

Oh my Goods!

Королевские товары

Настольная игра
Александра Пфистера



2 – 4



10+



30'

Цель игры

Игроки берут на себя роли ремесленников, изготавливающих инструменты, бочки, стекло и множество других товаров. Тот, кому удастся наладить самые эффективные производственные цепочки, заработает больше всех победных очков (ПО).

Компоненты

- 110 карт.
- Правила игры.



Подготовка к игре

- Каждый игрок получает **1 случайную «Хижину углежога»** и **1 мастера** (карта с коричневым фоном). Уберите из игры все оставшиеся «Хижины углежога» и всех оставшихся мастеров.
- При игре с 2, 3 и 4 участниками выложите рядом с игровой областью 4, 6 или 8 случайных подмастерьев соответственно случайной стороной вверх. Уберите из игры всех оставшихся подмастерьев.



Игрок получает
«Хижину углежога»
и мастера.



2 игрока =
4 подмастерья

- Перемешайте все остальные карты. Игроки берут из колоды по 5 карт в руку и выкладывают еще по 7 карт из колоды на верхнюю половину своей «Хижины углежога» — эти карты кладутся рубашкой вверх и с небольшим смещением относительно друг друга. Каждая карта на «Хижине углежога» — это единица угля (которая стоит 1 монету). Тот, кто последним вкалывал не разгибая спины (или случайный игрок), становится первым активным игроком.



7 карт угля
и 5 карт в руке



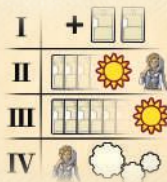
- Каждую карту можно использовать 3 способами:
 - потратить в качестве **ресурса**, указанного в центральной левой части карты;
 - построить в качестве изображенного **здания**;
 - выложить рубашкой вверх на производственное здание в качестве произведенного **товара**. В свою очередь, этот товар можно использовать в качестве монет, его стоимость указана на карте под символом товара.



Процесс игры

Игра длится несколько раундов. Каждый раунд состоит из 4 фаз, которые разыгрываются в следующем порядке:

- I. Получение новых карт
- II. Рассвет
- III. Закат
- IV. Производство и строительство



I. Получение новых карт

Каждый игрок может сбросить **все** карты из руки (не часть), а затем взять столько же карт из колоды. Затем активный игрок сдает каждому игроку **по 2 карты** в руку. Никаких ограничений на число карт в руке нет.

Если колода закончилась, перемешайте стопку сброса: она становится новой колодой. В редкой ситуации, когда карт нет ни в колоде, ни в стопке сброса, каждый игрок сбрасывает половину карт из руки (округление в меньшую сторону).

II. Рассвет

- Активный игрок открывает карты из колоды и кладет их посередине игровой зоны — это рынок. Карты выкладываются, пока на рынке не окажутся 2 символа солнца.



2 символа солнца

Солнце взошло — и рынок открылся.

Совет. Для рынка важны только указанные на картах ресурсы, поэтому в целях экономии места можете класть карты друг на друга так, чтобы были видны только изображенные на них ресурсы.

- Теперь все игроки **одновременно** решают, в каких их зданиях в фазе IV будут производиться товары, и что они хотели бы построить.

■ **Производство.** Возьмите карту своего мастера и положите ее чуть ниже одного из своих производственных зданий. Сделать это можно двумя способами: мастер может работать либо **на совесть**, либо **спустя рукава** — кладите его карту соответствующей стороной вверх.

Если вы решаете работать **на совесть**, то в фазе IV вам будут нужны **все** ресурсы, указанные в левой нижней части здания. В этом случае вы произведете 2 товара. Если вы решаете работать **спустя рукава**, то в фазе IV вы сможете проигнорировать 1 ресурс по своему выбору, однако вы произведете только 1 товар. В фазе III на рынок добавятся дополнительные карты, поэтому вы можете понадеяться, что раздобудете ресурсы, которых у вас пока нет. Также в фазе IV можно будет разыгрывать карты из руки в качестве ресурсов.

■ **Строительство.** Вы можете положить перед собой 1 карту из руки рубашкой вверх. Это здание, которое вы хотите построить в текущем раунде.



Игрок отправляет мастера в «Хижину углежого» работать спустя рукава.



III. Закат

Активный игрок открывает новые карты из колоды и выкладывает их на рынок **во второй ряд**. Он продолжает делать это, пока на рынке не окажется еще 2 символа солнца. Солнце зашло — и рынок закрылся.

IV. Производство и строительство

■ Участники отыгрывают эту фазу **по очереди**, начиная с первого игрока. В свой ход вы сначала производите товары, а затем получаете возможность построить здание или нанять подмастерья.

■ Для производства товаров зданиям нужны ресурсы, указанные в левом нижнем углу их карт. Эти ресурсы должны быть доступны **на рынке** в нужных количествах. Если чего-то не хватает, то вы можете получить эти ресурсы, **сбросив** соответствующие карты **из руки**. Карты с рынка не сбрасываются: они лежат на месте и доступны для всех игроков; вы просто проверяете, есть ли на рынке то, что вам нужно. Расходуются лишь те карты, которые вы сбрасываете из руки в качестве недостающих ресурсов.

■ Если в фазе II вы решили работать **на совесть**, то у вас должны быть все необходимые ресурсы. Если они у вас есть, вы производите 2 товара: берете 2 карты из колоды и кладете их на верхнюю часть здания рубашкой вверх и с небольшим смещением относительно друг друга. В противном случае это здание ничего не производит.



Для производства угля этой «Хижине углежога» нужны 2 пшеницы и 1 дерево.

- Сброшенный из руки ресурс применяется только к одному зданию. Однако каждое здание может использовать одни и те же ресурсы с рынка для начала производства (но НЕ для производственных цепочек).
- Если в фазе II вы решили работать **спустя рукава**, то у вас должны быть все необходимые ресурсы, за исключением одного. Если они у вас есть, вы производите 1 товар.

Пример. Вы отправили мастера в «Хижину углежога» работать спустя рукава. Для производства нужно 2 пшеницы и 1 дерево. На рынке доступна всего 1 пшеница, значит вам не хватает 1 дерева и еще 1 пшеницы. Поскольку мастер работал спустя рукава, вам требуется на 1 ресурс меньше, так что для получения 1 угля вам нужно сбросить из руки либо 1 пшеницу, либо 1 дерево. Если бы вы захотели работать на совесть, то должны были бы сбросить из руки оба недостающих ресурса, зато тогда на «Хижину углежога» вы выложили бы 2 карты произведенного угля.



- **Подмастерье.** Если в здании работает подмастерье, то ему требуются все указанные ресурсы, и при этом всегда производится только 1 товар. Недостающие ресурсы, как обычно, можно сбрасывать из руки. Каждая сбрасываемая вами карта учитывается только для 1 здания.

- **Производственная цепочка.** Если здание произвело хотя бы 1 товар, вы можете тут же и сколько угодно раз задействовать его производственную цепочку, указанную в правой нижней части



«Пекарня» производит хлеб, используя муку и уголь.

карты. Производственная цепочка показывает, какие **ресурсы ИЗ РУКИ** и/или какие уже произведенные вами товары можно выложить на это производственное здание, чтобы создать дополнительные товары на текущем ходу.

Пример 1. Если вы активировали «Мельницу» и она произвела муку, то вы можете выложить на нее любое число карт пшеницы из руки рубашкой вверх. Эти карты — дополнительная мука, произведенная из ваших личных запасов пшеницы. Перед тем как выложить на «Мельницу» закрытые карты пшеницы, покажите их остальным игрокам.



Пример 2. Если «Дом башмачника» только что произвел обувь, то вы можете сделать дополнительную обувь из произведенной ранее кожи. Переместите карты с «Хижина дубильщика» (каждая карта — это 1 кожа) на «Дом башмачника», превращая их в 1 обувь. Выгодное дельце, ведь кожа стоит 6 монет, а обувь — 8!



Если на производственной цепочке указаны 2 товара и/или ресурса, вы должны выкладывать полные наборы карт того и другого: каждый раз вы получаете 2 дополнительных товара.

Пример. На производственной цепочке «Кирпичного завода» указана 1 глина и 1 уголь. Если у вас 3 глины в руке и только 2 угля на «Хижине углежога», то вы можете произвести лишь 4 кирпича, выложив на «Кирпичный завод» по 2 карты глины и угля.



Примечание. Подмастерье тоже может воспользоваться производственной цепочкой, если его здание произвело товар. Завершив производство в фазе IV, ваш мастер покидает свое здание (позволяя занять его только что нанятому подмастерью), однако подмастерья остаются на месте (вы сможете переместить их в фазе II следующего раунда, заплатив за это).

- **Строительство.** Теперь вы можете построить здание, которое выложили перед собой рубашкой вверх в фазе II. Если вы не можете или не хотите строить его, верните карту в руку. Если вы строите здание, уплатите цену его строительства, **сбросив товары, общая стоимость которых больше цены строительства или равна ей.** Если вы платите больше, то не получаете сдачу.

Пример. Вы хотите построить здание ценой 7 монет. Вы тратите 2 железа (каждое стоит 3 монеты) и 1 муку (стоит 2 монеты), что составляет $3 + 3 + 2 = 8$ монет.



- **Подмастерье.** Вместо того чтобы строить здания, вы можете нанять не более 1 подмастерья. При этом вы должны будете не только уплатить монеты — у вас должны быть построены здания, указанные на его карте. (Эти здания не сбрасываются.)

Сразу же поместите подмастерья в одно из ваших производственных зданий.



Обратите внимание:

- В одном здании **может быть только кто-то один** (мастер или подмастерье).
- В фазе II вы можете потратить 2 монеты, чтобы переместить подмастерья в другое здание.
- Если несколько игроков хотят нанять одного и того же подмастерья, приоритет за игроком, который ходит раньше.
- После окончания фазы IV сбросьте все карты с рынка. Новым активным игроком становится следующий игрок по часовой стрелке.

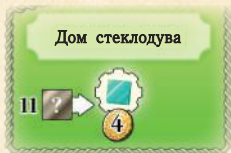
Конец игры

Игра подходит к концу, когда один из участников строит **8-е здание** («Хижина углежога» тоже учитывается). Текущий раунд доигрывается до конца, а потом участники проводят еще один полный раунд. В этом последнем раунде каждый игрок может использовать производственные цепочки всех своих зданий, включая здания без мастера и подмастерьев, а также здания, которые ничего не производили. Затем игроки подсчитывают победные очки (ПО), указанные

на их **зданиях и подмастерьях**, и покупают ПО за оставшиеся на зданиях товары: 1 ПО за каждые 5 монет (*кладите карты на мастера, чтобы отобразить полученные ПО*). Игрок, набравший больше всего ПО, объявляется победителем. В случае ничьей побеждает претендент, у которого осталось больше монет (после покупки ПО).

Карты

Каждому ресурсу соответствует свой цвет карты здания. В игре равное число зданий каждого цвета, за исключением зеленых (их больше всего) Серые здания не считаются производственными, они приносят постоянные свойства.



Для производства стекла «Дому стеклодува» нужны 11 любых ресурсов.



В фазе I вы получаете 1 дополнительную карту, если только в начале этой фазы у вас не более 3 карт в руке.



«Торговая контора» добавляет на рынок указанный ресурс, который доступен только вам и который можно использовать для начала производства (включая «Дом стеклодува»), но не в производственных цепочках.

Переворот в Лонгсдейле



Об игре

В Лонгсдейле, столице королевства, зреет недовольство. Некоторые говорят, что не за горами война. Королю нужна ваша помощь. Пройдите пять глав этого дополнения (в одиночку или компанией из 2–4 игроков) и узнайте, как будут разворачиваться события. Кто знает, возможно, именно ваши решения окажутся судьбоносными...

Состав игры

- 3 карты конца игры (номера 1–3)
- 19 карт событий (номера 4–22)
- 7 карт глав (номера 30–36)
- 7 карт глав для одиночной игры (номера 37–43)
- 34 карты зданий (номера 50–56)
- 4 карты персонажей (номера 57–60)
- 8 карт подготовки
- 6 карт «5 товаров»*

* Используйте эти карты для замены карт товаров, лежащих на здании, если их больше пяти.

Подготовка к игре

Это дополнение состоит из 5 глав, каждая из которых добавляет здания, персонажей и события к картам предыдущих глав. Также вы можете играть в режиме «все включено» сразу со всеми новыми компонентами. Для каждой главы предусмотрена своя карта подготовки.

На ней указано, какие карты будут использованы в главе (некоторые из них могут добавить в игру другие карты).

- Многие карты из прошлых глав упадут в колоду для использования в последующих главах.
- Некоторые здания и персонажи появятся во время игры благодаря событиям.
- Здания, появляющиеся во время игры, не добавляются в колоду, а выкладываются стопками посередине игровой области. При строительстве игроки могут выбирать любые здания из этих стопок (см. раздел «Новые здания»).

Подготовка к ГЛАВЕ 1	
В начале каждого раунда открывайте верхнюю карту события.	
Игра состоит из 9-го (и 10-го) раунда.	
Подготовка к каждому событию карт события:	
Начиная с:	карты 2 (открывайте эту карту на поле в раунде).
Середина:	3 случайных карт из 4-12 (открывайте).
Конец:	карты 15, 16, 17 (открывайте).
Принимайте карту карты 20	
* Ограничения игры:	
Начиная с:	карты 3
Середина:	карты 8-12 (открывайте).
Конец:	карты 15, 16, 17 (открывайте).
Принимайте карту 20	

Изменения в правилах

Все правила базовой игры остаются в силе, за исключением следующих изменений:

- В начале каждого раунда (до фазы I) открывайте верхнюю карту события и зачитывайте ее вслух. Она заменяет прошлую карту события, которую вы, возможно, отложили в сторону.
- В фазе IV вы можете построить здание и нанять 1 подмастерья. За все это вы платите по отдельности. Вы не можете заплатить за все вместе, чтобы избежать переплаты.
- Вы **не можете** перемещать подмастерьев, пока карта события не разрешит это сделать.
- Игра длится столько раундов, сколько карт событий используется в текущей главе.

Правила дополнения

- В игре появляется новый ресурс: сила.
- Некоторым новым зданиям для производства не требуется мастер или подмастерье. Это здания с символом:



■ В игре появляются карты персонажей. Если вы берете персонажа из колоды в фазе I, вы можете воспользоваться его свойством в указанной фазе, а затем сбросить его по обычным правилам. Если вы открываете карту персонажа в фазе II и III, не добавляйте ее на рынок, а сбрасывайте без какого-либо эффекта.

■ Если карта подготовки или события обязывает вас добавить в игру карту с номером, которому соответствует несколько карт (карты 50–56), добавляйте все карты с этим номером. Они остаются в игре даже при смене события.

■ Выложенные в игровой области карты зданий и подмастерьев можно приобрести, не выкладывая здание в фазе II.

■ Если карта конца игры обязывает вас уплатить что-либо, потратьте (сбросьте) это до подсчета результатов.

■ Все карты дополнения пронумерованы, таким образом вы можете легко отличить их от карт базовой игры.

Карты, используемые в главе

На карте подготовки указано, какие карты используются для создания текущей главы. Иногда эти карты добавляют в игру другие карты. Прочтите полностью весь текст карты, до того как начать играть. Если карта появляется во время игры (например, Тони Грош в главе I), она не убирается из колоды в конце игры, если только карта конца игры не скажет иного.

Новые здания

Новые здания добавляются в игру постепенно через карты событий. Когда такое случается, кладите их в отдельные стопки в игровой области. Стопка содержит все здания одного типа (их цвет и порядок в стопке значения не имеют).

В фазе IV вы можете построить здание из игровой области. Если вы делаете это, то не можете построить здание, выбранное в фазе II. Вы можете просмотреть стопку и выбрать здание определенного цвета. Ниже описаны все новые здания.



Оружейная. «Оружейная» производит оружие. Каждое оружие стоит 4 монеты. Вы можете построить «Оружейную», только если ваша сила не менее 1 (см. любую «Сторожевую башню»).



Кукурузное поле. «Кукурузное поле» производит 1 кукурузу в фазе IV. Для этого ему не требуется мастер или подмастерье. Кукуруза стоит 2 монеты.



Дом печника. «Дом печника» производит печи. Каждая печь стоит 5 монет.



Малая сторожевая башня. «Малая сторожевая башня» приносит силу, равную 1.



Виноградник. «Виноградник» производит 1 виноград в фазе IV. Для этого ему не требуется мастер или подмастерье. Стоимость винограда определяется количеством ваших зданий определенно-го цвета, включая сам «Виноградник».



(Большая) сторожевая башня. «(Большая) сторожевая башня» приносит силу, равную (3) 2. Построив «(Большую) сторожевую башню», сразу же прикрепите ее к производственному зданию: положите карту башни под карту здания так, чтобы слева от карты здания виднелся только левый край карты башни. К каждому производственному зданию можно прикрепить не более 1 башни. Благодаря башне зданию требуется на 1 ресурс меньше для производства

(а если работа идет спустя рукава, то на 2 ресурса меньше). Если вы не можете прикрепить «Большую» сторожевую башню» в момент постройки, вы по-прежнему получаете ее силу (и победные очки), но уже не сможете прикрепить ее к зданию позже.



Режим «Все включено»

Если вы просто хотите сыграть партию в базовую игру с картами дополнения, не проходя главы, используйте карту подготовки «Все включено» (карта 1). На карте описан как одиночный, так и обычный режим игры.

Игра в одиночку

Вы можете пройти все пять глав в одиночку. Основные правила игры не меняются (в начале игры откройте 2 случайных подмастерьев для найма). В нижней части карт подготовки перечислены карты, используемые в каждой «одиночной» главе.



Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

Переводчик: Александр Петрунин

Редактор: Катерина Шевчук

Дизайнер-верстальщик: Фаина Хамидуллина

Руководитель проекта: Андрей Мательский

Общее руководство: Антон Сквородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2017 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.