

# Oh my Goods!

Du meine Güter!

**Ein Spiel von Alexander Pfister  
für 1-4 Personen ab 10 Jahren  
Spieldauer: ca. 30 Minuten**

## Über diese Ausgabe

Die vorliegende Big Box enthält das im Jahr 2015 erschienene Grundspiel „Oh my Goods!“ sowie die in den folgenden Jahren herausgegebenen Erweiterungen „Longsdale in Aufruhr“ (2016) sowie „Flucht nach Canyon Brook“ (2017). Beide Erweiterungen erzählen eine zusammenhängende Geschichte über mehrere Kapitel, daher werden sie in dieser Big Box zusammengefasst und unter dem Titel „Die Longsdale-Verschwörung“ vorgestellt.



# Spielmaterial

243 Spielkarten bestehend aus:

## Grundspiel

94 Gebäude

4 Köhlereien

4 Arbeitskräfte

8 Hilfskräfte

1 Startkarte

5 Karten „5 Waren“

## Die Longsdale-Verschwörung

37 Ereignisse (Nr. 1-37)

40 Gebäude (Nr. 38-45)

5 Charaktere (Nr. 46-50)

13 Hilfskräfte (Nr. 51-63)

16 Kapitel (Nr. 64-79)

16 Solokapitel (Nr. 80-95)

sowie 40 Warensteine aus Holz



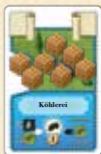
## Spielidee

Ihr stellt Werkzeuge, Fässer, Eisen, Glas und viele andere Güter her. Nur wer es versteht, Produktionsketten richtig zu nutzen, wird zum Schluss die meisten Siegpunkte besitzen.

## Spielvorbereitung

Für das Grundspiel müsst ihr mindestens zu zweit sein. Um solo spielen zu können, wird die Erweiterung benötigt (*siehe Seite 18*).

1. Nehmt euch jeweils **1 zufällige Köhlerei** sowie **1 Arbeitskraft** und legt sie vor euch ab. Die übrigen Köhlereien und Arbeitskräfte kommen aus dem Spiel.
2. Legt jeweils **7 Warensteine** auf eure Köhlerei. Die übrigen Warensteine und die Karten „5 Waren“ kommen als Vorrat an den Rand des Spielbereichs.



3. Legt **pro Person 2 zufällige Hilfskräfte** mit einer zufälligen Seite nach oben an den Rand des Spielbereichs. Entfernt übrige Hilfskräfte aus dem Spiel.

*2/4/6/8 Hilfskräfte bei 1/2/3/4 Personen  
(solo nur mit Erweiterung!)*



4. Mischt die **Gebäude** und legt sie als verdeckten Nachziehstapel bereit. Lasst daneben etwas Platz für einen offenen Ablagestapel.



*Nachziehstapel*

*Platz für  
Ablagestapel*

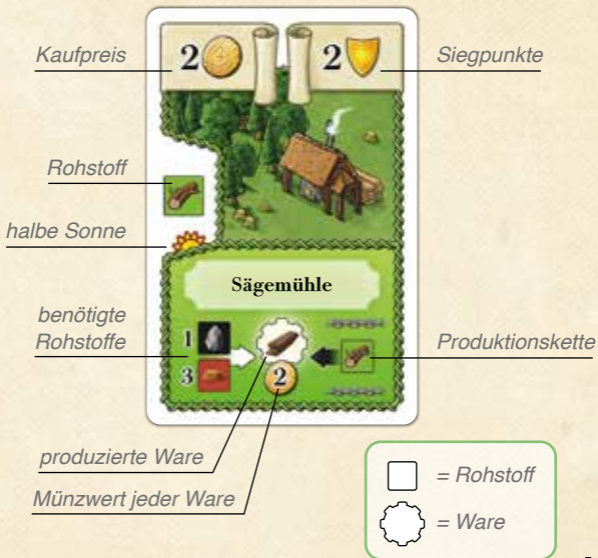
5. Zieht jeweils **5 Karten** vom Nachziehstapel auf die Hand.
6. Wer zuletzt gearbeitet hat, erhält die **Startkarte**.



## Die Karten

Eine Karte kann auf zwei Arten genutzt werden:

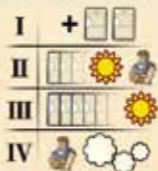
- entweder als **Rohstoff** (links mittig abgebildet)
- oder als das abgebildete **Gebäude**.



## Spielablauf

Das Spiel geht über mehrere Runden zu je 4 Phasen, die nacheinander abgehandelt werden.

- I. Neue Handkarten
- II. Sonnenaufgang
- III. Sonnenuntergang
- IV. Produzieren und Bauen



*Phasenübersicht auf der Arbeitskraft*

### Phase I: Neue Handkarten

Ihr könnt eure gesamte Kartenhand abwerfen und die gleiche Anzahl Karten vom Nachziehstapel ziehen. Anschließend erhaltet ihr jeweils **2 Karten** vom Stapel (*auch dann, wenn ihr eure Kartenhand nicht getauscht habt*). Es gibt kein Handkartenlimit.

Sollte der Nachziehstapel aufgebraucht sein, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt. Dies gilt auch, wenn der Nachziehstapel in einer anderen Phase leer wird.

## Phase II: Sonnenaufgang

Deckt vom Nachziehstapel so lange Karten auf und legt sie als **Marktauslage** in die Mitte des Spielbereichs, bis 2 halbe Sonnen ausliegen.



Die Sonne ist damit aufgegangen und der Markt eröffnet.

**Hinweis:** In der Marktauslage zählen nur die Rohstoffe. Daher können die Karten überlappend ausgelegt werden, so dass nur der Rohstoff sichtbar ist.

Nun legen alle **gleichzeitig** fest, in welchem eigenen Gebäude sie arbeiten gehen und was sie in Phase IV bauen wollen. Zudem dürft ihr genau eine Hilfskraft, die ihr in einer früheren Runde angeworben habt, gegen Zahlung von 2 Münzen versetzen (*siehe „Hilfskraft anwerben“ auf Seite 14*).

- **Arbeiten:** Nehmt eure Arbeitskraft und legt sie unten an ein eigenes Produktionsgebäude an. Dabei habt ihr zwei Möglichkeiten: ihr könnt **ordentlich** oder **schlampig** produzieren. Durch die Ausrichtung der Arbeitskraft zeigt ihr an, welche Möglichkeit ihr nutzt.



*Diese Runde arbeitest du **schlampig** in deiner Kühlerei.*



Bei **ordentlicher** Produktion müssen in Phase IV alle Rohstoffe vorhanden sein, die auf dem Gebäude links unten abgebildet sind. Dafür erhaltet ihr dann auch 2 Waren.



Bei **schlampiger** Produktion benötigt ihr 1 Rohstoff weniger und produziert im Erfolgsfall auch nur 1 Ware.



In Phase III werden noch weitere Rohstoffe in den Markt gelegt, so dass ihr darauf zocken könnt, dass fehlende Rohstoffe noch aufgedeckt werden. Außerdem werdet ihr Handkarten als Rohstoffe ausspielen können.

- **Bauplanung:** Ihr dürft 1 Handkarte verdeckt vor euch auslegen. Das ist das Gebäude, das ihr in dieser Runde bauen möchtet. *(Das kann auch ein Gebäude sein, das ihr schon habt. Ihr dürft jede Gebäudeart beliebig oft besitzen.)*

### Phase III: Sonnenuntergang

Deckt vom Nachziehstapel so lange Karten auf und legt sie in eine **zweite Reihe** in die Marktauslage, bis wiederum 2 halbe Sonnen ausliegen. Die Sonne ist damit untergegangen und der Markt geschlossen.

### Phase IV: Produzieren und Bauen

Diese Phase wird **reihum** im Uhrzeigersinn gespielt. Es beginnt, wer die Startkarte hat. Wenn du an der Reihe bist, kannst du zuerst produzieren und dann ein Gebäude errichten oder eine Hilfskraft anwerben.

- **Produzieren:** Ein Produktionsgebäude benötigt die links unten abgebildeten Rohstoffe, um produzieren zu können. Diese Rohstoffe müssen sich in ausreichender Menge in der **Marktauslage** befinden. Fehlende Rohstoffe dürfen durch **Ausspielen aus der Hand** auf den Ablagestapel ergänzt werden.



*Diese Köhlerei benötigt  
2 Getreide und 1 Holz,  
um Kohle zu produzieren.*

Die Marktauslage bleibt für alle immer unverändert, da die Rohstoffe für die Produktion nur vorhanden sein müssen, aber nicht entnommen werden. Nur die Rohstoffe, die du aus deiner Kartenhand spielst, müssen auf den Ablagestapel gelegt werden.

- Hast du dich in Phase II für die **ordentliche** Produktion entschieden, müssen alle abgebildeten Rohstoffe vorhanden sein. Im Erfolgsfall produziert das Gebäude 2 Waren, d. h., du legst 2 Warensteine aus dem Vorrat auf das Gebäude. Warst du nicht erfolgreich, produziert das Gebäude nichts.
- Hast du dich in Phase II für die **schlampige** Produktion entschieden, so darf 1 Rohstoff deiner Wahl fehlen. Unabhängig davon, ob nur ein Rohstoff fehlt oder alle vorhanden sind, wird nur 1 Ware produziert.

**Beispiel:** Du möchtest in der Köhlerei schlampig produzieren. Diese verlangt 2 Getreide und 1 Holz. In der Marktauslage befindet sich aber nur 1 Getreide, somit fehlen 1 Getreide und 1 Holz.



Da schlampig produziert wurde, darf ein Rohstoff fehlen. Du musst also von der Hand entweder 1 Holz oder 1 Getreide abwerfen, um 1 Kohle zu produzieren. Hättest du ordentlich produziert, müsstest du beide Rohstoffe abwerfen. Allerdings hättest du dann auch 2 Kohle auf die Köhlerei legen dürfen.

- Liegt eine Hilfskraft bei einem Gebäude (siehe „Hilfskraft anwerben“ auf Seite 14), so müssen alle geforderten Rohstoffe vorhanden sein bzw. von der Hand ergänzt werden. Im Erfolgsfall wird 1 Ware produziert. Gebäude, an denen weder eine Arbeits- noch Hilfskraft liegt, produzieren nicht.
- Ein von Hand ergänzter Rohstoff gilt immer nur für 1 Gebäude, die Marktauslage dagegen für alle Gebäude.

**Hinweis:** Ihr könnt jederzeit 5 einzelne Warensteine auf einem Gebäude gegen eine Karte „5 Waren“ tauschen und umgekehrt. Legt dabei die Karte „5 Waren“ quer auf das Gebäude.

- Produktionsketten nutzen:**  
 Hat ein Gebäude mindestens 1 Ware produziert, darf die rechts unten abgebildete Produktionskette **beliebig oft** genutzt werden.



*Die Bäckerei verarbeitet Mehl und Kohle zu Brot.*

Die Produktionskette gibt an, welchen **eigenen Rohstoff** von der Hand bzw. welche **eigene Ware** von einem anderen Gebäude du auf das Produktionsgebäude legen kannst. Es werden damit zusätzlich zur normalen Produktion weitere Waren veredelt. Ein Rohstoff von der Hand wird dabei abgeworfen und durch einen Warenstein aus dem Vorrat ersetzt.

*Beispiel 1: Produziert die Mühle Mehl, kannst du zusätzlich beliebig viel Getreide von deiner Hand abwerfen, um die gleiche Anzahl Warensteine auf das Gebäude zu legen.*



**Beispiel 2:** Produziert die Schusterei Schuhe, kannst du zusätzlich eigenes Leder zu Schuhen verarbeiten. Nimm die auf deinen Gerbereien befindlichen Warensteine (jeweils 1 Leder) und lege sie auf deine Schusterei (nun jeweils 1 Paar Schuhe). Ein gutes Geschäft, da Schuhe 8 Münzen wert sind, Leder jedoch nur 6 Münzen!



Sind 2 Rohstoffe und/oder Waren in der Produktionskette abgebildet, so können nur **beide im Set** auf das Produktionsgebäude gelegt werden. Es kommen dafür **beide Warensteine** auf das Gebäude. Für jedes abgegebene Set werden also **2 Waren** produziert!

**Beispiel:** Die Produktionskette der Ziegelei gibt an, dass 1 Lehm und 1 Kohle gemeinsam zu Ziegeln verarbeitet werden können. Hast du 3 Lehm auf der Hand, aber nur 2 Kohle in deiner Köhlerlei, so kannst du 2 Kohle und 2 Lehm auf die Ziegelei legen. Damit hättest du 4 Ziegel produziert. (Wirf die 2 Lehmkarten ab und ersetze sie durch Warensteine.)



**Hinweis:** Auch eine erfolgreiche Hilfskraft löst eine Produktionskette aus.

Sobald du mit Produzieren und Nutzen von Produktionsketten fertig bist, legst du deine Arbeitskraft zur Seite. Deine Hilfskräfte bleiben liegen, wo sie sind.

- **Bauen:** Du darfst das in Phase II verdeckt abgelegte Gebäude bauen. Kannst du oder möchtest du es nicht bauen, nimmst du die Karte zurück auf die Hand. Bezahlt wird das Gebäude durch Abwerfen von Waren. Dabei wird der **Wert der abgeworfenen Waren** addiert. Es darf überzahlt werden, es gibt jedoch kein Wechselgeld.

*Beispiel:* Du möchtest ein Gebäude mit einem Kaufpreis von 7 Münzen bauen. Dafür gibst du 2 Eisen ab (je 3 Münzen wert) und 1 Mehl (2 Münzen), also  $3+3+2=8$  Münzen.



- **Hilfskraft anwerben:** Anstatt ein Gebäude zu bauen, kannst du **genau 1 Hilfskraft** anwerben. Diese kostet einerseits Münzen, andererseits musst du Gebäude in den auf der Hilfskraft abgebildeten Farben gebaut haben. (Die Gebäude bleiben vor dir liegen.)



Du musst die Hilfskraft **sofort** an ein eigenes Produktionsgebäude legen. **Beachte:**

- An jedem Gebäude kann **entweder** nur eine Hilfskraft **oder** deine Arbeitskraft liegen.
- Eine Hilfskraft bleibt permanent an das Gebäude gekoppelt, an das du sie legst. In Phase II jeder Runde kannst du aber genau eine Hilfskraft gegen Zahlung von **2 Münzen** versetzen.
- Es muss immer mindestens ein Gebäude frei von Hilfskräften bleiben, an das du in Phase II deine Arbeitskraft legen kannst.

## Ende der Runde

Am Ende von Phase IV, nachdem alle einmal an der Reihe waren, kommen alle Karten aus der Marktauslage auf den Ablagestapel und die nächste Person im Uhrzeigersinn erhält die Startkarte.

## Spielende

Sobald jemand **8 Gebäude** (*einschließlich Köhlerei*) vor sich liegen hat, wird die laufende Runde zu Ende gespielt. Danach folgt noch eine **komplette Runde**. In dieser letzten Runde dürft ihr die Produktionsketten aller eurer Gebäude nutzen. Dies gilt auch für das neu gebaute Gebäude, Gebäude ohne Arbeits- oder Hilfskraft oder wenn diese nichts produziert haben.

Anschließend zählt ihr die Siegpunkte aller eurer **Gebäude und Hilfskräfte** zusammen. Weiterhin wird der Gesamtwert aller eigenen Waren berechnet und **für je 5 Münzen gibt es 1 weiteren Siegpunkt**. Es gewinnt, wer in Summe die meisten Siegpunkte hat. Gleichstände werden über das Restgeld aufgelöst, das euch nach dem Tausch von Münzen in Siegpunkte noch bleibt. Ansonsten teilt ihr euch den Sieg.

## Erläuterungen zu manchen Karten

Jede Gebäudefarbe entspricht einem Rohstoff. Grüne Gebäude sind am häufigsten, alle anderen Rohstoffe kommen gleich oft vor. Graue Gebäude sind keine Produktionsgebäude, sondern bringen einen permanenten Spielvorteil. Wer mehrere gleiche **Marktämter** hat, erhält auch den Vorteil mehrfach (*kumulativ*).



Die Glaserei benötigt 11 beliebige Rohstoffe, um Glas zu produzieren.

Du erhältst in Phase I eine zusätzliche Handkarte, wenn du zu Beginn der Phase maximal 3 Karten auf der Hand hast.



Es liegt immer 1 Rohstoff der angezeigten Art mehr für dich in der Marktauslage. Dieser kann nur für die Produktion (auch bei der Glaserei) eingesetzt werden, nicht aber, wenn du eine Produktionskette nutzt.

# Die Longsdale-Verschwörung

## Spielidee

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

## Spielvorbereitung

Die Erweiterung führt nach und nach neue Gebäude und Hilfskräfte sowie Ereignisse und Charaktere ein. Wenn ihr die Geschichte nachspielen möchtet, fangt mit Kapitel I an. Am Ende jedes Kapitels erfahrt ihr dann, wie es weitergeht. Möchtet ihr nur mit den neuen Gebäuden und Karten spielen, stürzt euch auf das Pseudokapitel „All-In“.

1. Baut das Spiel nach den Regeln des Grundspiels auf.
  - Für Kapitel I werden die neuen Gebäude und Charaktere **nicht** in den Nachziehstapel gemischt. Haltet sie bereit, falls ihr sie im Verlauf der Partie (*aufgrund von einem Ereignis*) benötigt.
  - Die neuen Hilfskräfte kommen ebenfalls nicht sofort zum Einsatz – sie werden im Laufe der Geschichte nach und nach eingeführt.
  - Ab Kapitel II gilt, dass alle bis zu diesem Zeitpunkt eingeführten Gebäude und Charaktere immer mit in den Nachziehstapel gemischt und nur die noch nicht eingeführten Karten bereitgehalten werden.
  - Im **Pseudokapitel „All-In“** sind alle neuen Gebäude und Charaktere (*bis auf Nr. 46*) von Anfang an dabei und werden in den Nachziehstapel gemischt und die neuen Hilfskräfte ersetzen die des Grundspiels.
2. Nehmt die **Ereigniskarten** und sucht für das jeweilige Kapitel die Karten heraus, die in der Tabelle angegeben sind (*anhand der Nummern unten rechts auf den Karten*). Bildet daraus den **Ereignisstapel** wie folgt:

- Die Karte in der Zeile „Unten“ bildet die unterste Karte des Stapels. Zeigt sie allen und legt sie dann verdeckt an den Rand des Spielbereichs.
- Mischt dann die fünf (bzw. im Solospiel sechs) Karten, die in der Zeile „Mitte“ stehen, und legt sie verdeckt auf die unterste Karte des Ereignisstapels.
- Nehmt schließlich die drei Karten, die in der Zeile „Oben“ stehen, und legt sie in einer zufälligen Reihenfolge verdeckt auf den Ereignisstapel.

2-4 Personen

Kapitel	I	II	IIIa	IIIb	IV	Va	Vb	VI
<b>Unten</b>	1	1	1		1	1		1
<b>Mitte</b>	fünf aus 8-14	fünf aus 6-14	fünf aus 6-14		fünf aus 6-14	fünf aus 6-14		fünf aus 3-12
<b>Oben</b>	16, 17, 25	16, 20, 21	17, 22, 23		16, 17, 24	16, 17, 18		16, 17, 25
<b>Handlung</b>	64	65	66	67	68	69	70	71

Solospiel

Kapitel	I	II	IIIa	IIIb	IV	Va	Vb	VI
<b>Unten</b>	2	2	2		2	2		2
<b>Mitte</b>	9, 10, 11, 12, 13, 15	9, 10, 11, 12, 13, 15	9, 10, 11, 12, 13, 15		9, 10, 11, 12, 13, 15	9, 10, 11, 12, 13, 15		9, 10, 11, 12, 13, 15
<b>Oben</b>	16, 17, 19	16, 20, 21	17, 22, 23		16, 17, 24	16, 17, 18		16, 17, 25
<b>Handlung</b>	80	81	82	83	84	85	86	87

- **Hinweis:** Im Spiel mit 2-4 Personen besteht der Ereignisstapel somit aus 9 Karten, im Solospiel aus 10 Karten.

*Beispiel: Bei 2-4 Personen kommt in Kapitel VII die Karte 1 nach unten. Karte 28 wird mit vier zufälligen der Karten 3-12 vermischt und auf Karte 1 gelegt. Nach oben kommen die Karten 17, 26 und 27 in zufälliger Reihenfolge.*

3. Sucht abschließend die Kapitelkarte heraus, die in der Zeile „Handlung“ angegeben ist, und lest sie vor. Danach beginnt das Spiel.

VII	VIII	IXa	IXb	Xa	Xb	XIa	XIb	All-In
1	1	1		1		1		1
28 & vier aus 3-12	31 & vier aus 3-12	34 & vier aus 3-12		fünf aus 3-12		37 & vier aus 3-12		acht aus 3-12, 16-17
17, 26, 27	17, 29, 30	17, 32, 33		16, 17, 35		16, 17, 36		
72	73	74	75	76	77	78	79	eine aus 64-79

VII	VIII	IXa	IXb	Xa	Xb	XIa	XIb	All-In
2	2	2		2		2		2
5, 10, 11, 12, 15, 28	5, 9, 10, 11, 12, 31	5, 9, 10, 11, 12, 34		5, 9, 10, 11, 12, 15		5, 10, 11, 12, 15, 37		4, 5, 9, 10, 11, 12, 15, 16, 17
17, 26, 27	17, 29, 30	17, 32, 33		16, 17, 35		16, 17, 36		
88	89	90	91	92	93	94	95	eine aus 80-95*

\*Bei Karte 89: Lege 6 Hilfskräfte in die Auslage (statt 2).

## Spielablauf

Gegenüber den Regeln des Grundspiels gibt es nur die folgenden Änderungen am Spielablauf:

- Zu **Beginn jeder Runde**, also noch vor Phase I, wird die oberste Ereigniskarte vom Stapel aufgedeckt und vorgelesen. Sind dort Anweisungen abgedruckt, werden sie entweder sofort oder in der angegebenen Phase durchgeführt.
- In Phase IV kannst du **zusätzlich** zum Bauen genau 1 Hilfskraft anwerben (*anstatt dich für eines von beidem entscheiden zu müssen*). Machst du beides, musst du das Gebäude und die Hilfskraft separat bezahlen. Du kannst die Kosten nicht kombinieren, um Überzahlen zu vermeiden.
- Du musst eine neu angeworbene Hilfskraft nicht sofort zuweisen. Allerdings darfst du nicht zugewiesene Hilfskräfte immer nur am Ende einer Runde (*nach dem Produzieren*) an ein Gebäude legen. Die Möglichkeit, eine neue Hilfskraft anzuwerben, bleibt davon unberührt.
- Angeworbene, aber nicht zugewiesene Hilfskräfte zählen bei Spielende mit.

- Das Versetzen von Hilfskräften gegen Zahlung von zwei Münzen in Phase II **entfällt**. Stattdessen werden gewisse Ereignisse das Versetzen kostenfrei ermöglichen.
- Hast du eine Charakterkarte auf der Hand, kannst du sie in der angegebenen Phase ausspielen, um ihren Effekt zu nutzen. Wirf sie anschließend ab. Wird in Phase II oder III eine Charakterkarte aufgedeckt, werft sie sofort ab.

**Im Solospiel gilt zusätzlich:** Hilfskräfte der Erweiterung (Nr. 51-63), die noch nicht über ein Ereignis eingeführt wurden, dürfen über Ereigniskarte 15 nicht vorzeitig ins Spiel gebracht werden.

## Spielende

Die letzte Karte im Ereignisstapel beendet immer das Spiel. Somit geht eine Partie immer über genau 9 Runden (*im Mehrpersonenspiel*) bzw. 10 Runden (*im Solospiel*) und nicht wie im Grundspiel, bis jemand acht Gebäude hat.

Verlangt ein Ereignis oder das aktuelle Kapitel, dass ihr bei Spielende bestimmte Waren abgeben müsst, so tut ihr das, bevor ihr Siegpunkte durch Waren bekommt.

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

## Erläuterungen zu den Karten

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

In Phase IV könnt ihr statt dem in Phase II gewählten Gebäude ein beliebiges Gebäude der Auslage bauen. Dazu dürft ihr den jeweiligen Stapel nach einem Gebäude einer bestimmten Farbe durchsuchen. Wer in Phase II kein Gebäude zum Bauen gelegt hat, darf trotzdem in Phase IV eines aus der Auslage bauen.

Beachtet, dass die neuen Hilfskräfte teilweise zwei Waren produzieren, die Produktionskosten senken (*wie bei schlampiger Produktion*) und/oder Stärke bringen (*siehe Großer Wachturm*).

Im Folgenden werden die neuen Gebäude erklärt:



**Großer Wachturm:** Der große Wachturm ist 3 Kampfstärke wert. Dieser Wert ist für bestimmte Ereignisse und Kapitel und für die Waffenschmiede relevant. Wenn du den großen Wachturm baust, kannst du ihn **sofort** links unter ein eigenes Produktionsgebäude

schieben, an dem noch kein (*großer*) Wachturm liegt. Ist dies nicht möglich, verfällt das Anlegen und kann nicht nachgeholt werden. In diesem Fall legst du die Karte wie jedes andere Gebäude offen vor dir ab. Ein Produktionsgebäude mit großem Wachturm benötigt fortan 1 beliebigen Rohstoff weniger (*bei schlampiger Produktion also um bis zu 2 beliebige Rohstoffe weniger*).



*Symbol für Stärke*



**Hafnerei:** Die Hafnerei produziert Öfen, die je 5 Münzen wert sind.



**Kleiner Wachturm:** Der kleine Wachturm ist lediglich 1 Kampfstärke wert und kann nicht an Produktionsgebäude angelegt werden.



**Maisfarm:** Die Maisfarm produziert in Phase IV immer genau 1 Mais, ohne dass dort eine Arbeits- oder Hilfskraft liegen muss. Mais ist je 2 Münzen wert und wird bereits in der Runde produziert, in der du die Maisfarm baust.



*Dieses Gebäude produziert auch ohne Personal.*



**Wachturm:** Der Wachturm ist 2 Kampfstärke wert und kann – wie der große Wachturm (siehe S. 25) – an ein Produktionsgebäude gelegt werden. An jedem Produktionsgebäude kann insgesamt nur ein Wachturm liegen (egal welcher Größe).



**Waffenschmiede:** Die Waffenschmiede produziert Waffen, die je 4 Münzen wert sind. Du kannst die Waffenschmiede nur bauen, wenn du über mindestens 1 Kampfstärke verfügst.



**Weinberg:** Der Weinberg produziert in Phase IV immer genau 1 Weintraube, ohne dass dort eine Arbeits- oder Hilfskraft liegen muss. Der Wert der Weintrauben eines jeden Weinbergs hängt davon ab, wie viele Gebäude einer bestimmten Farbe du hast (*einschließlich dieses Weinbergs*). Der Weinberg produziert eine Weintraube bereits in der Runde, in der du ihn baust.



**Weinkellerei:** Die Weinkellerei produziert Wein, der je 5 Münzen wert ist.



© 2024 Lookout GmbH  
Geschäftssitz:  
Elsheimer Straße 23  
55270 Schwabenheim  
Deutschland  
[www.lookout-spiele.de](http://www.lookout-spiele.de)

Ersatzteilservice:  
[ersatzteile@lookout-spiele.de](mailto:ersatzteile@lookout-spiele.de)  
Regelfragen oder Anregungen?  
Schreibt uns an [regeln@lookout-spiele.de](mailto:regeln@lookout-spiele.de)  
Für alle anderen Belange findet ihr Hilfe unter  
<https://lookout-spiele.de/de/contact.php>

Vertrieb in D/A/CH:  
Asmodee GmbH  
Friedrichstraße 47  
45128 Essen

## Impressum:

**Autor:** Alexander Pfister

**Redaktion:** Grzegorz Kobiela

**Illustration:** Klemens Franz

**Grafikdesign:** atelier198

