

FRIEDEMANN FRIESE

FAIYUM

Privilegien



# FAIYUM - Privilegien

## DIE 1. ERWEITERUNG

### SPIELIDEE

Mit den neuen Privilegien holt ihr euch einmalige und dauerhafte Vorteile, um *Faiyum* noch erfolgreicher aufzubauen.

### INHALT

- **42 Karten**, bestehend aus:
  - 17 dauerhafte Effekte
  - 25 einmalige Effekte
- **15 Holzteile** (je 5x Weizen, Traube, Stein)



Ihr benötigt das Grundspiel *Faiyum*, um mit den Privilegien spielen zu können.

# DIE NEUEN PRIVILEGIEN

Alle Karten in dieser Erweiterung besitzen ungerade Nummern.



## Privilegien mit dauerhaften Effekten

Diese Karten sind türkis und besitzen ein „Unendlich“-Symbol. Kaufst du diese Privilegien, lege sie offen vor dir ab, also immer getrennt von deinen Handkarten und deinem Ablagestapel.

Nutze deine dauerhaften Effekte in deinen Zügen ab dem Kauf und bis zum Ende der Partie.

Du bist niemals verpflichtet, deine dauerhaften Effekte immer zu nutzen. Abhängig von der aktuellen Situation während der Partie kannst du deine Aktionen auch unverändert ausführen, wenn du dadurch einen Vorteil gegenüber den anderen erlangst.

Die meisten dauerhaften Effekte ändern oder ergänzen die Effekte deiner Karten - sowohl von Aktionskarten als auch von anderen Privilegien. Spielst du entsprechende Aktionen aus, kannst du die dauerhaften Effekte nutzen.

**Goldene Regel:** Wenn sich die Effekte mehrerer deiner Privilegien gegenseitig verstärken, darfst du dies immer zu deinem Vorteil nutzen.

Einige dauerhafte Effekte bieten dir Aktionen, die du zusätzlich zu deinen gewählten Aktionen nutzen kannst.

Details zu allen dauerhaften Effekten stehen im Glossar.



## Privilegien mit einmaligen Effekten

Diese Karten sind rot und besitzen ein „1x“-Symbol. Kaufst du diese Privilegien, lege sie ebenfalls offen vor dir ab, also immer getrennt von deinen Handkarten und deinem Ablagestapel.

Nutze die einmaligen Effekte ab dem Kauf **genau einmal** in einem deiner Züge **vor oder nach der gewählten Aktion**. Lege die Karte danach in die Schachtel.

Du kannst diese Effekte nutzen, wann immer du möchtest. Steigst du aus der Partie aus, indem du eine Naturkatastrophe nimmst, verfallen die ungenutzten Effekte ersatzlos. Lass alle Privilegien zusammen mit deinen anderen Karten vor dir liegen.

Details zu allen einmaligen Effekten stehen im Glossar.



## SPIELVORBEREITUNG

Führt die Spielvorbereitung des Grundspiels mit den folgenden Änderungen durch.

**3. G** Sortiert die folgenden **Karten** aus und legt sie in die Schachtel. Ihr benötigt sie nicht für das Spiel mit den Privilegien:

2 - GÄRTNERIN	18 - STEINLIEFERANT	48 - GRUBE
8 - EREMIT	32 - PARFÜMEURIN	50 - ALLESKÖNNER
10 - ALTER BAUER	36 - DIEB	64 - BASAR
14 - WEIZENLIEFERANT	44 - BAUERNHOF	96 - KROKODILOPFER
16 - TRAUBENLIEFERANT	46 - WEINGARTEN	

Nehmt danach die **Karten** wie in der Vorbereitung des Grundspiels und fügt **alle Karten aus dieser Erweiterung** hinzu. Mischt die Karten zusammen und legt sie als verdeckten **Nachziehstapel** bereit.

Deckt die obersten **16 Karten** auf und sortiert sie nach ihren Nummern von niedrig nach hoch. Legt die 8 niedrigsten Karten in aufsteigender Reihenfolge in den Kartenmarkt, beginnend mit der niedrigsten Karte links und dann weiter mit den ansteigenden Kartennummern.

**3. H** Nachdem jeder die **8 höchsten Karten** anschauen konnte, mischt diese Karten mit den in Schritt **3. F** beiseite gelegten 8 Karten mit gelbem Rahmen. Legt diese 16 Karten als eigenen verdeckten „**Letzte Züge**“- **Nachziehstapel** neben den anderen Nachziehstapel.

**6. L** Legt die zusätzlichen Holzteile zu den passenden Rohstoffen im Vorrat.

# GLOSSAR

Die folgenden Privilegien stehen euch zur Verfügung.



## 1 - STARHILFE

*Günstige Rohstoffe sind eine große Hilfe.*

**Einmaliger Effekt:** Erhalte 2 verschiedene Rohstoffe deiner Wahl (Weizen, Traube und/oder Stein).



## 5 - KNECHT

*Schicke den Knecht zur Ernte.*

**Einmaliger Effekt:** Stelle 1 Arbeiter auf ein **leeres Feld** des Spielplans wie für **S - BAUER** beschrieben. Abhängig vom

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



Entfernst du ein Krokodil, erhältst du auch 1 Geld.



## 7 - MINISTER DER JAGD

*Die Jagd auf Krokodile verschafft dir Ansehen oder Geld.*

**Dauerhafter Effekt:** Entfernst du per Aktion ein Krokodil von einem

Feld des Spielplans, hast du die Wahl: Erhalte 1 Ansehen oder 1 Geld.

*„Ja, Ronald, du erhältst nicht mehr automatisch 1 Geld, sondern musst dich entscheiden.“*



## 13 - WEIZEN-LIEFERUNG

*Günstiger Weizen stillt großen Hunger.*

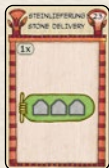
**Einmaliger Effekt:** Erhalte 3 Weizen.



## 21 - TRAUBEN-LIEFERUNG

*Die Traubenernte ist besonders groß.*

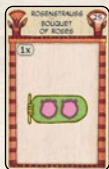
**Einmaliger Effekt:** Erhalte 3 Trauben.



## 23 - STEINLIEFERUNG

*Errichte dringend benötigte Bauwerke mit günstigen Steinen.*

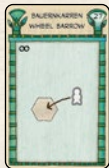
**Einmaliger Effekt:** Erhalte 3 Steine.



## 25 - ROSENSTRAUSS

*Ein großzügiges Geschenk.*

**Einmaliger Effekt:** Erhalte 2 Rosen.



## 27 - BAUERNKARREN

*Deine Bauern reisen auch in die Ferne.*

**Dauerhafter Effekt:** Stellst du per Aktion einen Arbeiter auf ein leeres Feld des Spielplans, muss dies nicht benachbart zu anderen Arbeitern sein.



## 29 - PFAHLBAU

*Durch diese neue Technik kannst du das Sumpfland bebauen.*

**Dauerhafter Effekt:** Du kannst per Aktion Siedlungen, Wege und Brücken auf Feldern des Spielplans

mit Krokodilen bauen. Spiele die entsprechenden Karten aus, zahle die angegebenen Kosten und entferne das Krokodil. Erhalte 1 Geld für das Krokodil und die Einnahmen des Bauwerks. „Ja, Ronald, du musst nicht mehr darauf warten, dass die Bauern das Sumpfland von Krokodilen befreien.“



## 31 - MINISTERIN DER ERNTE

*Nutze die Erfahrung der anderen Arbeiter.*

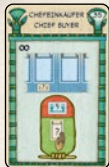
**Dauerhafter Effekt:** Stellst du per Aktion einen Arbeiter auf ein leeres Feld des Spielplans benachbart zu anderen Arbeitern, erhalte zusätzlich 1 Ansehen.



### 33 - ARCHIVARIN

*Hole dir mehr Fähigkeiten zurück.*

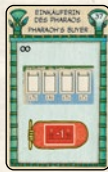
**Dauerhafter Effekt:** Während Schritt I.c) der Aktion „Verwaltung durchführen“ nimm nach Wahl die obersten 3 oder 4 Karten kostenfrei von deinem Ablagestapel auf die Hand.



### 35 - CHEF-EINKÄUFER

*Du hast günstigen Zugriff auf zukünftige Fähigkeiten.*

**Dauerhafter Effekt:** Bei der Aktion „Eine Karte aus dem Kartenmarkt kaufen“ kannst du die Karten vom vierten und fünften Feld des Markts günstiger kaufen. Zahle jeweils 5 Geld für diese Karten. „Ja, Ronald, mit diesem Effekt hast du Zugriff auf das fünfte Feld des Kartenmarkts, das außerhalb des aktuellen Markts liegt.“



### 37 - EINKÄUFERIN DES PHARAOS

*Die Macht der Einkäuferin verschafft dir bessere Preise für neue Fähigkeiten.*

**Dauerhafter Effekt:** Bei der Aktion „Eine Karte aus dem Kartenmarkt kaufen“ zahle 1 Geld weniger für die gekauften Karten. „Ja, Ronald, das gilt auch, wenn du mit **35 - CHEFEINKÄUFER** die Karte vom fünften Marktfeld kaufst.“



### 39 - WIEDERBELEBUNG

*Hole dir eine Fähigkeit zurück.*

**Einmaliger Effekt:** Nimm dir eine Karte auf die Hand, die gerade aus dem Spiel entfernt wird. Du kannst diesen Effekt außer der Reihe auch in den Zügen der anderen Personen nutzen! Wähle einfach eine Karte, die jemand während jeder Aktion „Verwaltung durchführen“ oder durch Nutzen eines einmaligen Effekts entfernt. „Ja, Ronald, du kannst auch eine deiner **ANSEHEN-**Karten während der Partie nutzen und mit diesem Effekt zurück auf die Hand nehmen.“





## 41 - WARENKORB

Setze diese Waren variabel ein.

**Einmaliger Effekt:** Erhalte  
1 Weizen, 1 Traube und 1 Stein.



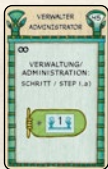
## 43 - KATAKOMBEN

Vergrabe nicht mehr benötigte  
Dokumente in den Katakomben.

**Dauerhafter Effekt:** Als  
zusätzlichen Schritt IV. der Aktion  
„Verwaltung durchführen“ kannst

du 1 Handkarte offen unter deinen Ablagestapel  
legen.

„Ja, Ronald, du kannst sowohl eine Karte wählen,  
die du bereits auf der Hand hattest oder gerade erst  
in der Verwaltung gezogen hast.“

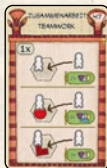


## 45 - VERWALTER

Der Verwalter sorgt für ein  
regelmäßiges, erhöhtes Einkommen.

**Dauerhafter Effekt:** Während  
Schritt I.a) der Aktion „Verwaltung  
durchführen“ erhalte zusätzlich

1 Geld als Einkommen.



## 47 - ZUSAMMENARBEIT

Nutze bereits besetzte Orte.

**Einmaliger Effekt:** Stelle 1  
Arbeiter auf ein Feld des Spielplans,  
auf dem bereits ein anderer

Arbeiter steht, um wie angegeben Rohstoffe zu  
erhalten.



## 49 - SCHNÄPPCHEN

Hol dir eine günstige Fähigkeit am  
Markt.

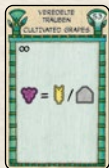
**Einmaliger Effekt:** Nimm dir  
1 Karte kostenfrei aus dem  
aktuellen Markt.



## 51 - VEREDELTER WEIZEN

Dank einer besonderer Züchtung  
ist dein Weizen ein beliebtes  
Zahlungsmittel.

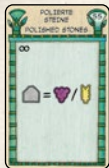
**Dauerhafter Effekt:** Du kannst  
alle Grundrohstoffkosten mit Weizen anstelle von  
Steinen oder Trauben zahlen.



## 53 - VEREDELTE TRAUBEN

*Dank einer besonderer Züchtung sind deine Trauben ein beliebtes Zahlungsmittel.*

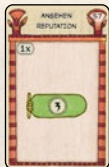
**Dauerhafter Effekt:** Du kannst alle Grundrohstoffkosten mit Trauben anstelle von Weizen oder Steinen zahlen.



## 55 - POLIERTE STEINE

*Deine bearbeiteten Steine sind ein beliebtes Zahlungsmittel.*

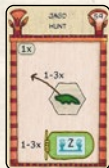
**Dauerhafter Effekt:** Du kannst alle Grundrohstoffkosten mit Steinen anstelle von Trauben oder Weizen zahlen.



## 57 - ANSEHEN

*Für dein Bemühen um das Wohl Faiyums steigt dein Ansehen.*

**Einmaliger Effekt:** Erhalte 3 Ansehen.



## 59 - JAGD

*Vertreibe mehrere Krokodile.*

**Einmaliger Effekt:** Entferne bis zu 3 Krokodile von beliebigen Feldern des Spielplans. Erhalte 2 Geld für jedes entfernte Krokodil.



## 61 - BAUMINISTER

*Erhalte Einnahmen durch den Bau aller Siedlungen.*

**Dauerhafter Effekt:** Erhalte zusätzlich 2 Geld für jede per Aktion gebaute Siedlung. Dieser Effekt gilt

auch in den Zügen der anderen Personen!

*„Ja, Ronald, du bekommst das Geld sowohl für deine gebauten Siedlungen, als auch für die der Anderen.“*



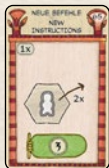
## 63 - DOPPELTER KAUF

*Nutze die Gelegenheit, gleich zwei neue Fähigkeiten zu holen.*

**Einmaliger Effekt:** Bei der Aktion „Eine Karte aus dem Kartenmarkt

kaufen“ kaufe zwei Karten nacheinander aus dem aktuellen Markt und zahle deren Kosten.

*„Ja, Ronald, fülle den Markt nach dem ersten Kauf auf, bevor du die zweite Karte kaufst.“*

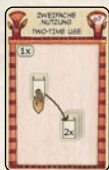


## 65 - NEUE BEFEHLE

*Schicke Arbeiter zu neuen Aufgaben.*

**Einmaliger Effekt:** Entferne 2 Arbeiter von beliebigen Feldern des Spielplans und lege sie in den Vorrat zurück. Erhalte dafür 3 Geld.

*„Ja, Ronald, 2 Arbeiter. Weder mehr noch weniger.“*



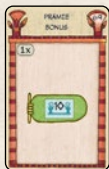
## 67 - ZWEIFACHE NUTZUNG

*Manchmal bringt Wiederholung einen entscheidenden Vorteil.*

**Einmaliger Effekt:** Du kannst die Aktion einer Karte zweimal

nacheinander nutzen. Zahle jeweils alle Kosten und führe dann deren Effekte aus.

*„Ja, Ronald, diesen einmaligen Effekt kannst du nur zusammen mit einer anderen Karte nutzen, nicht wie die meisten anderen allein.“*



## 69 - PRÄMIE

*Lehne nie ein Geldgeschenk ab.*

**Einmaliger Effekt:** Erhalte 10 Geld.

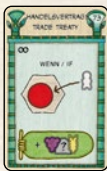


## 71 - ALTLASTEN ENTSORGEN

*Gewohnte Fähigkeiten können zur Last werden.*

**Einmaliger Effekt:** Lege beliebig viele Karten deiner Wahl offen

unter deinen Ablagestapel. Erhalte 1 Geld für jede dieser Karten.



## 73 - HANDELS-VERTRAG

*Erhalte zusätzliche Rohstoffe in den Siedlungen.*

**Dauerhafter Effekt:** Stellst du einen Arbeiter per Aktion auf eine

Siedlung, erhalte zusätzlich 1 Rohstoff deiner Wahl (Traube, Stein oder Weizen).



## 75 - BAUTRUPP

*Errichte mit dem Bautrupp einen beliebigen Betrieb.*

**Einmaliger Effekt:** Lege 1 Betrieb **kostenfrei** auf ein beliebiges Feld des Spielplans, das bereits mit einem

Weg oder einer Brücke bebaut ist. Ein anwesender Arbeiter bleibt dort stehen. Entsprechend des gewählten Felds erhalte 3 **passende** Rohstoffe (Trauben, Steine oder Weizen).



## 81 - EFFIZIENZ

*Erhalte zusätzliche Rohstoffe beim Bau von Betrieben.*

**Dauerhafter Effekt:** Legst du einen Betrieb per Aktion auf ein Feld des Spielplans, erhalte zusätzlich **1 passenden** Rohstoff (Traube, Stein oder Weizen).



## 83 - WIEDERHOLUNG

*Erhalte eine geliebte Fähigkeit zurück.*

**Einmaliger Effekt:** Nimm die oberste Karte von deinem Ablagestapel auf die Hand.



## 85 - ÜBERSTUNDEN

*Mit Fleiß überflügelst du die anderen.*

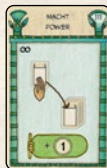
**Einmaliger Effekt:** Führe zwei Spielzüge nacheinander aus. „Ja, Ronald, du kannst in jedem Zug zwischen den drei Aktionen wählen.“



## 87, 91, 95, 107, 101 - ANSEHEN

*Für dein Bemühen um das Wohl Fayums steigt dein Ansehen.*

**Einmaliger Effekt:** Erhalte 5 Ansehen.



## 111 - MACHT

*Deine Fähigkeiten sorgen für Respekt.*

**Dauerhafter Effekt:** Erhalte zusätzlich 1 Ansehen für jede deiner gespielten Karten.



## 115 - REKRUTIERUNG

*Schaffe Platz für neue Arbeiter.*

**Dauerhafter Effekt:** Einmal pro Zug darfst du zusätzlich zu deiner gewählten Aktion 1 Arbeiter von einem beliebigen Feld des Spielplans entfernen und in den Vorrat zurücklegen. Erhalte dafür 1 Geld.

**Autor:** Friedemann Frieze

**Grafik & Layout:** Harald Lieske

**Lektorat:** Linus Wolf, Ronald Hrakc, Christian Frank, Jay Tummelson

**Redaktion und Realisation:** Henning Kröpke  
Copyright 2023, 2F-Spiele, Bremen/Germany

2F-Spiele  
Fedelhören 64  
D-28203 Bremen  
[www.2f-spiele.de](http://www.2f-spiele.de)

