

Alexander Pfister

Oh my Goods!

Du meine Güter!

Longsdale *in* Aufruhr

Spielidee

Unruhen machen sich in der Hauptstadt Longsdale breit. Es gibt Gerüchte, es könne bald Krieg geben. Der König braucht eure Hilfe. Findet allein oder mit bis zu vier Spielern in den fünf Kapiteln dieser Erweiterung heraus, wie die Geschichte ausgeht. Und wer weiß? Vielleicht wenden eure Entscheidungen gar das Schicksal ...

Spielmaterial

- 34 Gebäudekarten
- 4 Personenkarten
- 22 Ereigniskarten
- 14 Kapitelkarten
- 8 Aufbaukarten
- 6 Karten „5 Waren“

(ersetzt damit immer jeweils 5 Karten auf euren Produktionsgebäuden, sonst können euch die Karten ausgehen)



Spielvorbereitung

Diese Erweiterung führt neue Gebäude sowie Ereignis- und Personenkarten ein. Wenn ihr die Geschichte nachspielen möchtet, fangt ihr mit Kapitel I an. Am Ende jedes Kapitels erfahrt ihr dann, wie es weitergeht. Möchtet ihr einfach nur mit den neuen Gebäuden und Karten spielen, stürzt euch gleich auf das Pseudokapitel „All Inclusive“.

Zu jedem Kapitel gibt es eine **Aufbaukarte**, die euch mitteilt, welche Ereigniskarten ihr für dieses Kapitel verwendet. Baut das Spiel entsprechend der Aufbaukarte auf.



Spielablauf

Gegenüber den Spielregeln der 2. Edition des Grundspiels (siehe <http://lookout-spiele.de/downloads/#O>) gibt es nur die folgenden Änderungen am Spielablauf:

- Zu Beginn jeder Runde, also noch vor Phase I, wird die oberste Ereigniskarte aufgedeckt und laut vorgelesen. Die Anweisungen werden entweder sofort oder in der angegebenen Phase durchgeführt.
- In Phase IV könnt ihr zusätzlich zum Bauen auch genau 1 Gehilfen anwerben.
- Ihr dürft Gehilfen nur dann umsetzen, wenn es die aktuelle Ereigniskarte erlaubt. Das Umsetzen ist kostenlos.
- Wird in Phase II oder III eine Personenkarte aufgedeckt, wird sie sofort abgeworfen.

Die Anzahl der verwendeten Ereigniskarten definiert, wie lange die Partie geht. Eine Partie der Erweiterung endet nämlich nicht wie im Grundspiel, wenn ein Spieler sein achttes Gebäude baut, sondern am Ende der Runde, in der die letzte Ereigniskarte aufgedeckt wurde.

Am Ende der Partie, trifft ihr einige Vorbereitungen für die nächste Partie, wie auf der Rückseite der Kapitelkarte angegeben.

Die neuen Gebäude

Die neuen Gebäude kommen über die Ereigniskarten erst nach und nach ins Spiel. Legt sie dann als Stapel in die Auslage. Die Gebäude eines Stapels haben unterschiedliche Farben; es spielt aber keine Rolle, in welcher Reihenfolge sie im Stapel vorkommen.

In Phase IV dürft ihr statt dem in Phase II gewählten Gebäude ein beliebiges Gebäude der Auslage bauen. Ihr dürft den Stapel nach einem Gebäude einer bestimmten Farbe durchsuchen.

Im Folgenden erklären wir euch die neuen Gebäude:

Kleiner Wachturm: Der kleine Wachturm ist 1 Kampfstärke wert.



Maifarm: Die Maifarm produziert in Phase IV genau 1 Mais, ohne dass dort der Arbeiter oder ein Gehilfe darin arbeiten muss. Mais ist 2 Münzen wert.

Ofenbauer: Der Ofenbauer produziert Öfen. Jeder Ofen ist 5 Münzen wert.



(Großer) Wachturm: Er ist (3 bzw.) 2 Stärke wert. Dieser Wert ist für bestimmte Ereigniskarten relevant. Wenn ihr einen (großen) Wachturm baut, legt ihr die Karte **sofort** links unter ein eigenes Produktionsgebäude, an dem noch keiner liegt. Ist dies nicht möglich, verfällt das Anlegen. Es kann auch nicht später nachgeholt werden. Ein Produktionsgebäude mit (großem) Wachturm produziert fortan um 1 beliebige Ware billiger (also mit schlampigem Arbeiter um bis zu 2 beliebige Waren billiger).



Waffenschmiede: Die Waffenschmiede produziert Waffen. Jede Waffe ist 4 Münzen wert. Ihr dürft die Waffenschmiede nur bauen, wenn ihr über mindestens 1 Kampfstärke verfügt.



Weinberg: Der Weinberg produziert in Phase IV genau 1 Weintraube, ohne dass der Arbeiter oder ein Gehilfe darin arbeiten muss. Der Wert der Weintrauben hängt davon ab, wie viele Gebäude einer bestimmten Farbe (einschließlich des Weinbergs) ihr besitzt.



Fragen, Anregungen
oder Kritik?
Schreiben Sie uns an
buero@lookout-spiele.de



© 2017 Lookout GmbH
Hiddigwarder Straße 37,
D- 27804 Berne, Deutschland.
Alle Rechte vorbehalten.