

Oh my Goods!

Un juego de Alexander Pfister para
2 a 4 jugadores, a partir de 10 años.
Tiempo de juego: 30 minutos.

Objetivo

Los jugadores se convierten en trabajadores que producen Herramientas, Toneles, Hierro, Vidrio y otras muchas Mercancías de Producción.

El jugador que consiga gestionar mejor su Cadena de Producción obtendrá más Puntos de Victoria (PV) y ganará.

Contenido

- 110 cartas
- Este reglamento



Preparación

- Separa las cartas que tengan un borde azul claro del resto:

- Cada jugador recibe una **Carbonera al azar** y un **Trabajador** (color de fondo marrón).

Quita del juego las Carboneras y los Trabajadores que sobren.

- En una partida con 2, 3 o 4 jugadores, coloca respectivamente 4, 6 u 8 cartas de Ayudantes al azar, por cualquiera de sus dos caras, junto a la zona de juego. Quita del juego a los Ayudantes que sobren.



Este jugador tiene un Trabajador chapucero en su Carbonera.



2 jugadores = 4 Ayudantes

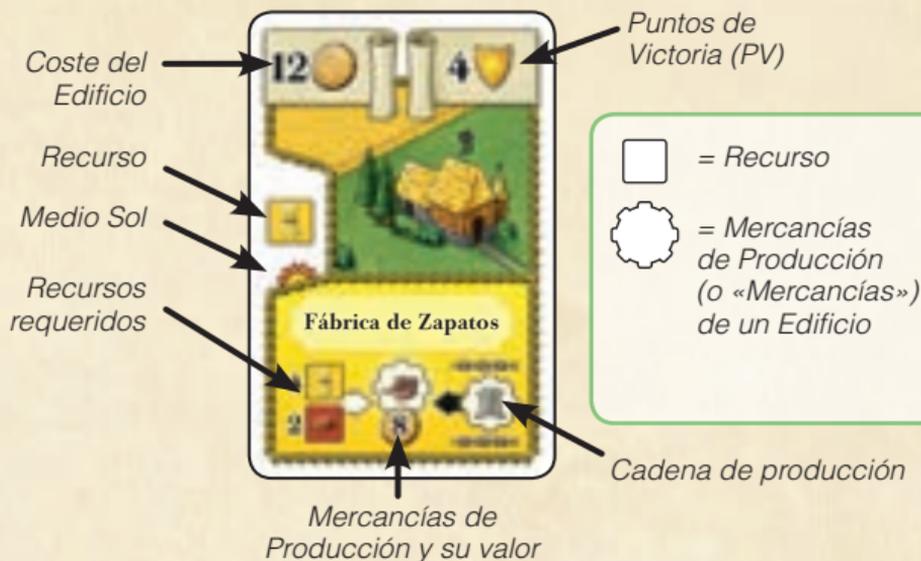
- Baraja las cartas restantes. Cada jugador roba 5 cartas y las pone en su mano. Además, coloca otras 7 cartas giradas en horizontal y boca abajo sobre su Carbonera. Cada carta que se coloca en la Carbonera representa una unidad de Carbón (y vale 1 moneda). El último jugador que haya trabajado más duro recientemente (o un jugador al azar) será el jugador inicial.



7 Carbones y 5 cartas en la mano



- Puedes utilizar cada carta de 3 formas:
 - como **Recurso** (indicado en la parte izquierda de la carta),
 - como el **Edificio** que aparece indicado,
 - o boca abajo en los Edificios de Producción para representar Mercancías producidas por el Edificio. Estas Mercancías también se pueden utilizar como monedas, según el valor que se indica en la carta.



Desarrollo del juego

La partida se juega en varias rondas. Cada ronda se compone de 4 fases, que se juegan en el siguiente orden:

- I. Nuevas cartas en mano
- II. Amanecer
- III. Atardecer
- IV. Producción y construcción



I. Nuevas cartas en mano

Cada jugador puede descartar **todas** las cartas de su mano y robar el mismo número de cartas del mazo (no puede descartar sólo de algunas). El jugador inicial repartirá entonces a cada jugador **2 cartas** para su mano. No hay límite de cartas en mano.

Cuando el mazo se quede sin cartas, baraja la pila de cartas descartadas y crea un nuevo mazo. En el improbable caso de que tanto el mazo como la pila de descartes se acaben, cada jugador deberá descartar la mitad de las cartas que tenga en la mano (redondeando hacia abajo).

II. Amanecer

- El jugador inicial va colocando cartas del mazo en medio de la zona de juego, boca arriba, como Mercado, hasta que aparezcan 2 Medios Soles.



2 Medios Soles

El sol ha salido y el Mercado está abierto.

Consejo: En el Mercado únicamente importa la parte del Recurso de cada carta, por lo tanto, puedes colocar las cartas unas encima de las otras y dejar que se vea únicamente el Recurso en cada carta.

- A continuación, todos los jugadores deciden **simultáneamente** en cuál de sus Edificios les gustaría trabajar y qué les gustaría construir en la fase IV.

- **Trabajar:** Coge tu carta de Trabajador y colócala debajo de uno de tus Edificios de Producción. Tienes dos opciones:

Puedes producir de **forma eficiente** o de **forma chapucera**; para indicarlo, gira tu carta de Trabajador dejando en la parte superior la elección que hayas tomado.

Si decides producir **de forma eficiente**, en la fase IV, tendrás que tener acceso a **todos** los Recursos indicados en la parte inferior izquierda del Edificio. Si lo haces, recibirás 2 Mercancías de Producción. Si decides producir **de forma chapucera**, puedes saltarte un Recurso de tu elección, pero sólo producirás una carta de Mercancía. En la fase III, se colocarán cartas adicionales en el Mercado, por lo tanto, puedes esperar que los Recursos que te faltan ahora aparezcan entonces. También puedes jugar cartas de tu mano como Recursos en la fase IV.

- **Construir:** Puedes colocar una carta de tu mano enfrente de ti boca abajo. Éste es el Edificio que vas a construir en esta ronda.



*El jugador trabaja de forma **chapucera** en su Carbonera.*

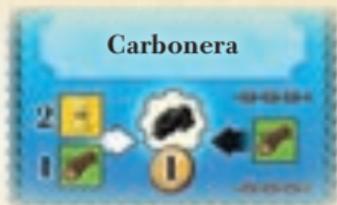


III. Atardecer

El jugador inicial va revelando cartas del mazo y las coloca en una **segunda fila** en el Mercado, hasta que haya dos Medios Soles más. El sol se ha puesto y el Mercado está cerrado.

IV. Producción y construcción

- Esta fase se juega **por orden de turno**, empezando por el jugador inicial. En tu turno, primero produces y luego puedes construir un Edificio o contratar a un Ayudante.



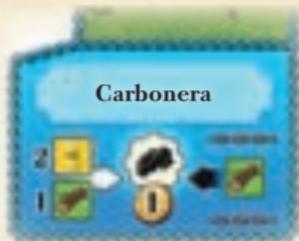
Esta Carbonera necesita 2 Granos y 1 Madera para producir Carbón.

- Cada Edificio de Producción necesita los Recursos indicados en la parte inferior izquierda de la carta para iniciar la Producción. Estos Recursos tienen que estar disponibles en el **Mercado** en las cantidades requeridas. Si lo necesitas, puedes conseguir los Recursos que te faltan **descartando** las correspondientes cartas **de tu mano**. El Mercado es el mismo para todos los jugadores. Los jugadores no quitan ningún Recurso del Mercado; simplemente verifican si hay lo que necesitan. Únicamente se descartan las cartas que utilizan los jugadores de su mano.
- Si decides producir **de forma eficiente** durante la fase II, todos los Recursos necesarios tienen que estar disponibles. Si lo están, produces 2 Mercancías, es decir, coges dos cartas del mazo y las colocas boca abajo giradas en horizontal sobre el Edificio. Si no es así, no produces nada con este Edificio.
- Los Recursos de la mano que se juegan cuentan para un único Edificio. Sin embargo, cada Edificio puede utilizar

cualquiera de los Recursos del Mercado para la producción inicial (pero NO para las Cadenas de Producción).

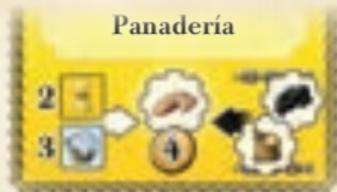
- Si decides producir **de forma chapucera** durante la fase II, todos los Recursos necesarios, menos uno, tienen que estar disponibles. Si lo están, produces 1 carta de Mercancía.

Ejemplo: Dejas que tu Trabajador produzca de forma chapucera en tu Carbonera, que necesita 2 Granos y 1 Madera. En el Mercado hay sólo 1 Grano, así que te faltan 1 Grano más y 1 Madera. Como trabajas de forma chapucera, necesitas 1 Recurso menos. Por lo tanto, sólo tienes que utilizar o 1 Madera o 1 Grano de tu mano para producir 1 Carbón. Si decides producir de forma eficiente, tendrás que conseguir los dos Recursos que te faltan de tu mano. Si lo haces, recibirás 2 cartas para tu Carbonera, que representarán a 2 Carbones.



- **Ayudante:** Un Ayudante en un Edificio necesita todos los Recursos indicados para producir una única carta de Mercancía. Puedes jugar cartas de tu mano para conseguir los Recursos que te faltan, como es habitual. Cada carta que juegas de tu mano sólo cuenta para 1 Edificio.

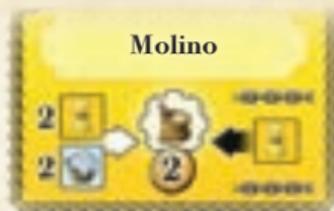
- **Cadena de Producción:** Si un Edificio ha producido al menos 1 Mercancía, puedes usar inmediatamente la Cadena de Producción que aparece en la parte inferior derecha del Edificio las veces que quieras.



La Panadería produce Pan con Harina y Carbón.

La Cadena de Producción muestra qué **Recurso(s) DE TU MANO** o qué **Mercancías de Producción** que ya tienes puedes colocar en un Edificio de Producción. De esta forma puedes crear Mercancías de Producción adicionales en este turno.

Ejemplo 1: Si se activa el Molino para producir Harina, puedes colocar cualquier número de cartas de Grano de tu mano boca abajo sobre el Molino. Estas cartas representan Harina adicional que has producido a partir de tus propias reservas de Grano. Antes de colocar el Grano boca abajo y girado en horizontal sobre tu Molino, tendrás que enseñárselo al resto de jugadores.

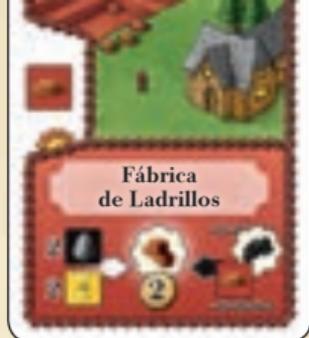


Ejemplo 2: Si la Fábrica de Zapatos produce Zapatos, puedes fabricar Zapatos adicionales a partir de la Piel que has producido antes. Pasa las cartas de tus Curtidurías (cada carta representa 1 Piel) a tu Fábrica de Zapatos (convirtiendo esas cartas en Zapatos). Es un buen negocio, porque los Zapatos valen 8 monedas, ¡pero la Piel sólo vale 6 monedas!



Si en la Cadena de Producción se muestran 2 Recursos o Mercancías, tienes que colocar las dos materias que se indican en el Edificio al mismo tiempo y producir 2 Mercancías cada vez que lo haces.

Ejemplo: La Cadena de Producción de la Fábrica de Ladrillos necesita 1 Arcilla y 1 Carbón para producir Ladrillos. Si tienes 3 Arcillas en tu mano, pero sólo 2 Carbones en tu Carbonera, puedes colocar 2 Carbones y 2 Arcillas sobre la Fábrica de Ladrillos y producir eficazmente 4 Ladrillos.



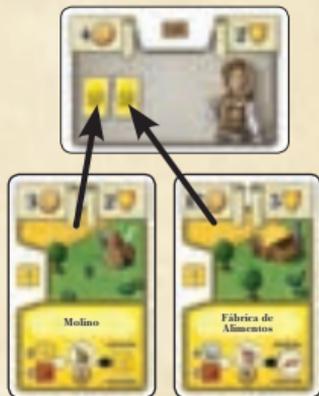
Nota: Los Ayudantes pueden empezar una Cadena de Producción si su Edificio ha producido. Al final de la producción durante la fase IV, tu Trabajador deja el Edificio (y el Ayudante que se acabe de adquirir se puede asignar a dicho Edificio), pero los Ayudantes que ya tengas se quedan en sus Edificios (puedes pagar para moverlos durante la fase II en el próximo turno).

- **Construcción:** Ahora puedes construir el Edificio que coloques boca abajo enfrente de ti en la fase II. Si no puedes o no quieres construirlo, vuelve a colocar la carta de Edificio en tu mano. Si lo construyes, paga su coste de construcción **descartando Mercancías por un valor total igual o mayor al coste de construcción**. Puedes pagar más, pero no recibirás la diferencia.

Ejemplo: Te gustaría construir un Edificio que cuesta 7 monedas. Pagas 2 Hierros (cada uno vale 3 monedas) y 1 Harina (que vale 2 monedas), en total pagas $3+3+2=8$ monedas.



- **Ayudante:** En vez de construir, puedes contratar como máximo a 1 Ayudante por ronda. No sólo tienes que pagar las monedas por ellos, sino que también tienes que tener Edificios de los mismos colores que aparecen en las cartas de Ayudante (*conservas los Edificios*).



Coloca **inmediatamente** al Ayudante en uno de los Edificios de Producción.

Nota:

- **Sólo puede haber una persona** en cada Edificio (*Trabajador o Ayudante*).
- En la fase II, puedes pagar 2 monedas para mover a un Ayudante a otro Edificio.
- Si más de un jugador quiere comprar al mismo Ayudante, se da prioridad al jugador inicial y después se sigue el orden según el sentido de las agujas del reloj.
- Al final de la fase IV, se descartan todas las cartas del Mercado. El jugador que esté al lado del jugador inicial, según el sentido de las agujas del reloj, se convertirá en el primer jugador de la siguiente ronda y se seguirá sucesivamente el orden de las agujas del reloj en las rondas posteriores.

Fin de la partida

Cuando algún jugador tenga **8 Edificios** frente a él (*incluida la Carbonera*) desencadenará el final de la partida. Cuando esto ocurra, se terminará la ronda que se esté jugando y se jugará otra ronda completa. En la ronda final, se podrán utilizar las Cadenas de Producción de todos los Edificios, incluidos los Edificios sin Trabajador o Ayudante, así como los Edificios

que no hayan producido nada. Después de eso, cada jugador cuenta los Puntos de Victoria totales de sus **Edificios y Ayudantes** y compra 1 PV por cada 5 monedas que tenga en las Mercancías que se queden en los Edificios (*coloca cartas sobre tu Trabajador para que representen los PV comprados*). El jugador que tenga más PV gana la partida. En caso de empate, el jugador al que le queden más monedas (después de comprar los PV) gana la partida.

Las cartas

Cada color de Edificio representa un tipo de Recurso. Hay el mismo número de Edificios de cada color, excepto verdes, que son más numerosos. Los Edificios grises no cuentan como Edificios de Producción, ofrecen un beneficio permanente.



La Fábrica de Vidrio necesita 11 Recursos para producir Vidrio.



En la fase I, recibirás 1 carta adicional para tu mano, a menos que tengas ya más de 3 cartas en la mano al inicio de esta fase.



La Oficina de Mercado te añade el Recurso que se indica en la carta al Mercado. Este Recurso añadido sólo se puede utilizar para iniciar la producción (también en la Fábrica de Vidrio), pero no en una Cadena de Producción.

Oh my Goods!



©2016 Lookout GmbH
Hiddigwarder Straße 37
D-27804 Berne (Alemania)
Todos los derechos reservados.