

Oh my Goods!

Le Mie Merci!

Un'Avventura di Longdale

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

Obiettivo

I giocatori assumono il ruolo di lavoratori che producono utensili, botti, ferro, vetro e molte altre Merci di Produzione. Il giocatore che riesce a gestire al meglio le proprie Catene di Produzione otterrà più Punti Vittoria (PV) e vincerà la partita.

Contenuto

- 110 carte
- Questo regolamento



Preparazione

- Separate le carte con il dorso **azzurro** dalle altre:
 - Ogni giocatore riceve **una Carbonaia casuale** così come **un Lavoratore casuale** (dallo sfondo di colore marrone). Rimuovete le Carbonaie e i Lavoratori rimanenti dal gioco.



Questo giocatore possiede un Lavoratore efficace nella sua Carbonaia.

- In una partita a 2/3/4 giocatori collocate rispettivamente 4/6/8 Assistenti casuali, con un lato casuale a faccia in su, accanto all'area di gioco. Rimuovete gli Assistenti rimanenti dal gioco.



*2 giocatori =
4 Assistenti*

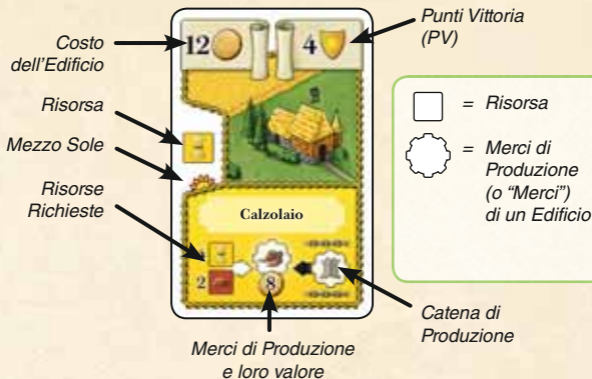
- Mescolate le carte rimanenti e pescate 5 carte da tenere nella vostra mano. Collocate altre 7 carte a faccia in giù, di lato, sulla vostra Carbonaia. Ogni carta sulla vostra Carbonaia rappresenta una unità di carbone (e vale 1 moneta). Il giocatore che ha lavorato più duramente di recente (oppure un giocatore casuale) è il primo giocatore attivo.



*7 carboni e
5 carte in mano*



- Potete utilizzare ogni carta in 3 modi:
 - come una **Risorsa** (raffigurata sul lato sinistro della carta),
 - oppure come l'**Edificio** raffigurato,
 - oppure a faccia in giù sugli Edifici di Produzione a rappresentare le Merci che l'Edificio ha prodotto. Queste Merci possono anche essere usate come monete, del valore mostrato sull'Edificio.



Svolgimento della Partita

La partita si svolge nel corso di una serie di round. Ogni round consiste in 4 Fasi, che vengono giocate nell'ordine seguente.

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



I. Nuova Mano di Carte

Ogni giocatore può scartare **tutte** le sue carte (non solo alcune) dalla mano e pescare un numero uguale di carte dal mazzo di pesca. Dopodiché il giocatore attivo distribuisce alla mano di ogni giocatore (incluso se stesso) **2 carte** pescandole dal mazzo. Non c'è limite al numero di carte che si possono tenere in mano.

Quando il mazzo di pesca si esaurisce, mescolate la pila degli scarti per formare un nuovo mazzo. Nell'improbabile caso in cui sia il mazzo di pesca che la pila degli scarti non contengano alcuna carta, ogni giocatore deve scartare metà delle carte dalla propria mano (arrotondando per difetto).

II. Alba

- Il giocatore attivo rivela delle carte dal mazzo di pesca collocandole al centro dell'area di gioco, la Zona del Mercato, fino a quando non vengono rivelate 2 carte Mezzo Sole.



2 Mezzo Sole

Il Sole è sorto e il Mercato è aperto.

Suggerimento: Nella Zona del Mercato, solo la parte Risorsa di ogni carta è rilevante, quindi potete collocare le carte una sopra all'altra in maniera che solamente la Risorsa sia visibile.

- Dopodiché tutti decidono **simultaneamente** in quale dei propri Edifici vorrebbero lavorare e cosa vorrebbero costruire nella Fase IV.

- **Lavorare:** Prendete la vostra carta Lavoratore e collocatela sotto a uno dei vostri Edifici di Produzione. Avete due opzioni:

Potete produrre **efficacemente** oppure **pigramente**: potete indicarlo posizionando la vostra carta Lavoratore affinché il lato appropriato sia in alto.

Se decidete di produrre **efficacemente**, nella Fase IV avrete bisogno di avere accesso a **tutte** le Risorse raffigurate in basso a sinistra nell'Edificio. Se lo fate, riceverete 2 Merci di Produzione. Se decidete di produrre **pigramente**, potete ignorare una Risorsa a vostra scelta, ma produrrete solo 1 Merce.

Nella Fase III, carte aggiuntive verranno collocate nella Zona del Mercato, affinché possiate sperare che le Risorse che vi mancano in questo momento compaiano. Inoltre, potete giocare carte dalla vostra mano come Risorse nella Fase IV.

- **Costruire:** Potete collocare davanti a voi una carta dalla vostra mano a faccia in giù. Questo è l'Edificio che costruirete in questo round.



Il Lavoratore produce pigramente nella sua Carbonaia



III. Tramonto

Il giocatore attivo rivela delle carte dal mazzo di pesca, collocandole in una **seconda fila** nella Zona del Mercato, fino a che non vengono scoperte altre 2 carte Mezzo Sole. Il Sole è tramontato e il Mercato è chiuso.

IV. Produzione e Costruzione

- Questa Fase viene giocata in **ordine di turno**, iniziando dal giocatore attivo. Nel vostro turno, prima produrrete, dopodiché potrete costruire un Edificio oppure assumere un Assistente.
- Ogni Edificio di Produzione richiede le Risorse raffigurate in basso a sinistra per iniziare la Produzione. Queste Risorse devono essere disponibili nella **Zona del Mercato** nella quantità richiesta. Se ne avete bisogno, potete rendere disponibili per voi le Risorse mancanti **scartando** la carta appropriata **dalla vostra mano**. La Zona del Mercato rimane la stessa per tutti i giocatori. Non togliete alcuna Risorsa da esso, controllate solo se ciò che vi serve è presente. Solamente le carte che avete giocato dalla vostra mano vengono scartate.
- Se avete deciso di produrre **efficacemente** durante la Fase II, tutte le Risorse richieste devono essere disponibili. Se lo sono, producite 2 Merci, prendendo 2 carte dal mazzo di pesca e collocandole a faccia in giù, di lato, sul vostro Edificio. In caso contrario non produrrete nulla con quell'Edificio.



*Questa Carbonaia richiede
2 grani e 1 legno
per produrre carbone.*

- Le Risorse giocate dalla vostra mano contano solo per un singolo Edificio. Tuttavia, ogni Edificio può utilizzare alcune o anche tutte le Risorse della Zona del Mercato per la produzione iniziale (ma NON per le Catene di Produzione).
- Se avete deciso di produrre **pigramente** durante la Fase II, tutte le Risorse richieste tranne una devono essere disponibili. Se lo sono, producite 1 Merce.

Esempio: *Il vostro Lavoratore produce pigramente nella vostra Carbonaia, che richiede 2 grani e 1 legno. Nella Zona del Mercato c'è solo 1 grano, quindi vi mancano 1 altro grano e 1 legno. Dato che producete pigramente, avete bisogno di una Risorsa in meno, quindi potrete giocare solo 1 legno oppure 1 grano dalla vostra mano per produrre 1 carbone. Se avete deciso di produrre efficacemente, dovrete giocare dalla vostra mano entrambe le Risorse. Se lo fate, riceverete 2 carte a faccia in giù che rappresentano il carbone sulla vostra Carbonaia.*



- **Assistente:** Un Assistente in un Edificio richiede tutte le Risorse raffigurate per produrre una singola carta Merce. Potete giocare le Risorse mancanti dalla vostra mano come al solito. Ogni carta che giocate dalla vostra mano conta solo per 1 Edificio.

- **Catena di Produzione:** Se un Edificio produce almeno 1 Merce, potete immediatamente utilizzare la Catena di Produzione raffigurata in basso a destra sull'Edificio un numero qualsiasi di volte.



Il Fornaio produce pane da farina e carbone.

La Catena di Produzione mostra quale **Risorsa** (o quali **Risorse**) **DALLA VOSTRA MANO** o quale **Merce di Produzione** che già possedete potete collocare sull'Edificio di Produzione. In questo modo potete creare Merce di Produzione aggiuntive in questo turno.

Esempio 1: *Se il Mulino viene attivato per produrre farina, potete collocare un qualsiasi numero di carte grano dalla vostra mano a faccia in giù sul Mulino. Queste carte rappresentano farina aggiuntiva che avete prodotto dalle vostre riserve di grano. Prima di collocare il grano a faccia in giù, di lato, sul vostro Mulino, dovete mostrarlo agli altri giocatori.*

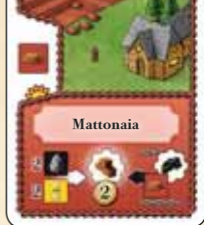


Esempio 2: *Se il Calzolaio produce scarpe, potete realizzare scarpe aggiuntive dal cuoio prodotto precedentemente. Muovete le carte dalla vostra Conceria (ogni carta rappresenta 1 cuoio) al vostro Calzolaio (trasformando quelle carte in scarpe). Un grande affare, visto che le scarpe valgono 8 monete e il cuoio vale solo 6 monete!*



Se la Catena di Produzione mostra 2 Risorse o Merce, dovete collocare entrambi gli elementi raffigurati sull'Edificio nello stesso momento, producendo 2 Merce ogni volta che effettuate questa azione.

Esempio: La Catena di Produzione della Mattonaia richiede 1 argilla e 1 carbone per produrre mattoni. Se avete 3 argille nella vostra mano ma solo 2 carboni sulla vostra Carbonaia, potete collocare 2 carboni e 2 argille sulla Mattonaia, producendo 4 mattoni.



Nota: Gli Assistenti possono iniziare una Catena di Produzione se il loro Edificio produce. Alla fine della produzione durante la Fase IV, il vostro Lavoratore lascia l'Edificio (permettendo a un Assistente appena assunto di essere assegnato all'Edificio), ma gli Assistenti attuali rimangono nei loro Edifici (potete pagare per muoverli nella Fase II del prossimo turno).

- **Costruzione:** Potete ora costruire l'Edificio collocato a faccia in giù davanti a voi durante la Fase II. Se non potete o non volete costruirlo, riprendete la carta Edificio nella vostra mano. Se costruite l'Edificio, pagate il suo costo **scartando Merci il cui valore totale sia pari o superiore al costo dell'Edificio**. Potete pagare più del dovuto, ma non ricevete alcuna differenza.

Esempio: Volete costruire un Edificio che costa 7 monete. Pagate 2 ferri (dal valore di 3 monete ciascuno) e 1 farina (che vale 2 monete), per un totale di $3+3+2 = 8$ monete.

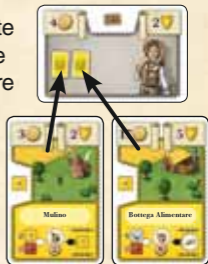


- **Assistente:** Invece di costruire, potete assumere al massimo 1 Assistente per round. Non solo dovete pagare monete per assumerlo, ma dovete anche possedere gli Edifici del colore raffigurato sulla carta Assistente. (*Conservate gli Edifici.*)

Collocate **immediatamente** l'Assistente su uno dei vostri Edifici di Produzione.

Nota:

- **Può esserci una sola persona** in ogni Edificio (*Lavoratore o Assistente*).
- Nella Fase II, potete pagare 2 monete per muovere un Assistente su un altro Edificio.
- Se più di un giocatore vuole assumere lo stesso Assistente, date priorità al giocatore attivo e proseguite poi in senso orario per gli altri giocatori.
- Alla fine della Fase IV, scartate tutte le carte nella Zona del Mercato. Il giocatore successivo in senso orario diventa il giocatore attivo.



Fine della Partita

La fine della partita si attiva quando un qualsiasi giocatore possiede **8 Edifici** davanti a lui (*inclusa la sua Carbonaia*). Quando questa situazione si verifica, terminate il round attuale e giocate un altro round completo. In questo round finale, ogni giocatore può utilizzare la Catena di Produzione di tutti i suoi Edifici, inclusi gli Edifici senza Lavoratori o Assistenti, così come gli Edifici che non hanno prodotto nulla. Dopo di ciò, ogni giocatore somma i Punti Vittoria dei suoi **Edifici** e **Assistenti**,

e acquisisce 1 PV per ogni 5 monete in valore di Merce rimaste sugli Edifici (*collocate le carte sul vostro Lavoratore per rappresentare i PV acquisiti*). Il giocatore con il maggior numero di PV vince la partita. Nell'eventualità di un pareggio, il giocatore con il maggior numero di monete rimaste (*dopo avere acquisito PV*) vince.

Le Carte

Ogni colore di Edificio rappresenta una determinata Risorsa. È presente lo stesso numero di Edifici in ciascun colore a eccezione del verde, che è il più numeroso. Gli Edifici grigi non contano come Edifici di Produzione: forniscono un beneficio permanente.



Il Vetraio richiede 11 Risorse qualsiasi per produrre vetro.



Nella Fase I, ricevete 1 carta aggiuntiva nella vostra mano, a meno che non abbiate già più di 3 carte nella vostra mano all'inizio di quella Fase.



L'Ufficio del Mercato aggiunge la Risorsa raffigurata alla Zona del Mercato per voi, che potete utilizzare solamente per iniziare la Produzione (incluso il Vetraio) e non per utilizzarla con una Catena di Produzione.

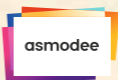
Oh my Goods!

Le Mie Merci!

Scoprite di più su Longsdale con 2 entusiasmanti espansioni!



© 2019 Lookout GmbH
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Germany
www.lookout-games.de



Distribuito in Italia da:
Asmodee Italia Srl
Via Martiri di Cervarolo 1/B
42015 Correggio (RE)
www.asmodee.it