

# Oh my Goods!

Le Mie Merci!

Alexander Pfister

## Longsdale in Rivolta



### Panoramica

L'agitazione serpeggia nella capitale, Longsdale. Alcuni dicono che la guerra sia imminente. Il Re ha bisogno del vostro aiuto. Scoprite da soli oppure fino a quattro giocatori come si dipana questa storia, come raccontato nei cinque capitoli di questa espansione. Forse le vostre decisioni cambieranno il destino...

### Contenuto

- 3 carte Fine Partita (numerate 1–3)
- 19 carte Evento (numerate 4–22)
- 7 carte Capitolo (numerate 30–36)
- 7 carte Capitolo Modalità in Solitario (numerate 37–43)
- 34 carte Edificio (numerate 50–56)
- 4 carte Personaggio (numerate 57–60)
- 8 carte Preparazione
- 6 carte “5 Merci” (utilizzate le carte Merci per sostituire le carte su un Edificio con 5 o più Merci al di sopra di esso.)

### Preparazione

Questa espansione consiste in cinque “capitoli”, ognuno dei quali aggiunge Edifici, Personaggi ed Eventi alle carte del capitolo precedente. Potete anche giocare “Tutto Incluso” con i nuovi materiali combinati assieme.

È presente una carta Preparazione per ogni capitolo. Le carte Preparazione vi diranno quali carte saranno usate nel capitolo (sebbene alcune carte possano aggiungere ulteriori carte alla partita).



- Molte carte dei capitoli precedenti sono incluse nel vostro mazzo per i capitoli successivi.
- Alcune carte Edificio e Personaggio vengono introdotte nella partita dagli Eventi.
- Gli Edifici che vengono introdotti durante la partita non vengono aggiunti al mazzo, ma vengono collocati nella Zona degli Assistenti. I giocatori possono scegliere liberamente, all'interno di una pila di Edifici, quale Edificio vorrebbero reclamare (vedi “I Nuovi Edifici”).

### Modifiche al Regolamento



Le regole sono le stesse di una partita del gioco base *Oh My Goods!* con le seguenti eccezioni:

- All'inizio di ogni round, prima della Fase I, rivelate la carta Evento in cima al mazzo e leggetela ad alta voce. Questa sostituisce la precedente carta Evento, che va messa da parte.
- Nella Fase IV, potete costruire un Edificio e assumere esattamente 1 Assistente. Dovete

pagare separatamente per ciascuno, non potete combinare il pagamento per evitare di pagare più del dovuto.

- **Non** potete muovere i vostri Assistenti a meno che la carta Evento attuale non lo consenta.
- La partita dura un numero di round pari al numero di carte Evento usate nel capitolo.

### Regole dell'Espansione

- Viene introdotto un nuovo simbolo Risorsa: Forza 
- Alcuni nuovi Edifici non richiedono un Lavoratore per operare, indicato dal simbolo: 
- Le carte Personaggio sono una novità di questa espansione. Se ne pescate una durante la Fase I, potete usarla nella Fase annotata sulla carta per applicare i suoi effetti e scartarla poi

normalmente. Se durante le Fasi II e III rivelate una carta Personaggio durante il Mercato, scartatela immediatamente senza applicare effetti.

- Se le istruzioni della Preparazione o dell'Evento vi dicono di aggiungere un numero di carta con molteplici carte (carte 50–56), collocate tutte le carte con quel numero in gioco. Queste carte restano in gioco anche se l'Evento viene sostituito.

- Edifici e Assistenti rivelati possono essere comprati senza collocare un Edificio nella Fase II.

## Carte Utilizzate per Capitolo

Le carte Preparazione descrivono quali carte vengono utilizzate per costruire il capitolo, ma quelle carte possono introdurne altre. Controllate tutto il testo della carta prima di giocare! Se una carta viene introdotta nella partita (come ad

## I Nuovi Edifici

I Nuovi Edifici vengono introdotti a mano a mano dalle carte Evento. Quando questo succede, collocateli in pile separate nella Zona degli Assistenti. Una pila contiene tutti gli Edifici di un tipo, a prescindere dal colore o dall'ordine nel quale sono collocati.

Nella Fase IV potete costruire un Edificio dalla Zona degli Assistenti. Se lo fate, non potete costruire l'Edificio scelto nella Fase II. Potete guardare nella pila e scegliere un Edificio di un colore specifico.

Di seguito vengono spiegati tutti i nuovi Edifici:



**Armeria:** L'Armeria produce armi. Ogni Arma vale 4 monete. Potete costruire l'Armeria solo se la vostra Forza è di almeno 1 (vedi una qualsiasi Torre di Guardia).

**Campo di Grano:** Il Campo di Grano produce esattamente 1 grano nella Fase IV, senza aver bisogno di un Lavoratore o di un Assistente. Il grano vale 2 monete.



**Costruttore di Forni:** Il Costruttore di Forni produce forni. Ogni forno vale 5 monete.



- Se le condizioni di Fine Partita vi richiedono di pagare qualcosa, dovete spenderlo (scartarlo) prima di calcolare il punteggio.

esempio Tony Merz durante il capitolo I), non viene rimossa dal mazzo alla fine della partita a meno che non sia specificato dalle condizioni di Fine Partita.

**Torre di Guardia Piccola:** La Torre di Guardia Piccola fornisce Forza 1.



**Vigneto:** Il Vigneto produce esattamente 1 uva nella Fase IV, senza aver bisogno di un Lavoratore o di un Assistente. Il valore dell'uva dipende dal numero di Edifici di uno specifico colore che possedete (incluso il Vigneto).



**Torre di Guardia (Grande):** La Torre di Guardia (Grande) fornisce Forza 2 (3). Quando costruite una Torre di Guardia (Grande), abbinatela immediatamente a un Edificio di Produzione, collocandola al di sotto affinché il lato sinistro della carta sia visibile sotto l'Edificio di Produzione. Ogni Edificio di Produzione può avere al massimo una carta Torre di Guardia abbinata. Come risultato, quell'Edificio richiede una Risorsa in meno (o, se si lavora pigramente, due Risorse in meno) per produrre. Se non potete abbinare la Torre di Guardia (Grande) quando la acquistate, ricevete comunque la sua Forza e i suoi PV, ma non potrete abbinarla a un Edificio successivamente.



## Partita Tutto Incluso

Se volete semplicemente giocare a *Oh My Goods!* con le nuove carte senza giocare con i capitoli, usate la carta "Tutto Incluso".

## Modalità in Solitario

Potete giocare con i cinque capitoli come una partita in solitario. Le regole base del gioco rimangono valide (pescate due Assistenti casuali

Sia la preparazione della Modalità in Solitario che quella per più giocatori possono essere trovate sulla carta.

da acquistare all'inizio della partita). In fondo a ogni carta Preparazione vengono elencate le carte da utilizzare per ogni capitolo in solitario.