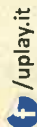
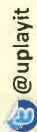


Oh my
Goods!
Le mie merci!

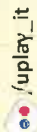
Oh my
Goods!
Le mie merci!



/uplay.it



@uplayit



/uplay_it



Hai domande?

Contattaci tramite email:
edizioni@uplay.it

Traduzione, adattamento ed impaginazione: Giovanni Messina

Revisione: Francesco Messina, Valerio Cioni, Salvatore Messina, Scilla Vtolo.

© 2016, Lookout GmbH,

© 2016, uplay.it edizioni, un marchio commerciale della

DXP S.N.C. IT01936340502

Via Tosco Romagnola, 2585 - 56021 - Cascina (FI).

Tutti i diritti riservati.

ITA-22042366



Un gioco di Alexander Pfister
per 2-4 giocatori da 10 anni in su
Durata: 30 minuti

Obiettivo

I giocatori rivestono i ruoli di Lavoratori che producono Attrezzi, Botti, Ferro, Vetro e molte altre Merci. Il giocatore che sarà in grado di organizzare al meglio la propria Catena Produttiva, otterrà il maggior numero di Punti Vittoria, vincendo la partita.

Componenti

- 110 carte
- questo regolamento

Preparazione

- Separa le carte con il bordo di colore **celeste** dalle altre:

- Ogni giocatore riceve un **Bruciatore di Carbone** a caso e un **Lavoratore** (con lo sfondo marrone).

Rimuovi dal gioco i Bruciatori di Carbone e i Lavoratori rimanenti.



Questo giocatore ha un Lavoratore disordinato nel suo Bruciatore di Carbone.

- In una partita con 2/3/4 giocatori, metti, rispettivamente, 4/6/8 Assistenti presi a caso di fianco all'area di gioco, girati casualmente su un lato. Rimuovi dal gioco gli Assistenti rimanenti.



Assistenti:
2 x numero dei giocatori

- Mischia le carte rimanenti, poi, ciascuno pesca 5 carte per formare la propria mano e piazza altre 7 carte a faccia in giù su un lato del proprio Bruciatore di Carbone. Ogni carta sul tuo Bruciatore, rappresenta una unità di Carbone (e vale 1 Moneta). Il giocatore che più di recente ha lavorato duro, diventa il primo giocatore attivo.



7 Carbon e
5 carte in mano



Edifici e Assistenti, aggiungendo 1 Punto Vittoria al totale per ogni 5 Monete che hanno in Mercei (*arrotondando per difetto*). Il giocatore con il punteggio più alto vince. In caso di pareggio, il vincitore è colui al quale sono rimaste più monete (dopo averle scambiate in rapporto 5:1).

Le Carte

Ogni colore di Edificio rappresenta una certa Risorsa. Per ogni colore è presente lo stesso numero di Edifici, escluso il verde che è quello più numeroso. Gli Edifici in grigio danno un vantaggio permanente e non contano come Edifici di Produzione.



La Vetreria richiede 11 Risorse qualsiasi per produrre Vetro.

Nella fase 1, ricevi 1 carta aggiuntiva nella tua mano a meno che tu non abbia già più di 3 carte in mano all'inizio di quella fase.



L'Ufficio Commerciale aggiunge per te, al Mercato, la risorsa mostrata, che puoi utilizzare solo per produrre al di fuori di una Catena Produttiva (incluso nella Vetreria).

- **Assistente:** al posto di costruire, puoi assumere al massimo 1 Assistente per round. Non solo devi pagare Monete per averlo, ma devi anche avere Edifici nei colori riportati sulla carta dell'Assistente (*gli Edifici rimangono in tuo possesso*).

Assegna subito l'Assistente ad uno dei tuoi Edifici. **Nota:**

- se hai già **2 Assistenti**, non puoi assumerne altri.
- **Può esserci solo una persona** (*Lavoratore o Assistente*) in ciascun Edificio.
- Nella fase 2, puoi pagare 2 Monete per spostare un Assistente in un altro Edificio.

- Alla fine della fase 4, scarta tutte le carte del Mercato. Il prossimo giocatore in senso orario diventa quello attivo.

Fine del Gioco

La fine della partita si innesca quando un giocatore qualsiasi ha **8 Edifici** di fronte a sé (*incluso il suo Bruciatore di Carbone*). Non appena avviene questo, concludi il round in corso e giocate un altro completo. Durante questo round finale, ogni giocatore può usare le Catene Produttive di tutti i propri Edifici, incluso quelli che non hanno un Lavoratore o un Assistente, così come quelli che non producono niente. Dopo, ogni giocatore somma i Punti Vittoria dei propri

- Puoi usare ogni carta in 3 modi:

- come **una Risorsa** (*illustrata sul lato sinistro della carta*),
- come l'**Edificio** indicato sulla stessa.
- Le carte coperte sugli Edifici di Produzione rappresentano Merci che l'Edificio produce.



Svolgimento del gioco

Il gioco si sviluppa in alcuni round. Ogni round consiste in 4 fasi che vengono giocate nel seguente ordine:

- I. Nuova Mano di Carte
- II. Alba
- III. Tramonto
- IV. Produzione e Costruzione

1. Nuova Mano di Carte

Ogni giocatore può scartare tutte le carte dalla propria mano e pescarne un numero uguale dal mazzo. Quindi, il giocatore attivo dà ad ogni giocatore **2 carte** da tenere in mano. Non esiste un limite sul numero di carte in mano.

Quando il mazzo si esaurisce, mischia la pila degli scarti per formare un nuovo mazzo. Nell'improbabile caso in cui sia il mazzo che la pila degli scarti siano vuoti, ogni giocatore deve scartare metà delle carte che ha in mano (arrotondando per difetto).

11. Alba

- Il giocatore attivo scopre carte dal mazzo finché non ottiene 2 Mezzo Sole e le mette al centro dell'area di gioco, formando il Mercato.



2 Mezzo Sole

Il Sole si alza e il Mercato è aperto.

Suggerimento: nel Mercato, conta solo la parte Fiora di ogni carta, così puoi sovrapporre le carte in modo che sia visibile solo la parte sinistra di ciascuna.

- Poi, i giocatori decidono **contemporaneamente** in quale dei propri Edifici vogliono lavorare e cosa vogliono costruire nella fase 4.

Esempio: La Catena Produttiva della Fabbrica di Mattoni richiede 1 Argilla e 1 Carbone per produrre Mattoni. Se hai 3 Argilla nella tua mano ma solo 2 Carbone sul tuo Bruciatore di Carbone, puoi piazzare 2 Carbone e 2 Argilla sulla Fabbrica di Mattoni, producendo in pratica 4 Mattoni.



Nota: anche un Assistente può cominciare una Catena Produttiva se il suo Edificio ha prodotto.

- **Costruire:** adesso puoi costruire l'Edificio che hai messo coperto davanti a te durante la fase 2. Se non puoi o non vuoi costruirlo, riprendi la carta dell'Edificio nella tua mano. Se lo costruisci, pagane i costi di Costruzione scartando Merci, **sommando i valori delle Merci scartate**. Puoi pagare oltre il dovuto, ma non ricevi resto.

Esempio: vorresti costruire un Edificio che costa 7 Monete. Paghi 2 Ferro (ciascuno vale 3 Monete) e 1 Farina (che vale 2 Monete), per un totale di $3+3+2=8$ Monete.



La Catena Produttiva mostra quale **Risorsa dalla mano** o quale **Merce** che già possiedi puoi piazzare sull'Edificio di Produzione. In questo modo, puoi raffinare Merci aggiuntive oltre la normale Produzione.

Esempio 1: se il Mulino produce Farina, puoi prendere dalla tua mano un qualsiasi numero di carte Grano e metterle coperte sopra il Mulino. Queste carte rappresentano Farina aggiuntiva che hai prodotto dalle tue riserve di Grano. Prima di mettere il Grano coperto lateralmente sopra il tuo Mulino, devi mostrarlo agli altri giocatori.



Esempio 2: se il Calzolaio produce Scarpe, puoi farne delle altre in più col Cuoio che hai prodotto prima. Sposta le carte dalle tue Concerie (ogni carta rappresenta 1 Cuoio) al tuo Calzolaio (trasformando queste carte in Scarpe). Un bell'affare, visto che le Scarpe valgono 8 Monete, mentre il Cuoio solo 6 Monete!



Se la Catena Produttiva mostra 2 Risorse o Merci, devi mettere entrambi gli oggetti indicati sopra l'Edificio contemporaneamente, producendo 2 Merci ogni volta che lo fai.

■ **Lavorare:** prendi la tua carta Lavoratore e mettila sotto uno dei tuoi Edifici di Produzione. Hai due possibilità tra cui scegliere:

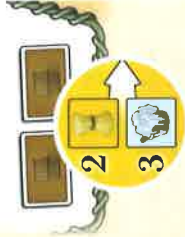
Puoi produrre in modo **regolare** o **disordinato**, indicando la cosa ruotando la tua carta Lavoratore in modo che il lato appropriato sia rivolto verso l'alto.

Nota: se decidi di produrre in modo **regolare**, nella fase 4 avrai bisogno di **tutte** le Risorse mostrate in basso a sinistra sull'Edificio. Così, ottieni 2 Merci. Se decidi di produrre in modo **disordinato**, avrai bisogno di 1 Risorsa in meno, ma sarai in grado di produrre solo 1 Merce. Nella fase 3, verranno aggiunte altre carte al Mercato, di conseguenza puoi sperare che le Risorse che ti mancano adesso, saltino fuori dopo. Inoltre, puoi giocare carte dalla tua mano come Risorse.

■ **Costruire:** puoi prendere una carta dalla tua mano e piazzarla coperta davanti a te. Questo è l'Edificio che hai intenzione di costruire in questo round.



Il giocatore lavora in modo **disordinato** nel suo Bruciatore di Carbone



III. Tramonto

Il giocatore attivo scopre carte dal mazzo finché non ottiene altri 2 Mezzo Sole e le mette in una **seconda fila** del Mercato. Il Sole è tramontato e il Mercato è chiuso.

IV. Produzione e Costruzione

- Questa fase si svolge in **ordine di turno**, cominciando dal giocatore attivo. Nel tuo turno, per prima cosa produci, quindi, puoi costruire un Edificio o assumere un Assistente.



- Ogni Edificio di Produzione richiede le risorse indicate in basso a sinistra per cominciare la Produzione. Queste Risorse devono essere disponibili al **Mercato** nell'ammontare richiesto. Se ne hai bisogno, puoi recuperare le Risorse mancanti **scartando** una carta appropriata **dalla tua mano**. Il Mercato rimane lo stesso per tutti i giocatori. Non porti via nessuna risorsa da esso, devi solo controllare che ciò di cui hai bisogno si trovi al suo interno. Solo le carte che giochi dalla tua mano vengono scartate.

- Se hai deciso di produrre in modo **regolare** durante la fase 2, tutte le Risorse richieste devono essere disponibili. Se lo sono, produci 2 Merci e prendi 2 carte dal mazzo, piazzandole lateralmente sull'Edificio. Diversamente, non produrrai niente con quell'Edificio.
- Se hai deciso di produrre in modo **disordinato** durante

la fase 2, devono essere disponibili tutte le Risorse richieste meno una. Se ci sono, produci 1 Merce.

Esempio: hai permesso al tuo Lavoratore di produrre in modo **disordinato** nel tuo Bruciatore di Carbone che richiede 2 Grano e 1 Legno. Il Mercato ha solo 1 Grano, così ti manca 1 ulteriore Grano e 1 Legno. Dal momento che produci in modo **disordinato**, necessiti di 1 Risorsa in meno, quindi, devi scartare dalla tua mano 1 Legno oppure 1 Grano per produrre 1 Carbone. Nel caso avessi scelto di produrre in modo **regolare**, avresti dovuto scartare dalla tua mano entrambe le Risorse mancanti. In questo caso, però, avresti ricevuto 2 carte sopra il tuo Bruciatore di Carbone a rappresentare il Carbone ottenuto.



- **Assistente:** un Assistente ad un Edificio richiede tutte le Risorse indicate per produrre una singola Merce. Puoi scartare dalla tua mano le Risorse mancanti come al solito. Ogni carta scartata dalla tua mano conta solo per un Edificio.

- **Catena Produttiva:** se un Edificio ha prodotto almeno 1 Merce, puoi usare subito la Catena Produttiva illustrata nell'angolo in basso a destra, un qualsiasi numero di volte.



Il Panificio produce Pane con Farina e Carbone.