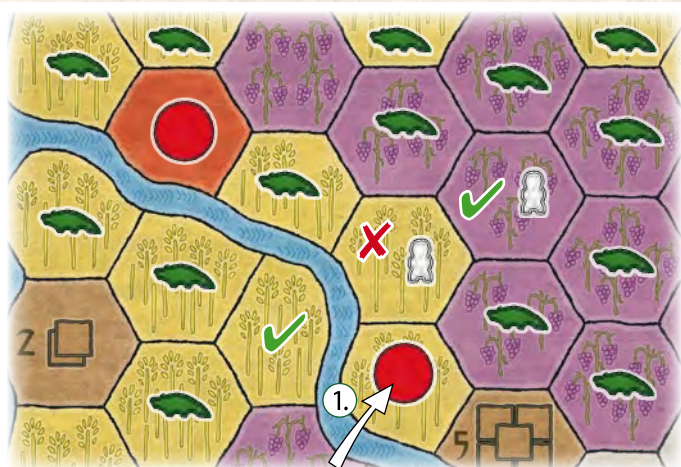


Vegyél le egy krokodilt, ahogy azt az **S - FÖLDMŰVES** kártyánál leírtuk.

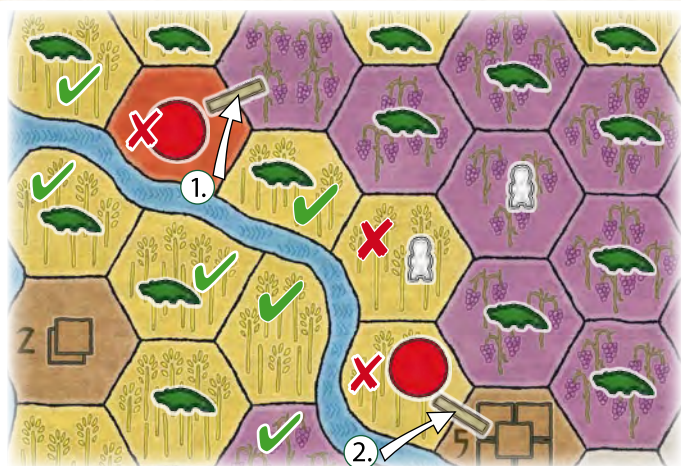


Példa: Ildi kijátssza az **S - FÖLDMŰVES** kártyát. Lerak egy munkást egy másik munkással szomszédos szőlőmezőre (1.), és leveszi a krokodilt (kikerül a játékból). (2.) Ildi kap 1 szőlőt és 1 \$-t. Választhatná a ✓ mezőket (a krokodilmentes mezőnél nem kap 1 \$-t), de nem választhatná a ✗ mezőt, mert az nem szomszédosan van (a csatorna másik oldala).

Ha a **6 - ÖREG FÖLDMŰVES** kártyát játszotta volna ki, akkor 2 szőlőt és 1 \$-t kapott volna.



Példa: Eszti kijátssza az **S - TELEPÜLÉS** kártyát, és lerak egy települést egy krokodilmentes búzamezőre (1.). Fizet 1 búzát, 1 szőlőt és 1 követ, majd kap 3 hírnevet és 3 \$-t. A következő település a ✓ mezőkre kerülhet, mert ezek vannak megfelelő távolságra a már meglévő településtől. Az ✗ mező szomszédos az új településsel, ezért nem választható, hiába krokodilmentes.



Példa: Benedek kijátssza az **S - KÉT ÚT** kártyát. Lerak két utat két pár krokodilmentes mezőre. Az első egy szőlőmezővel köti össze a települést (1.), a második egy építési területtel köti össze a települést (2.). Benedek fizet 1 búzát és 1 szőlőt, és kap 3 hírnevet, valamint plusz 1 hírnevet a település és az építési terület között kiépített első közvetlen összeköttetésért.

Most Ildi kijátssza a **2 - KERTÉSZ** kártyát. Választ egyet a csatornával szomszédos ✓ mezők közül, mivel a ✗ mezők már vagy fejlesztettek vagy másik munkás van rajtuk. Ildi kap 1 rózsát és (ha levesz egy krokodilt) 1 \$-t.



8 - REMETE (HERMIT)

A remete az érintetlen természetet keresi, távol az emberektől.

Tegyel állítva 1 munkást bármelyik **fejlesztetlen** mezőre, amivel **szomszédosan** csak munkás nélküli **fejlesztetlen** mezők vannak.

Kapsz 2 hírnevet.



Vegyél le egy krokodilt, ahogy azt az **S - FÖLDMŰVES** kártyánál leírtuk.



10 - ÖREG FÖLDMŰVES (SENIOR FARMER)

Egy öreg földművesnél garantált a jobb termés.

Kövessd a **6 - ÖREG FÖLDMŰVES** kártyánál leírt szabályokat.

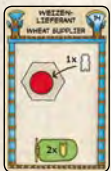


12 - ÁLDOZAT (SACRIFICE)

Az áldozatot az istenek megjutalmazták.

Tegyel 1 épületblokkot bármelyik építési területre. Ha vannak a mezőkön munkások, akkor azok a helyükön maradnak. Minden építési területen adott számú épületblokk lehet, ahogy azt az építmény ábrája (egy obelisz, egy kolosszus és két piramis) és a mellette lévő szám megadja.

1 kártyád kikerül a játékból. Kapsz 1 hírnevet és 3 \$-t. Bármelyik kártyát kiválaszthatod a kezedből, a dobópakliból vagy akár választhatod ezt a kártyát is. Ha a dobópakliból veszed ki a kártyát, ne változtasd meg az ott maradt kártyák sorrendjét!



14 - BÚZA BESZÁLLÍTÓ (WHEAT SUPPLIER)

Küld egy szállítót az egyik településre, hogy begyűjtse a búzát.

Tegyel állítva 1 munkást az egyik településre.

Kapsz 2 búzát.



16 - SZŐLŐ BESZÁLLÍTÓ (GRAPE SUPPLIER)

Küld egy szállítót az egyik településre, hogy begyűjtse a szőlőt.

Tegyel állítva 1 munkást az egyik településre.

Kapsz 2 szőlőt.



18 - KŐ BESZÁLLÍTÓ (STONE SUPPLIER)

Küld egy szállítót az egyik településre, hogy begyűjtse a követ.

Tegyel állítva 1 munkást az egyik településre.

Kapsz 2 követ.



20 - ÚJ TELEPÜLÉS (NEW SETTLEMENT)

Egy rangidős építész megmentett néhány erőforrást az új településhez.

Kövessd az **S - TELEPÜLÉS** kártyánál leírt szabályokat.

Fizess 2 **különböző** erőforrást (szőlő, kő, búza vagy hal). Kapsz

3 hírnevet és 3 \$-t. Kaphatsz 1 plusz hírnevet az **S - KÉT ÚT** kártyánál leírtak szerint.



22 - FINOMÍTÁS (REFINEMENT)

A megfelelő kézben minden megduplázza értékét.

Válassz legfeljebb 2 erőforrást (szőlő, kő, búza, hal vagy rózsza) a **sajátjaid közül**. Választhatsz azonos vagy különböző erőforrásokat. Kapsz 1-1-et a választott erőforrásokból.

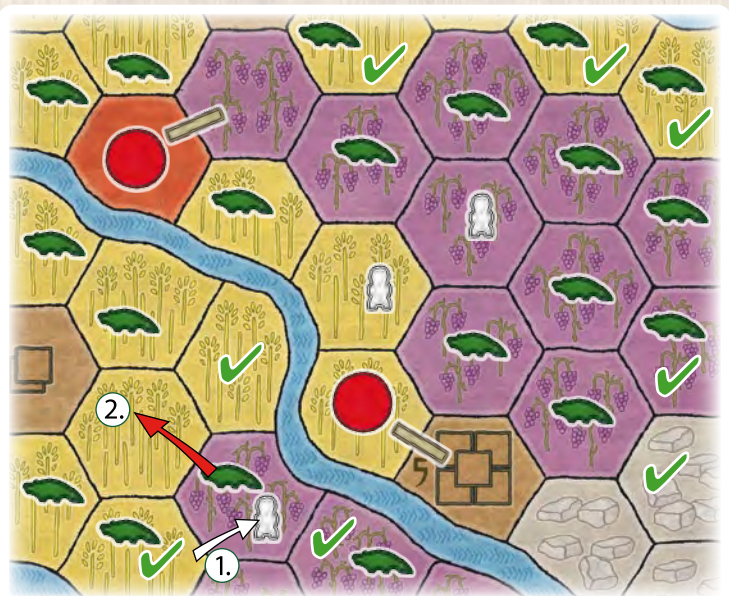


24 - KERESKEDŐ (TRADER)

Egy jó kereskedő mindig hasznot hozó üzletet köt.

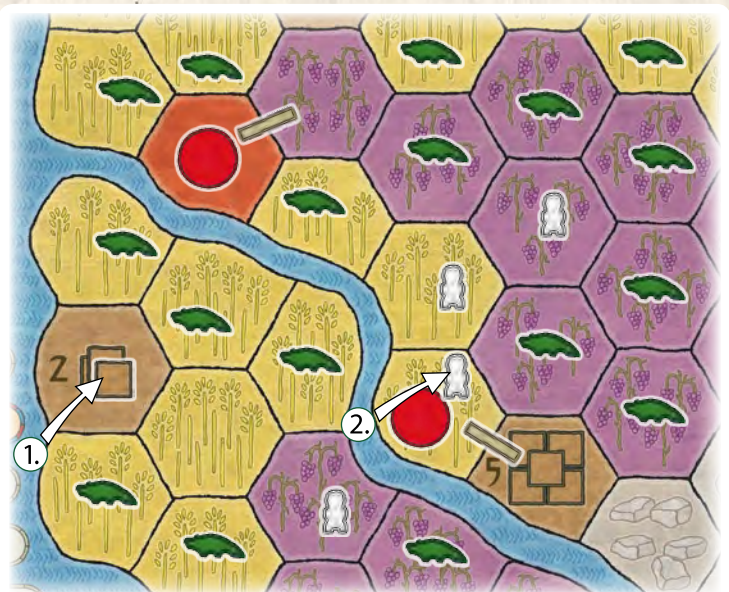
Tegyel állítva 1 munkást az egyik településre.

1-3 alkalommal fizess 1 **általad választott** erőforrást (szőlő, kő, búza vagy hal), hogy kapj 1 rózsát. Választhatsz azonos vagy különböző erőforrásokat.



Példa: Eszti kijátssza a **8 - REMETE** kártyát. Egy szőlőmezőt választ a kis félszigeten ①, amivel szemben a csatorna túloldalán egy település van. Eszti levesz egy krokodilt ②, kap 2 hírnevet és 1 \$-t.

Mivel a játéktábla ezen régiója valamennyire felfejlődött, ezért inkább a régió szélén lévő fejlesztetlen ✓ mezőkből választhat.



Példa: Benedek kijátssza a **12 - ÁLDOZAT** kártyát, és lerak egy épületblokkot az obelisz építési területre ①, ezután eldobja a játékból az **S - FÖLDMŰVES** kártyáját. A kártyát a dobópakliból keresi ki anélkül, hogy a pakli sorrendjét megváltoztatná.

Ezután Ildi kijátssza a **14 - BÚZA BESZÁLLÍTÓT**. Lerak egy munkást a településre, és kap 2 búzát. ②

"IGEN, Ronald, a búza beszállítónál nem számít, hogy a település milyen erőforrásmezőn van. Ildi választhatna volna a másik üres települést is, hogy búzát szerezzen."



26 - VÁNDOR FÖLDMŰVES (MIGRANT FARMER)

A vándorló földműves az útja során erőforrásokat gyűjt.

Lépj 1 álló munkással legfeljebb 2 **szomszédos** erőforrásmezőt, vagy lépj 2 munkással 1-1 **szomszédos** erőforrásmezőt. A játéktábla bármelyik munkását választhatod (kivéve a **60 - DRÁGAKŐKERESŐ** fekvő munkását), akár településen vagy építési területen állót is.

A választott mezőktől függően kapsz 1-1 megfelelő erőforrást (szőlő, kő vagy búza).



Vegyél le 2 krokodilt, ahogy azt az **S - FÖLDMŰVES** kártyánál leírtuk.



28 - SZÁLLÍTÓ

Egy okos szállító mindig megkapja, amit szeretne.

Tegyél állítva 1 munkást az egyik településre.

Kapsz 2 **általad választott** erőforrást (szőlő, kő, búza vagy hal). Választhatsz azonos vagy különböző erőforrásokat.



30 - PIACI VÁSÁRLÓ (MARKETER)

Pénzzel a piaci vásárló bármit megszerez.

Tegyél állítva 1 munkást az egyik településre.

1-3 alkalommal fizess 1 \$-t, hogy kapj egy **általad választott** erőforrást (szőlő, kő, búza vagy hal). Választhatsz azonos vagy különböző erőforrásokat.



32 - PARFÜMKÉSZÍTŐ (PERFUMER)

Csak egy parfümkészítő értékeli igazán a rózsát.

Tegyél állítva 1 munkást az egyik településre.

1-2 alkalommal, fizess 1 rózsát, hogy kapj 3 hírnevet.



34 - CSALÓ (CROOK)

Néha a csalónak rá kell szolgálnia rossz hírére.

Tegyél állítva 1 munkást az egyik településre.

1-3 alkalommal fizess 1 hírnevet, hogy kapj 4 \$-t.



36 - TOLVAJ (THIEF)

Egy tolvaj segítségével jobb helyzetbe kerülhetsz.

Vegyél el ingyen 1-et az aktuális piacon lévő 4 kártyából. Tedd az ellopott kártyát a dobópaklidra, majd tedd a tetejére a **TOLVAJ**-t. Ha van kedvezményjelző a választott kártyán, akkor a jelzőt tedd a piac fölé.



38 - HÍD (BRIDGE)

A két félsziget összekapcsolásával nagy hírnévre tehetsz szert.

Tegyél le 1 hidat **összekötve** két **krokodilmentes** mezőt a csatorna két szemközti oldalán. Ha vannak a mezőkön munkások, akkor azok a helyükön maradnak. Ezek a mezők

mostantól **fejlesztettek**. (A híd összeköti őket, de ettől még nem szomszédosak.) Kövesd az **S - KÉT ÚT** kártyánál leírt szabályokat.

Fizess 2 **általad választott** erőforrást (szőlő, kő vagy búza), hogy kapj 4 hírnevet. Választhatsz azonos vagy különböző erőforrásokat. Ha közvetlenül összekötöttél elsőként egy települést és/vagy építési területet egy másik településsel és/vagy építési területtel, kapsz plusz 1 hírnevet.

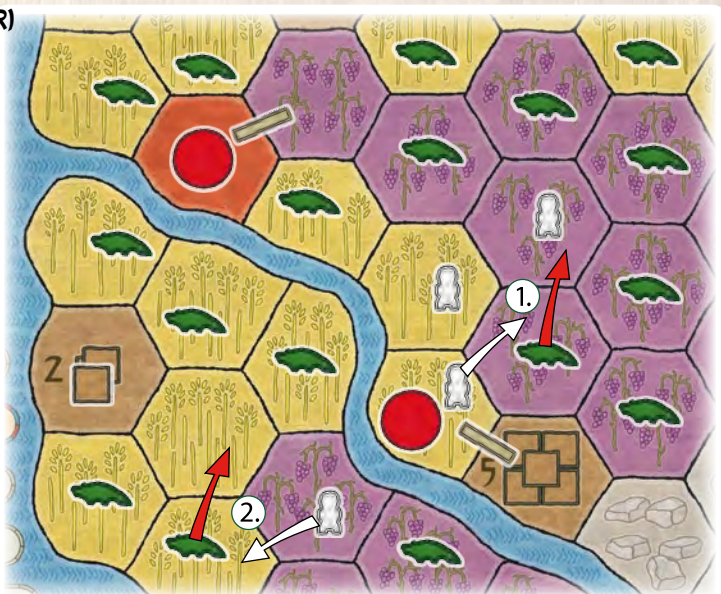


40 - KISVÁROS (SMALL TOWN)

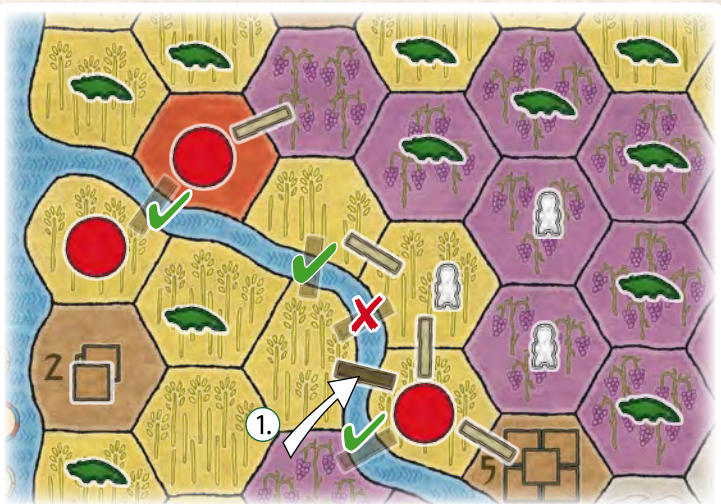
A növekvő lakosságnak köszönhetően egy település várossá fejlődik.

Tegyél 1 várost az egyik településre, ami még nem lett város. Ha vannak a mezőkön munkások, akkor azok a helyükön maradnak. A többi kártyaakció szempontjából ez a mező most településnek és városnak is számít.

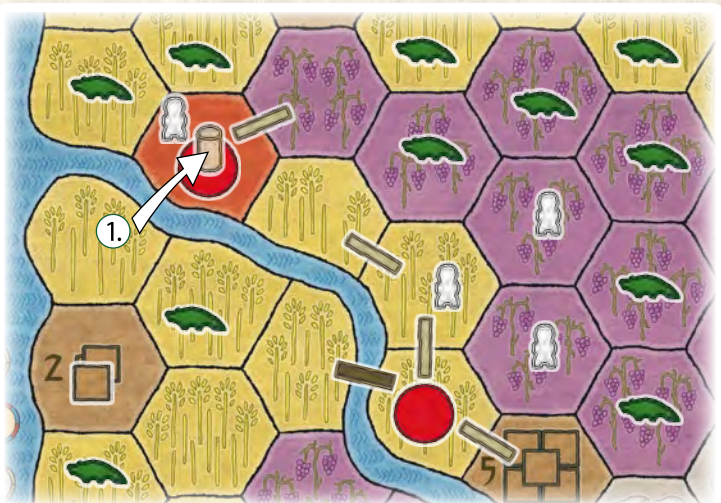
Fizess 1 búzát, 1 szőlőt és 1 követ. Kapsz 5 hírnevet és 2 \$-t.



Példa: Eszti kijátssza a **26 - VÁNDOR FÖLDMŰVES** kártyát. A településen lévő munkással a szomszédos szőlőmezőre (1), és a másik munkással a búzamezőre (2) lép. Az útjába került mindkét krokodilt leveszi. Eszti kap 1 szőlőt, 1 búzát és 2 \$-t.



Példa: Benedek kijátssza a **38 - HÍD** kártyát. Lerak egy hidat a településtől a csatornán át (1). Fizet 1 búzát és 1 szőlőt, és kap 4 hírnevet. Választhatja a ✓ helyeket (akár összeköthetné a fenti két települést), de nem választhatja a ✗ helyet, mivel utak és hidak nem ághazhatnak el erőforrásmezőkön.



Példa: Ildi kijátssza a **40 - KIS VÁROS** kártyát. Lerak egy várost a településre (1). Ildi fizet 1 búzát, 1 szőlőt és 1 követ, és kap 5 hírnevet és 2 \$-t. Az ott lévő munkás a helyén marad.



42 - TERMELŐ (GROWER)

Csak a legjobb termelő tudja, hogyan kell gondozni egy egész rózsakertet. Tegyel le 1 munkást, ahogy azt a **2 - KERTÉSZ** kártyánál leírtuk.

Kapsz 2 rózsát. Bármikor, ha erőforrást fizetsz, egy szükséges erőforrást helyettesíthetsz egy rózsával.



Vegyél le 1 krokodilt, ahogy azt az **S - FÖLDMŰVES** kártyánál leírtuk.



44 - TANYA (FARM)

Az éhes embereknek étel kell.

Tegyel 1 műhelyt az egyik már úttal vagy híddal fejlesztett búzamezőre. Ha vannak a mezőkön munkások, akkor azok a helyükön maradnak.

Fizess 1 szőlőt és 1 követ. Kapsz 3 hírnevet és 3 búzát.



46 - SZŐLŐSKERT (VINEYARD)

A szomjas embereknek bor kell.

Tegyel 1 műhelyt egy kőmezőre, ahogy azt a **44 - TANYA** kártyánál leírtuk.

Fizess 1 búzát és 1 követ. Kapsz 3 hírnevet és 3 szőlőt.

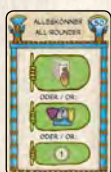


48 - AKNA (PIT)

A menedék nélküli embereknek építőanyag kell.

Tegyel 1 műhelyt egy kőmezőre, ahogy azt a **44 - TANYA** kártyánál leírtuk.

Fizess 1 búzát és 1 szőlőt. Kapsz 3 hírnevet és 3 követ.



50 - MINDENES (ALL-ROUNDER)

Az általános tudás mindig jól jön.

Válassz egy lehetőséget:

- Vedd vissza a dobópaklid felső kártyáját.

IGEN, Ronald, először visszaveszed azt a másik kártyát, és utána teszed a **MINDENES** kártyát a dobópakli tetejére."

- Kapsz 1 általad választott erőforrást (szőlő, kő, gabona vagy hal).
- Kapsz 1 hírnevet.



52 - REND (ORDER)

A rendbe tett papírmunka felgyorsítja a döntéseket.

Válassz 1-3 kártyát a kezedből, és tedd őket a dobópaklid aljára.

Kapsz kártyánként 2 \$-t. Ne változtasd meg a dobópaklidban lévő kártyák sorrendjét!

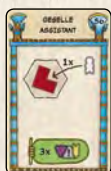


54 - BŐVÍTÉS (EXPANSION)

Hogy utolérj a keresletet, növeld a műhelyek méretét.

Tegyel 1 bővítményt egy bővítmény nélküli műhelyhez. Ha vannak a mezőn munkások, akkor azok ott maradnak. A többi kártyaakció szempontjából ez a mező továbbra is műhelynek számít.

Fizess 1 általad választott erőforrást (szőlő, kő, búza vagy hal). Kapsz 3 hírnevet.



56 - SEGÉD (ASSISTANT)

Egy jó kézművesnek mindig szüksége van egy segédre.

Tegyel állítva 1 munkást az egyik műhelyre.

Kapsz 3 megfelelő erőforrást (búza, szőlő vagy kő).



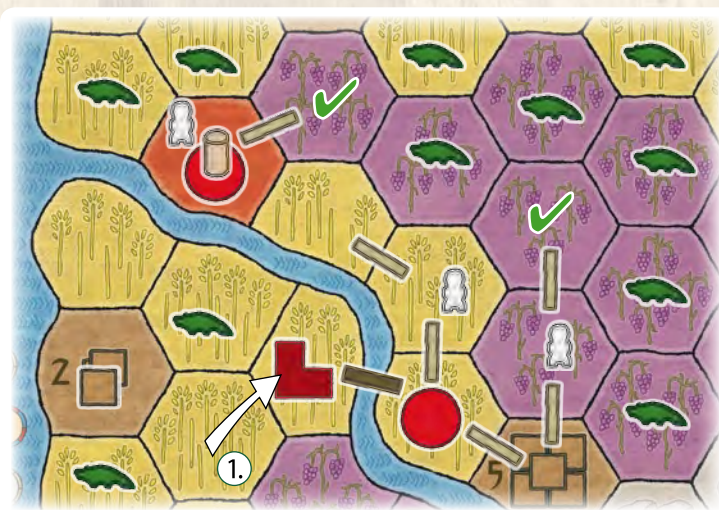
58 - HALÁSZ (FISHER)

A halászat jó lehetőség a költségek kifizetésére..

Tegyel le 1 munkást, ahogy azt a **S - FÖLDMŰVES** kártyánál leírtuk. Továbbá ennek a munkásnak szomszédosnak kell lennie a csatornával vagy a tóval.

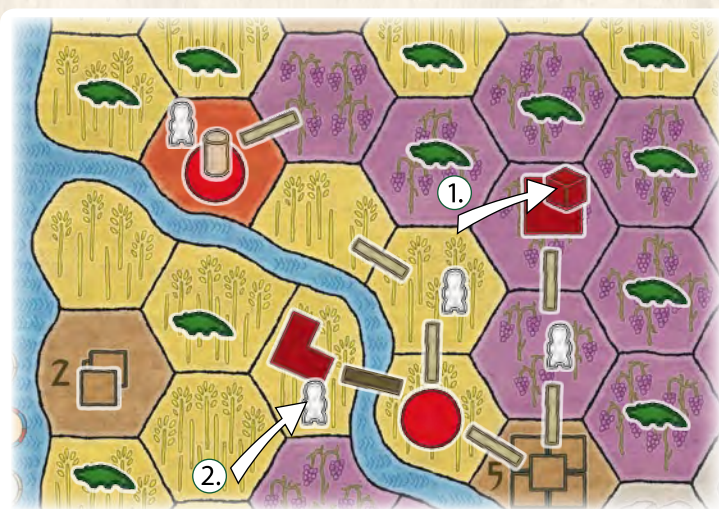
Kapsz 3 halat.

Vegyél le 1 krokodilt, ahogy azt az **S - FÖLDMŰVES** kártyánál leírtuk.



Példa: Példa: Eszti kijátssza a **44 - TANYA** kártyát. Lerak 1 műhelyt a híddal fejlesztett búzamezőre ①. Eszti fizet 1 szőlőt és 1 követ, majd kap 3 hírnevet és 3 búzát.

Ha a **46 - SZŐLŐSKERT** kártyát játszotta volna ki, akkor lerakhatott volna egy műhelyt az úttal bekötött két ✓ mező egyikére.



Példa: Benedek kijátssza az **54 - BŐVÍTÉS** kártyát. Lerakja a bővítményt a szőlőműhelyre ①, fizet 1 követ és kap 3 hírnevet.

Most Ildi kijátssza az **56 - SEGÉD** kártyát. Lerak egy munkást a búzaműhelyre ②, és kap 3 búzát. Választhatta volna a szőlőműhelyt, hogy a gabona helyett 3 szőlőt kapjon.



60 - DRÁGAKŐKERESŐ (GEM SEARCHERS)

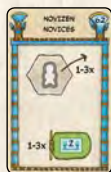
A drágakövek keresése jövedelmező vállalkozás lehet.

Válassz egy lehetőséget:

- Fektesd el 1-5 álló munkást. Ezek bármelyik mezőkön lehetnek.

Fizess 1 \$-t munkásonként. Ezek a fekvő munkások a **DRÁGAKŐKERESŐ** újbóli kijátszásakor, a második lehetőség választásakor kerülnek csak le.

- Vedd le az összes fekvő munkást a játéktábláról. Kapsz 3 \$-t levett munkásonként.



62 - NÖVENDEKEK (NOVICES)

Néhány kiválasztott munkás papi életre vágyik.

Vegyd le 1-3 álló munkást. Ezek bármelyik mezőkön lehetnek.

Nem választhatod a **60 - DRÁGAKŐKERESŐ** kártyával elfektetett munkásokat.

Kapsz 2 \$-t levett munkásonként.



64 - BAZÁR (BAZAAR)

Kiépített kapcsolatokkal olcsóbban jutunk hozzá.

Fizess 2 \$-t, és vegyd le a kezébe 1-et az aktuális piac 4 kártyája közül. Ha van kedvezményjelző a kártyán, akkor csak 1 \$-t fizess érte.

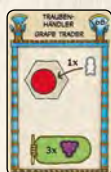


66 - BÚZAKERESKEDŐ (WHEAT TRADER)

Egy öreg kereskedő mindig több búzát kap.

Tegyd állítva 1 munkást az egyik településre.

Kapsz 3 búzát.

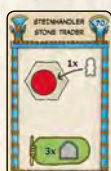


68 - SZŐLŐKERESKEDŐ (GRAPE TRADER)

Egy öreg kereskedő mindig több szőlőt kap.

Tegyd állítva 1 munkást az egyik településre.

Kapsz 3 szőlőt.



70 - KŐKERESKEDŐ (STONE TRADER)

Egy öreg kereskedő mindig több követ kap.

Tegyd állítva 1 munkást az egyik településre.

Kapsz 3 követ.

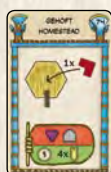


72 - EMLÉKMŰ (MONUMENT)

Egy óriási műemlék építése hatásosan növeli a hírnevet.

Tegyd 1-3 épületblokkot bármelyik építési területre, ahogy azt a **12 - ÁLDOZAT** kártyánál leírtuk. Ha 2 vagy 3 blokkot teszel le, akkor azokat teheted ugyanarra vagy különböző területekre.

Minden egyes lerakott épületblokkért fizess 1 követ, és kapsz érte 2 hírnevet.



74 - GAZDASÁG (HOMESTEAD)

Az egyre növekvő, éhes lakosságnak még több ételre van szüksége. Tegyd 1 műhelyt egy olyan búzamezőre, ami már úttal vagy híddal **fejlesztett**. Ha vannak a mezőkön munkások, akkor azok a helyükön maradnak.

Fizess 1 szőlőt és 1 követ. Kapsz 3 hírnevet és 4 búzát.

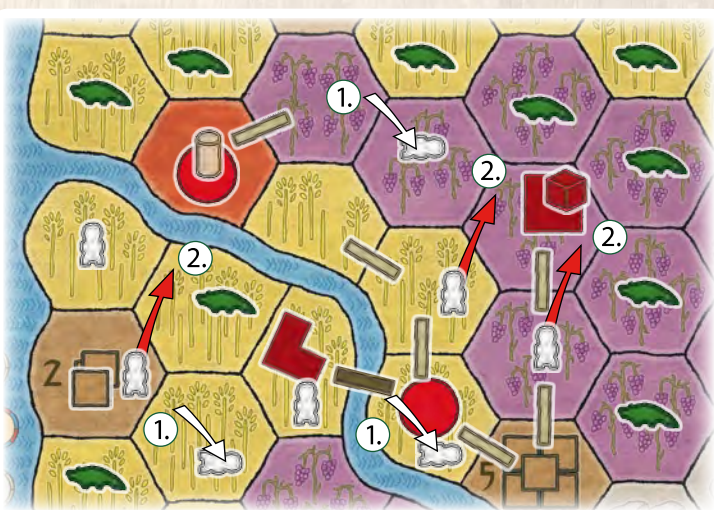


76 - ÜLTETVÉNY (PLANTATION)

Az egyre szomszagosabb és szomszagosabb embereknek egyre több bor kell.

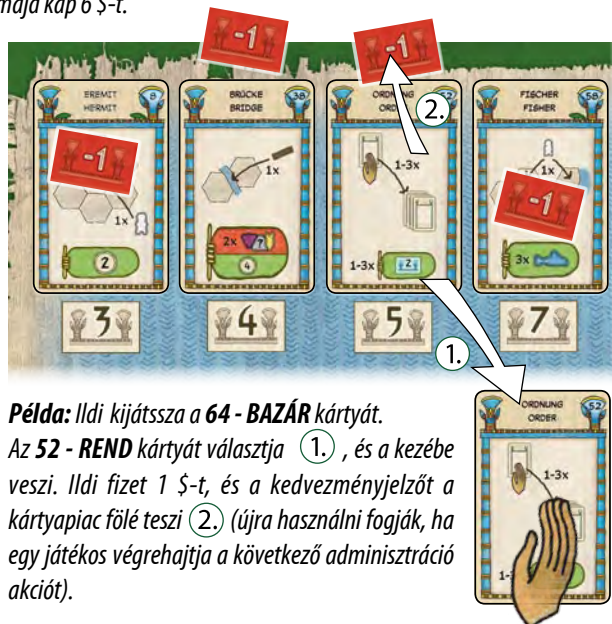
Tegyd 1 műhelyt az egyik szőlőmezőre, ahogy azt a **74 - GAZDASÁG** kártyánál leírtuk.

Fizess 1 búzát és 1 követ. Kapsz 3 hírnevet és 4 szőlőt.



Példa: Eszti kijátssza a **60 - DRÁGAKŐKERESŐ** kártyát. Az első lehetőséget választja, és 3 \$-t fizetve elfektet 3 munkást (1). Ezek a munkások addig maradnak ezeken a mezőkön, amíg Eszti újra ki nem játssza a **DRÁGAKŐKERESŐT** és az összes fekvő munkás levételét nem választja.

Ezután Benedek kijátssza a **62 - NÖVENDEKEK** kártyát. Nem választhatja az elfektetett munkásokat, helyettük levesz 3 általa választott álló munkást (2), majd kap 6 \$-t.



Példa: Ildi kijátssza a **64 - BAZÁR** kártyát.

Az **52 - REND** kártyát választja (1), és a kezébe veszi. Ildi fizet 1 \$-t, és a kedvezményjelzőt a kártyapiac fölé teszi (2) (újra használni fogják, ha egy játékos végrehajtja a következő adminisztráció akciót).



Példa: Eszti kijátssza a **72 - EMLÉKMŰ** kártyát. Lerak 2 épületblokkot (1) – az egyikkel befejezi az obeliszket, a másikkal pedig elkezd a piramist. Eszti fizet 2 követ, majd kap 4 hírnevet.



78 - KŐFEJTŐ (QUARRY)

A menedék nélküli emberek hordáinak egyre több építőanyagra van szüksége.

Tegyél 1 műhelyt az egyik kőmezőre, ahogy azt a **74 - GAZDASÁG** kártyánál leírtuk.

Fizess 1 búzát és 1 szőlőt. Kapsz 3 hírnevet és 4 követ.



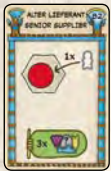
80 - ARATÓMUNKÁS (HARVEST HANDS)

Aratómunkások felfogadásával több lesz a termés.

Tegyél le 1-3 munkást, ahogy azt az **S - FÖLDMŰVES** kártyánál leírtuk. Fizess 1 \$-t minden egyes munkásért. A választott mezőtől függően kapsz 1 megfelelő erőforrást (szőlő, kő vagy búza).



Vegyél le 1-3 krokodilt, ahogy azt az **S - FÖLDMŰVES** kártyánál leírtuk.



82 - SENIOR SZÁLLÍTÓ (SENIOR SUPPLIER)

Csak a tapasztalt, öreg szállítókkal garantálható a nagyobb áresés.

Tegyél állítva 1 munkást az egyik településre.

Kapsz 3, **általad választott** erőforrást (szőlő, kő, búza vagy hal). Választhatsz azonos vagy különböző erőforrásokat.



84 - VÁROS (TOWN)

Egyre nagyobb igény van a városokra.

Tegyél 1 várost az egyik településre, ami még nem város. Ha vannak a mezőkön munkások, akkor azok a helyükön maradnak. A többi kártyaakció szempontjából ez a mező most településnek és városnak is számít.

Fizess 1 búzát, 1 szőlőt és 1 követ. Kapsz 6 hírnevet és 2 \$-t.



86 - KÍSÉRET (ESCORT)

A fáraó katonáinak át kell vonulniuk Faiyumon.

Lépj egy településen lévő álló munkással (nem választhatsz a **60 - DRÁGAKŐKERESŐ** kártyával elfektetett munkást) 1-3 másik településre, amiket utak közvetlenül kötnek össze. A

céltelepülésen nem lehet munkás. Ezután vedd le az adott munkást.

Ha egy települést lépsz, fizess 2 \$-t, és kapsz 4 hírnevet; ha két települést lépsz, fizess 4 \$-t, és kapsz 5 hírnevet; ha mindhárom települést leléped, fizess 6 \$-t, és kapsz 6 hírnevet.



88 - PAPIRUSZ (PAPYRUS)

Egy jó írnok sok mindenhez hozzáférhet.

Másold le a dobópaklid felső kártyájának akcióját.



90 - ADÓSZEDŐ (TAX COLLECTOR)

Az adószedő kiküldése hasznot hozhat.

Tegyél 1 álló munkást az egyik műhelyre.

Kapsz 1 \$-t a játéktábla minden egyes műhelyéért, plusz kapsz 1 \$-t minden egyes városért.



92 - ÖT ÚT (FIVE ROADS)

A fejlett városiasodás egyre több utat igényel.

Tegyél le legfeljebb 5 utat. Minden egyes útnál kövesd az **S - KÉT ÚT** kártyánál leírtakat (fizetés és pontozás).

Kapsz 1 hírnevet minden felépített útért, és plusz 1 hírnevet minden olyan útért, ami két települést, két építési terület vagy egy település és egy építési terület között építi ki az első összeköttetést.

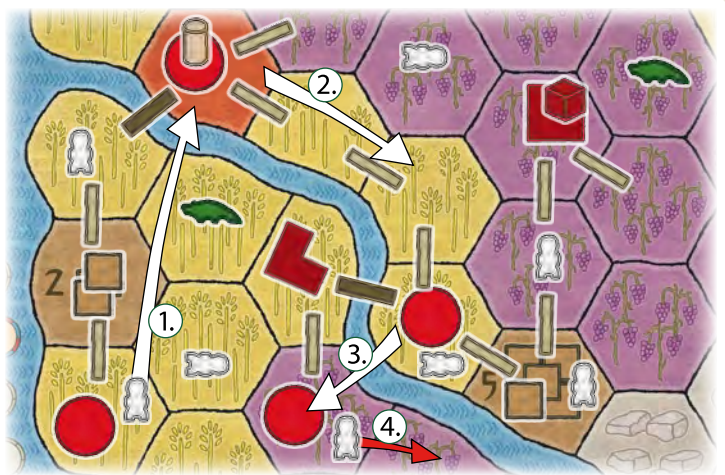


94 - BANKETT (BANQUET)

Mindenki szeretne részt venni az egyik banketteden.

Tegyél állítva 1 munkást az egyik építési területre.

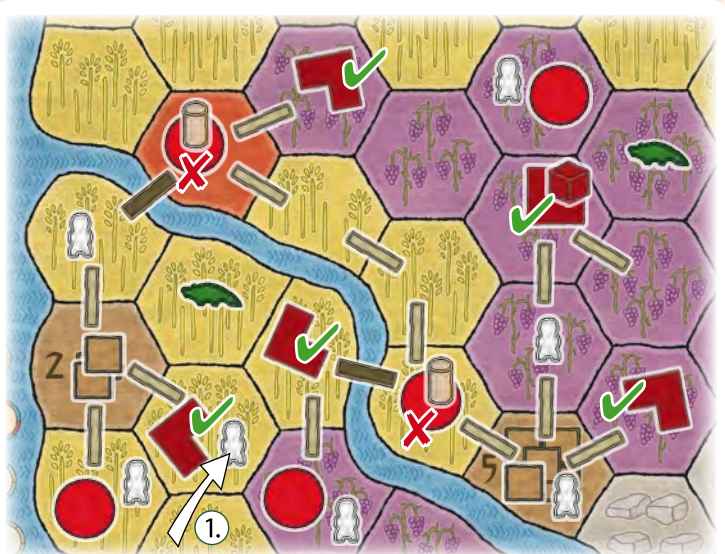
Fizess 1 búzát, 1 szőlőt, 1 halat és 6 \$-t. Kapsz 8 hírnevet.



Példa: Benedek kijátssza a **86 - KÍSÉRET** kártyát. A településen lévő munkással felfelé lép a tó melletti első településre (1), aztán lefelé a piramis mellett lévő településre (2), és utána a szőlőmezőn lévő településre (3). Benedek fizet 6 \$-t, és kap 6 hírnevet. Végül leveszi a munkást (4). A második településen nem fejezhette volna be a lépését, mivel ott volt egy munkás.



Példa: Ildi kijátssza a **88 - PAPIRUSZ** kártyát. Az utolsó kijátsszott kártyája a **64 - BAZÁR** kártya (lásd fent), ezért Ildi kiválasztja a **76 - ÜLTETVÉNY** (1), kártyát, amit a kezébe vesz, és fizet 2 \$-t.



Példa: Eszti kijátssza a **90 - ADÓSZEDŐ** kártyát. Lerak 1 munkást az egyik műhelyre, (1) majd kap 7 \$-t (5 \$-t az öt ✓ műhelyért, és 2 \$-t a két ✗ városért).



96 - KROKODILÁLDOZAT (CROCODILE SACRIFICE)

Az istenek egyszer-egyszer krokodilálldozatot követelnek.

Tegyél állítva 1 munkást az egyik építési területre.

Vegyél le egy krokodilt az egyik erőforrásmezőről. Kapsz 3 hírnevet.



98 - PÉK (BAKER)

Egy pék felfogadása véget vet az éhségnek.

Tegyél állítva 1 munkást az egyik búzaműhelyre.

Fizess 1 búzát. Kapsz 2 hírnevet és 5 \$-t.



100 - BORKERESKEDŐ (VINTNER)

Egy borkereskedő felfogadása véget vet a szomjúságnak.

Tegyél állítva 1 munkást az egyik szőlőműhelyre.

Fizess 1 szőlőt. Kapsz 2 hírnevet és 5 \$-t.



102 - KŐFARAGÓ (STONEMASON)

Egy kőfaragó felfogadása garancia arra, hogy lesz elég építőanyag.

Tegyél állítva 1 munkást az egyik kőműhelyre.

Fizess 1 követ. Kapsz 2 hírnevet és 5 \$-t.



104 - CSATORNAÜNNEP (CHANNEL FESTIVAL)

A csatorna partján élő emberek nagy ünnepséget csapnak.

Fizess 1-1 **általad választott** erőforrást (szőlő, kő, búza vagy hal) a csatorna mellett lévő legfeljebb 9 településnek. Választhatsz azonos vagy különböző erőforrásokat. Kapsz 2 hírnevet minden ellátott városért, és 1 hírnevet minden ellátott településért, ami még nem lett város.



106 - ZSONGLŐR (JUGGLER)

A város boldog a zsonglőr előadása miatt.

Tegyél állítva 1 munkást az egyik városra.

Kapsz 3 \$-t minden egyes felépült városért.



108 - KŐMŰVESMUNKA (MASONS' WORK)

A kőműves híressé vált az emlékművek díszítésével.

Tegyél 1 épületblokkot az egyik építési területre, ahogy azt a **12 - ÁLDOZAT** kártyánál leírtuk.

Fizess 3 \$-t és legfeljebb 5 **különböző** erőforrást (szőlő, kő, búza, hal vagy róza). Kapsz 1/3/5/10/15 hírnevet a befizetett különböző erőforrások számától függően.



110 - ARATÓÜNNEP (HARVEST FESTIVAL)

Az emberek az éves aratásnál nagy ünnepséget csapnak.

Fizess 1-1 **általad választott** erőforrást (szőlő, búza vagy hal) legfeljebb 10, egymással utakkal és hidakkal összekötött településnek. Választhatsz azonos vagy különböző erőforrásokat.

Kapsz 2 hírnevet minden ellátott városért, és 1 hírnevet minden ellátott településért, ami még nem lett város.



112 - FÁRAÓ (PHARAOH)

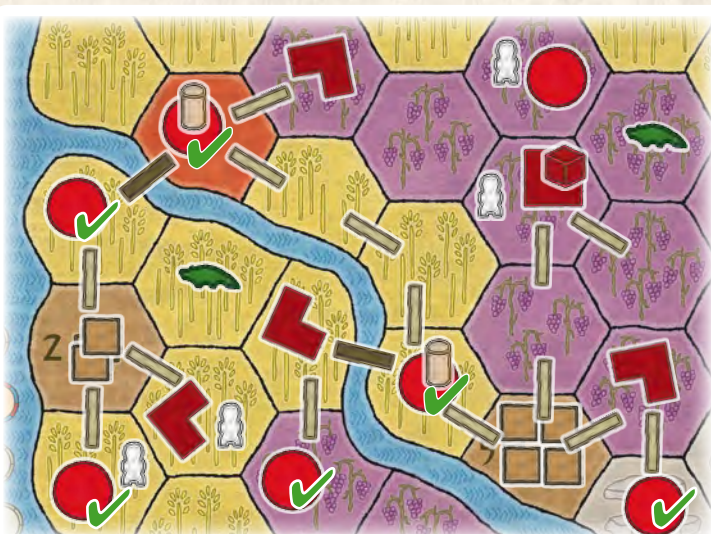
A fáraó Faiyumba látogat.

Tegyél állítva 1 munkást az egyik városra.

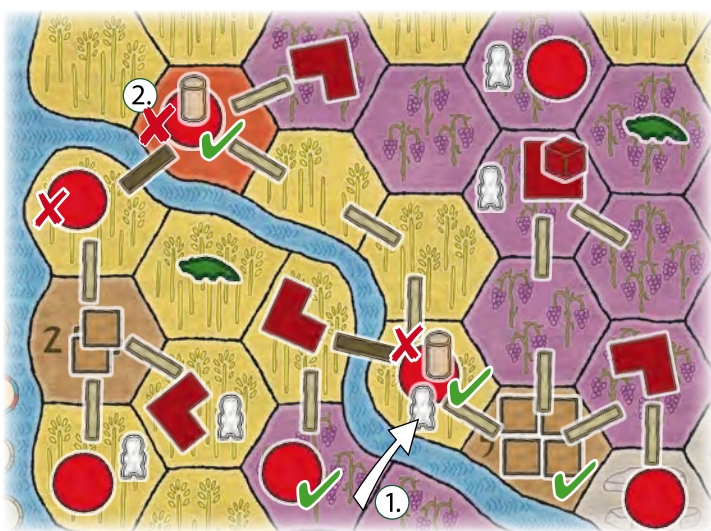
A fáraó városáért, és minden, a fáraó városával utakkal és hidakkal közvetlenül összekötött minden egyes településért, városért és építési területért (ha a települések és/vagy az építési területeket összekötő mezőkön van műhely, akkor az nem szakítja meg a közvetlen összeköttetést) hírnevet kapsz a következők szerint: 2 hírnév minden városért, 1 hírnév minden településért, ami még nem lett város, és 1 hírnév az építési területeken lévő minden épülettömbért.



Példa: Benedek kijátssza a **104 - CSATORNAÜNNEP** kártyát. 5 ✓ település van a csatorna mellett, amiből 2 már város lett. Benedek úgy dönt, fizet 5 erőforrást – 2 halat, 2 követ és 1 búzát – ezért kap 7 hírnevet (4 hírnév a városokért és 3 hírnév a településekért).



Példa: Ildi kijátssza a **110 - ARATÓÜNNEP** kártyát. 6 ✓ települést kötnek össze utak és hidak. Ildinek maradt 2 hala és 3 búzája, ezt mind befizeti, és kap 7 hírnevet (5 ellátott település: 4 hírnév a városokért (2 db) és 3 hírnév a településekért (3 db)).



Példa: Eszti kijátssza a **112 - FÁRAÓ** kártyát. Lerak egy munkást egy városra ①, és kap 9 hírnevet (5 hírnevet ✓ fáraó városáért, valamint a második ✓ városért és településért; és 4 hírnevet a ✓ piramis 4 épületblokkjáért; ezek mindegyike össze van kötve a fáraó városával). Ha a másik várost ② választotta volna, akkor csak 5 hírnevet kapna a közvetlenül összekötött ✗ városokért és településekért.



114 - MŰMIA (MUMMY)

Egy temetés sok előkészületet igényel.

Tegyél állítva 1 munkást az egyik építési területre.

Fizess 1-10 általad választott erőforrást (szőlő, kő, búza, hal vagy rózsza). Választhatsz azonos vagy különböző erőforrásokat.

Kapsz 1 hírnevet erőforrásonként, és 1 plusz hírnevet a múmia építési területén lévő minden épülettömbért.



116 - KINCSTÁROS (TREASURER)

Helyezd biztonságba vagyonodat az egyik emlékműben.

Tegyél állítva 1 munkást az egyik építési területre.

1-12 alkalommal fizess 2 \$-t. Minden 2 \$-ért kapsz 1 hírnevet.



118 - NAGY HÍD (GRAND BRIDGE)

Ezen a hídon csak néhány kiváltságos kelhet át.

Kövess az összes lerakási szabályt, ahogy azt a **38 - HÍD** kártyánál leírtuk.

Fizess 1 búzát, 1 szőlőt, 1 követ és 5 \$-t. Kapsz 12 hírnevet.



120 - PALOTA (PALACE)

A fáraónak szánt épület.

Tegyél 1 palotát az egyik városra.

Fizess 2 búzát, 2 szőlőt és 2 követ. Kapsz 15 hírnevet.



122 - PUSZTASÁG (WASTELAND)

A terméketlen pusztaság a véget jelzi.

Ez egy természeti katasztrófa. Ezt a kártyát nem vásárolhatod meg.

Amikor mind a 4 természeti katasztrófa a piacra kerül, a játék az utolsó körökhöz érkezik.

5 fős játéknál a negyediként passzoló játékos elveszi ezt a kártyát, és kap 1 hírnevet. 1-4 fős játéknál ez a kártya nem ad hírnevet.



124 - FORRÓSÁG (HEAT)

A könyörtelen hőség a véget jelzi.

Ez egy természeti katasztrófa. Ezt a kártyát nem vásárolhatod meg.

Amikor mind a 4 természeti katasztrófa a piacra kerül, a játék az utolsó körökhöz érkezik.

4-5 fős játéknál a harmadikként passzoló játékos elveszi ezt a kártyát, és kap 3 hírnevet. 1-3 fős játéknál ez a kártya nem ad hírnevet.



126 - SZÁRAZSÁG (DROUGHT)

A nagy szárazság a véget jelzi.

Ez egy természeti katasztrófa. Ezt a kártyát nem vásárolhatod meg.

Amikor mind a 4 természeti katasztrófa a piacra kerül, a játék az utolsó körökhöz érkezik.

3-5 fős játéknál a másodikként passzoló játékos elveszi ezt a kártyát, és kap 6 hírnevet. 1-2 fős játéknál ez a kártya nem ad hírnevet.



128 - HOMOKVIHAR (SANDSTORM)

Az óriási homokvihar a véget jelzi.

Ez egy természeti katasztrófa. Ezt a kártyát nem vásárolhatod meg.

Amikor mind a 4 természeti katasztrófa a piacra kerül, a játék az utolsó körökhöz érkezik.

3-5 fős játéknál az elsőként passzoló játékos elveszi ezt a kártyát, és kap 10 hírnevet. 2 fős játéknál az elsőként passzoló játékos elveszi ezt a kártyát, és kap 6 hírnevet. Szólójátéknál ez a kártya nem ad hírnevet.

ALAPSZIMBÓLUMOK



Hirnev: Általában hírnevet kapsz a kártyákon leírtak szerint. Csak egyetlen egy kártya engedi, hogy hírnévvel fizess.

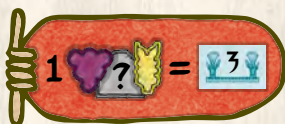


Pénz: Különböző mennyiségű pénzt fizetsz és kapsz.



Erőforrások: Az erőforrástípusok a következők: szőlő, kő, búza, hal és rózsza. Az első három az alaperőforrás.

A rózsza dzsoker. Amikor erőforrást fizetsz, bármelyik előírt erőforrást helyettesíthetsz rózsával. Csak akkor kapsz rózsát, amikor azt a kártya zöld szövegdobozá írja.



Helyettesíthetsz egy alaperőforrást 3 \$-ral: Minden alkalommal, amikor erőforrást kell fizetned, 1 erőforrás fizetése helyett – tetszés szerint lehet szőlő, kő vagy búza – fizethetsz 3 \$-t.

VÁLASZTHATÓ ERŐFORRÁSOK



Megfelelő erőforrások: Olyan erőforrásokat kell fizetned és olyan erőforrásokat kapsz, amiket a kártya megad. Csak akkor kaphatsz rózsát, ha az a kártya zöld szövegdobozában szerepel.



Általad választott erőforrása: A fizetésnél és az erőforrások szerzésénél választhatsz bizonyos erőforrások közül. Ezeket megadja a kártya. A kéz azt jelzi, hogy az erőforrásnak a tulajdonodban kell lennie.



Különböző erőforrások: Különböző típusú erőforrásokkal kell fizetned, ahogy azt a kártya megadja.

