Oh my Goods!

Du meine Güter!

Ein Spiel von Alexander Pfister
für 2-4 Spieler ab 10 Jahren
Dauer: 30 Minuten

Spielidee

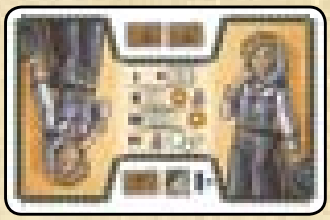
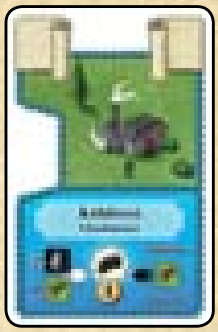
Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Arbeitern, die Werkzeuge, Fässer, Eisen, Glas und viele andere Güter herstellen. Nur wer es versteht, seine Produktionsketten richtig zu nutzen, wird zum Schluß die meisten Siegpunkte besitzen.

Spielmaterial

- 110 Karten
- Anleitung

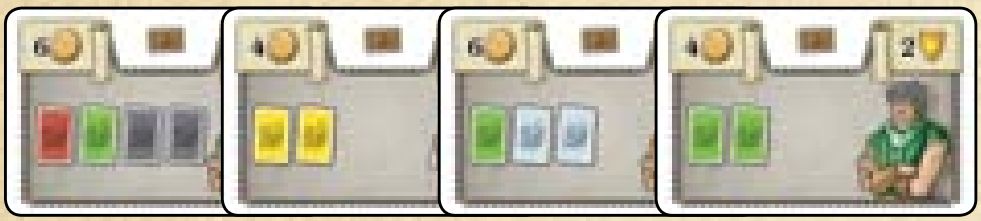
Spielvorbereitung

- Sortiere alle Karten mit **hellblauem** Rand aus:
  - Jeder Spieler erhält **1 zufällige Köhlerei,** sowie **1 Arbeiter/in** *(brauner Hintergrund)*. Die übrigen Arbeiter und Köhlereien kommen aus dem Spiel.

Spieler: Arbeiter und Köhlereien

  - Bei 2/3/4 Spielern werden 4/6/8 zufällige Gehilfen mit einer beliebigen Seite nach oben etwas abseits der Tischmitte ausgelegt. Übrige Gehilfen kommen aus dem Spiel.



Gehilfen: Spielerzahl x 2

- Die restlichen Karten werden gemischt und jeder Spieler erhält 5 Handkarten. Zusätzlich legt jeder Spieler 7 Karten vom Nachziehstapel quer und verdeckt auf seine Köhlerei. Jede verdeckte Karte auf der Köhlerei ist eine Kohle *(mit einem Wert von 1 Münze)*. Wer zuletzt hart gearbeitet hat, beginnt und wird zum ersten aktiven Spieler.

7 Kohle und 5 Handkarten

- Eine Karte kann auf 3 Arten genutzt werden:
  - Entweder als **Rohstoff** *(links mittig abgebildet)*
  - oder als das abgebildete **Gebäude**
  - oder als Ware, die das Gebäude produziert. Dazu liegt sie verdeckt auf einem Produktionsgebäude.

Kaufpreis des Gebäudes

Rohstoff

halbe Sonne

benötigte Rohstoffe

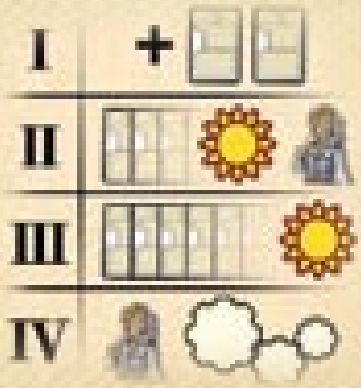
Siegpunkte

Produktionskette

produzierte Ware und ihr Wert

Spielablauf

Das Spiel besteht aus Runden zu je 4 Phasen, die nacheinander abgehandelt werden.



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

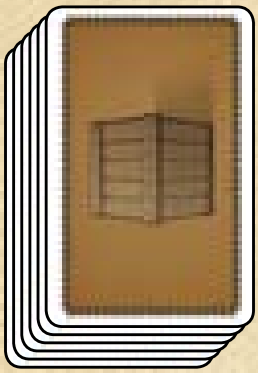
I. Neue Handkarten

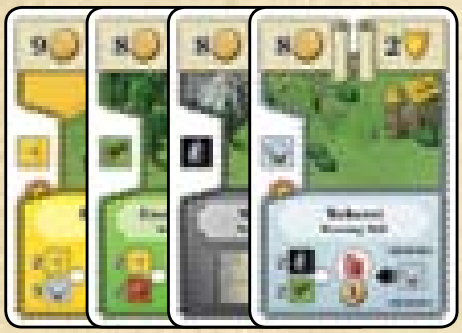
Jeder Spieler kann seine komplette Kartenhand abwerfen und die gleiche Anzahl Karten vom Nachziehstapel ziehen. Dann teilt der aktive Spieler jedem Spieler **2 Karten** aus, die diese auf die Hand nehmen. Es gibt kein Handkartenlimit.

Ist irgendwann im Spielverlauf der Nachziehstapel aufgebraucht, so wird der Ablagestapel gemischt und wird zum neuen Nachziehstapel. Sollte der extrem unwahrscheinliche Fall eintreten, dass es weder im Nachzieh- noch im Ablagestapel Karten gibt, verlieren alle Spieler die Hälfte ihrer Handkarten (nach eigener Wahl und abgerundet abwerfen).

II. Sonnenaufgang

- Der aktive Spieler deckt vom Nachziehstapel solange Karten auf und legt sie als Marktauslage in die Tischmitte, bis 2 halbe Sonnen ausliegen.





2 halbe Sonnen

Die Sonne ist damit aufgegangen und der Markt eröffnet.

Hinweis: In der Marktauslage zählen nur die Rohstoffe. Die Karten können deshalb überlappend gelegt werden, sodass nur der Rohstoff sichtbar ist.

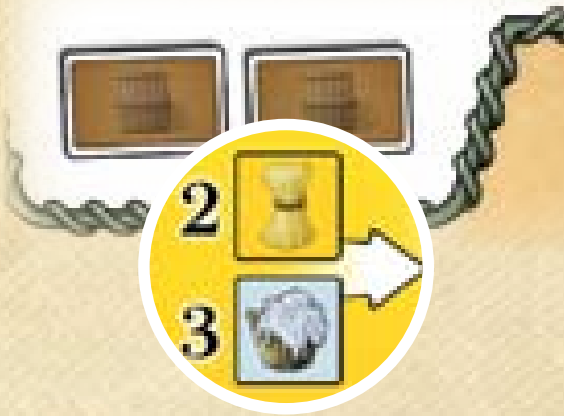
- Nun legen alle Spieler **gleichzeitig** fest, in welchem eigenen Gebäude sie arbeiten gehen und was sie in Phase 4 bauen wollen.

- **Arbeiten**: Jeder Spieler nimmt seine Arbeiterkarte und legt sie unten an ein eigenes Produktionsgebäude an. Dabei hat er 2 Möglichkeiten:

  Er kann **ordentlich** produzieren oder **schlampig**. Durch die Ausrichtung der Arbeiterkarte wird angezeigt, welche Möglichkeit genutzt wird.

*Der Spieler arbeitet **schlampig** in seiner Köhlerei.*

Hinweis: *Bei **ordentlicher** Produktion müssen in Phase 4 alle Rohstoffe vorhanden sein, die auf dem Gebäude links unten abgebildet sind. Dafür erhält er dann auch 2 Waren. Bei **schlampiger** Produktion benötigt der Spieler 1 Rohstoff weniger, dafür wird aber nur 1 Ware produziert. In Phase 3 werden noch weitere Rohstoffe in den Markt gelegt, sodass man darauf hoffen kann, dass fehlende Rohstoffe noch aufgedeckt werden. Außerdem können noch Handkarten als Rohstoffe ausgespielt werden.*



- **Bauplanung**: Jeder Spieler darf 1 Karte verdeckt vor sich auslegen. Das ist das Gebäude, welches er in dieser Runde bauen möchte.

III. Sonnenuntergang

Der aktive Spieler deckt vom Nachziehstapel solange 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.

IV. Produzieren und Bauen

- Diese Phase wird **reihum** – beginnend beim aktiven Spieler – gespielt. Zuerst produziert der Spieler, danach darf er ein Gebäude bauen oder einen Gehilfen anwerben.

Diese Köhlerei benötigt 2 Getreide und 1 Holz um Kohle zu 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. Die Marktauslage bleibt für alle Spieler immer unverändert, da die Rohstoffe für die Produktion nur vorhanden sein müssen, aber nicht entnommen werden. Nur die Rohstoffe, die ein Spieler aus seiner Kartenhand ausspielt, müssen auf den Ablagestapel gelegt werden.
  - Hat sich der Spieler in Phase 2 für die **ordentliche** Produktion entschieden, müssen alle abgebildeten Rohstoffe vorhanden sein. Im Erfolgsfall produziert er 2 Waren, d.h. er nimmt 2 Karten vom Nachziehstapel und legt diese quer und verdeckt auf das Gebäude.

War er nicht erfolgreich, produziert das Gebäude nichts.

- Hat sich der Spieler in Phase 2 für die **schlampige** Produktion entschieden, so darf 1 beliebiger Rohstoff fehlen. Dafür wird aber auch nur 1 Ware produziert.

Beispiel: *Der Arbeiter will in der Köhlerei schlampig produzieren. Die Köhlerei 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. Der Spieler muss also von der Hand entweder 1 Holz oder 1 Getreide abwerfen um dort 1 Kohle zu produzieren. Hätte der Arbeiter ordentlich produziert, so hätte er beides abwerfen müssen. Dafür hätte er aber auch 2 Karten als Kohle auf die Köhlerei legen dürfen.*

- **Gehilfe:** Liegt ein Gehilfe bei einem Gebäude, so müssen alle geforderten Rohstoffe vorhanden sein bzw. von der Hand ergänzt werden. Ein von der Hand ergänzter Rohstoff gilt immer nur für 1 Gebäude. Im Erfolgsfall wird 1 Ware produziert.

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

Die Bäckerei verarbeitet Mehl und Kohle zu Brot

Die Produktionskette gibt an, welchen **eigenen Rohstoff** von der Hand oder welche **eigene** schon produzierte **Ware** der Spieler auf das Produktionsgebäude legen kann. Es werden damit zusätzlich zur normalen Produktion weitere Waren veredelt.

Beispiel 1: *Produziert die Mühle Mehl, darf zusätzlich beliebig viel eigenes Getreide von der Hand verdeckt auf das Gebäude gelegt werden. Die Karten sind damit zusätzliches Mehl – aus eigenem Getreide wird Mehl. Der Spieler zeigt den Mitspielern sein Getreide von der Hand und legt es dann verdeckt und quer auf die Mühle.*

Beispiel 2: *Produziert die Schusterwerkstatt Schuhe darf zusätzlich eigenes Leder zu Schuhen verarbeitet werden. Der Spieler nimmt die auf seinen Gerbereien befindlichen Karten (jede Karte entspricht 1 Leder) und legt sie auf seine Schusterwerkstatt (jede Karte entspricht nun 1 Schuhpaar). Ein gutes Geschäft, da Schuhe 8 Münzen wert sind, Leder jedoch nur 6 Münzen!*

Sind 2 Rohstoffe oder Waren in der Produktionskette abgebildet, so können nur beide im Set auf das Produktionsgebäude gelegt werden. Es kommen dafür <u>beide</u> Karten 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. Hat der Spieler 3 Lehm auf der Hand, aber nur 2 Kohle in der Köhlerei, so nimmt er 2 Kohle und 2 Lehm und legt sie auf die Ziegelei. Er hat damit 4 Ziegel produziert.*

Hinweis: *Auch ein erfolgreicher Gehilfe löst eine Produktionskette aus. Nach der Produktion und der Nutzung der Produktionsketten wird der Arbeiter wieder zur Seite gelegt, der Gehilfe bleibt aber beim Handwerksgebäude liegen.*

- **Bauen**: Der Spieler darf das in der Phase 2 verdeckt abgelegte Gebäude bauen. Kann oder will er es nicht bauen, nimmt er 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: *Es soll ein Gebäude mit einem Preis von 7 gebaut werden. Der Spieler bezahlt mit 2 Eisen (jedes hat einen Wert von 3 Münzen) und 1 Mehl (2 Münzen), also 3+3+2=8.*

- **Gehilfe**: Anstatt ein Gebäude zu bauen darf jeder Spieler maximal 1 Gehilfen pro Runde anwerben. Diese kosten einerseits Münzen, andererseits muss der Spieler Gebäude in den auf dem Gehilfen abgebildeten Farben gebaut haben. *(Die Gebäude bleiben vor dem Spieler liegen.)*

  Der Gehilfe wird **sofort** an ein eigenes Gebäude angelegt. **Beachte:**

  - In jedem Gebäude darf **nur 1 Person** *(Arbeiter oder Gehilfe)* arbeiten.
  - In Phase 2 darf ein Gehilfe gegen Zahlung von **2 Geld versetzt** werden.

- Am Ende der Phase 4 kommen alle Karten der Marktauslage auf den Ablagestapel und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn wird aktiver Spieler.

Spielende

Hat ein Spieler **8 Gebäude** *(inklusive Köhlerei)* ausliegen, so wird die laufende Runde fertig gespielt. Danach folgt noch eine komplette Runde. In dieser letzten Runde dürfen die Spieler die Produktionsketten aller Gebäude nutzen. Dies gilt auch für Gebäude ohne Arbeiter oder Gehilfe oder wenn diese nichts produziert haben. Anschließend zählt jeder Spieler die Siegpunkte seiner **Gebäude und Gehilfen**.

Weiterhin wird der Wert aller eigenen Waren berechnet und **für je 5 Münzen gibt es einen weiteren Siegpunkt**. Bei Gleichstand gewinnt, wer nach nach dem Tausch 5 Münzen = 1 Siegpunkt das meiste Restgeld hat.

Die 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

Der Besitzer erhält in Phase 1 eine zusätzliche Handkarte, wenn er zu Beginn der Phase maximal 3 Karten auf der Hand hat.

Für den Besitzer liegt immer 1 Rohstoff mehr in der Marktauslage. Dieser kann nur für die Produktion (auch bei der Glaserei) eingesetzt werden, nicht beim Nutzen einer Produktionskette.

Oh my Goods!

Du meine Güter!

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

© 2016 Lookout GmbH
Hiddigwarder Straße 37,
D- 27804 Berne, Deutschland.
Alle Rechte vorbehalten.

Regeln V1.3