

Oh my Goods!

BUENO BONITO Y BARATO

Un juego de Alexander Pfister,
para 2 a 4 jugadores,
desde 10 años.
Duración de la partida: 30 minutos

Objetivo

Los jugadores tendrán el rol de trabajadores que producen Herramientas, Barriles, Hierro, Vidrio y otras tantas mercancías. El jugador que consiga gestionar mejor su cadena de producción obtendrá más Puntos de Victoria y ganará.

Componentes

- 110 cartas
- Éste libro de reglas



Preparación de la partida

- Separa las cartas con borde azul claro del resto:

- Cada jugador recibe **una Carbonera al azar** y también **un Trabajador** (color de fondo marrón). Quita las Carboneras y los Trabajadores sobrantes del juego.



Éste jugador tiene un Trabajador chapucero en su Carbonera

- En una partida a 2/3/4 jugadores, coloca en un lado de la zona de juego 4/6/8 Ayudantes al azar, respectivamente, poniendo también al azar el lado por el que se coloca la carta. Quita los Ayudantes sobrantes del juego.



Ayudantes: 2 x cada jugador.

- Baraja las cartas restantes. Cada jugador roba 5 cartas y las pone en su mano. Coloca otras 7 cartas giradas y boca abajo sobre tu Carbonera. Cada carta sobre tu Carbonera representa una unidad de carbón (cada una vale una moneda). El jugador que haya trabajado más duro recientemente se convierte en el primer jugador activo.



7 carbones y 5 cartas en mano



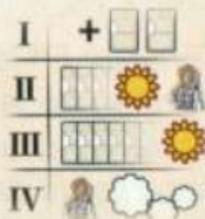
- Se puede usar cada carta de 3 maneras:
 - Como un **Recurso** (ilustrado en el lado izquierdo de la carta)
 - Como el **Edificio** que muestra la ilustración
 - Situándola boca abajo en un Edificio de Producción para que represente las Mercancías que el edificio produce.



Desarrollo del juego

La partida se jugará durante varias rondas. Cada ronda consiste en 4 fases, que son jugadas en el siguiente orden:

- I. **Nuevas Cartas en Mano**
- II. **Amanecer**
- III. **Atardecer**
- IV. **Producir y Construir**



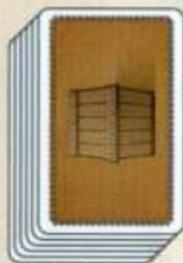
I. Nuevas Cartas en Mano

Cada jugador puede descartar todas las cartas de su mano y robar la misma cantidad de cartas del mazo de robar. Entonces el jugador activo reparte 2 cartas a cada jugador para que las jueguen como cartas de mano. No hay límite de cartas en mano.

Cuando el mazo de robar se acabe, baraja la pila de descarte para formar un nuevo mazo de robar. En el extraño caso que ambos mazos, el de robar y el de descarte, no tengan cartas, cada jugador debe descartar la mitad de su mano (redondeando hacia abajo).

II. Amanecer

- El jugador activo sitúa en medio de la zona de juego y boca arriba cartas del mazo de robar como una Galería de Mercancía, hasta que haya 2 Medios Soles.



2 Medios Soles

El sol ha salido y el mercado está abierto.

Consejo: En la Galería de Mercancías solo la parte de Recurso de la carta importa, por lo que puedes colocar las cartas unas sobre otras de modo que solo el icono de Recurso de cada carta sea visible.

- Ahora, todos los jugadores deciden simultáneamente en cuál de sus Edificios les gustaría trabajar y cuál les gustaría construir en la fase 4.

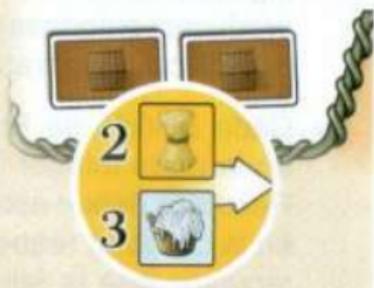
- Trabajar:** Coge tu carta de trabajador y colócala debajo de uno de tus Edificios de Producción. Tienes dos opciones:

Puedes trabajar de manera **ordenada** o **chapucera**. Para indicarlo gira tu carta de trabajador con la elección que hayas hecho en la parte superior.

Nota: Si decides producir de manera **ordenada**, en la fase 4, necesitarás tener acceso a **todos** los Recursos indicados en la parte inferior izquierda de tu Edificio. Si lo haces, recibirás 2 Mercancías. Si decidieras producir de manera **chapucera**, necesitarás 1 Recurso menos, pero obtendrás solo 1 Mercancía. En la fase 3, se colocarán cartas adicionales en la Galería de Mercancías, y con un poco de suerte puede aparecer el Recurso que te hace falta ahora. También puedes jugar cartas de tu mano como Recursos.



El jugador está trabajando de manera chapucera en su Carbonera.



- Construir:** Puedes colocar una carta boca abajo frente a ti. Esta será el Edificio que vas a construir esta ronda.

III. Atardecer

El jugador activo descubre cartas del mazo de robar y las coloca en una **segunda fila** en la Galería de Mercancías, hasta que haya 2 Medios Soles más. El sol se ha puesto y el Mercado está cerrado.

IV. Producir y Construir

- Esta fase se juega **en el orden del turno**, empezando por el jugador activo. En tu turno, primero produces; entonces puedes construir un Edificio o contratar un Ayudante.
- Cada Edificio de Producción necesita los Recursos descritos en la parte inferior izquierda para iniciar la Producción. Estos Recursos deben estar disponibles en la **Galería de Mercancías** en la cantidad requerida. Si lo necesitas, puedes conseguir los recursos que te faltan **descartando** las cartas apropiadas de **tu mano**. La Galería de Mercancías se mantiene para todos los jugadores. No se coge ningún recurso de ella, tan solo se comprueba si lo que necesitas está ahí. Solo las cartas que juegas de tu mano son descartadas.
- Si decides producir de manera **ordenada** durante la fase 2, todos los Recursos que necesitas deben estar disponibles. Si lo están, produces 2 Mercancías, tomando 2 cartas del mazo de robar y colocándolas boca abajo y giradas sobre tu edificio. Si no, no produces nada con tu Edificio.
 - Si decides producir de manera **chapucera** en la fase 2, todos los Recursos, menos uno, deben estar disponibles. Si lo están, produces 1 Mercancía.



Ejemplo: Haces que tu Trabajador produzca de manera chapucera en tu Carbonera, que necesita 2 Granos y 1 Madera. La Galería de Mercancías solo tiene 1 Grano, por lo que te falta 1 Grano más y 1 Madera. Como estás trabajando de manera chapucera, necesitas 1 Recurso menos. Así, solo necesitas descartar 1 Madera o 1 Grano de tu mano para producir 1 Carbón. Si decidieras trabajar de manera ordenada, tendrías que descartar de tu mano los dos Recursos que te faltan. Si lo hicieras, recibirías 2 cartas sobre tu Carbonera que representan Carbón.

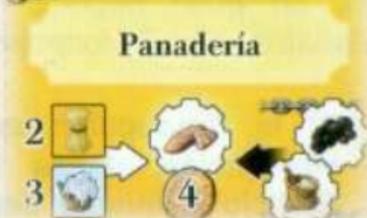


- **Ayudante:** Un Ayudante asignado a un Edificio necesita todos los recursos necesarios para producir, aunque solo generará una sola Mercancía. Puedes descartarte los Recursos que te faltan de la mano, como de costumbre. Cada carta que descartas de tu mano solo sirve para un Edificio.

- **Producción en Cadena:** Si un Edificio ha producido al menos 1 Mercancía, puedes usar inmediatamente la Producción en Cadena ilustrada abajo a la derecha, las veces que quieras.



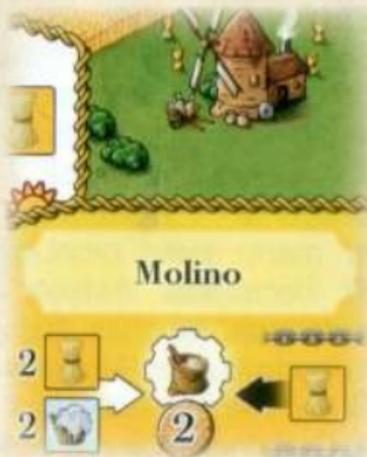
La Producción en Cadena muestra qué **Recurso de tu mano** o qué **Mercancía** que ya posees puedes situar en el Edificio de Producción. De este modo puedes obtener Mercancías adicionales por encima de la Producción normal.



La Panadería produce Pan con Harina y Carbón.

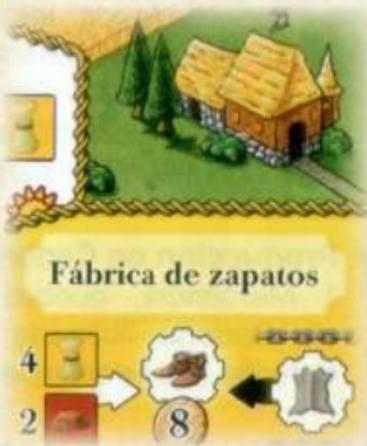
Ejemplo 1:

Si el Molino produce Harina, puedes colocar cualquier número de cartas de Grano de tu mano boca abajo y giradas sobre el Molino. Estas cartas representan Harina adicional que has producido de tus propias reservas de Grano. Antes de poner el Grano boca abajo y girado sobre tu Molino, debes enseñarlo a los demás jugadores.



Ejemplo 2:

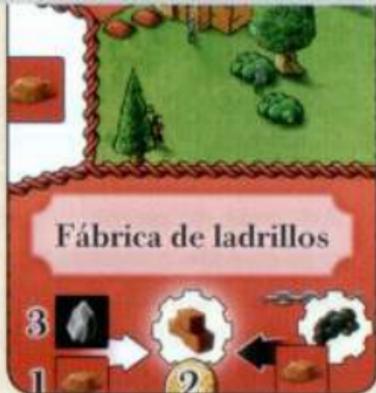
Si la Fábrica de Zapatos produce Zapatos, puedes hacer Zapatos adicionales del Cuero que has producido antes. Mueve las cartas de tu Curtiduría (cada carta representa 1 Cuero) a tu Fábrica de Zapatos (convirtiendo esas cartas en Zapatos). Es un buen negocio, porque los Zapatos valen 8 Monedas y ¡el Cuero solo vale 6 Monedas!



Si la Producción en Cadena muestra 2 Recursos o Mercancías, debes situar ambos productos sobre el Edificio al mismo tiempo, y se producirán 2 Mercancías

cada vez que hagas eso.

Ejemplo: La Producción en Cadena de la Fábrica de Ladrillos requiere 1 Arcilla y 1 Carbón para producir Ladrillos. Si tienes 3 Arcillas en tu mano pero solo 2 Carbones en tu Carbonera, puedes situar 2 Carbones y 2 Arcillas sobre la Fábrica de Ladrillos y, efectivamente, producirá 4 Ladrillos.



Nota: Incluso un Ayudante puede iniciar una Producción en Cadena si su Edificio ha producido algo.

- **Construir:** Ahora puedes construir el Edificio que colocaste boca abajo frente a ti en la fase 2. Si no pudieras o no quisieras construirlo, devuelve la carta de Edificio a tu mano. Si lo construyes, paga el coste de Edificio descartando Mercancías, **igualando el coste con las Mercancías descartadas**. Puedes pagar de más, pero si lo haces no recibes la diferencia.

Ejemplo: Quieres construir un Edificio que cuesta 7 Monedas. Pagas 2 Hierros (cada uno vale 3 Monedas) y 1 Harina (que vale 2 Monedas), el total es $3+3+2=8$ Monedas.



- **Ayudante:** En lugar de Construir, puedes contratar un único Ayudante por ronda. Además de pagar las Monedas que cueste contratarlo, debes poseer Edificios del mismo color que los mostrados en la carta de Ayudante (*Conserva los Edificios*)



Inmediatamente coloca el Ayudante en uno de tus Edificios.

Nota:

- Si ya tienes 2 **Ayudantes** no puedes contratar más.
- **Solo puede haber una persona** (trabajador o Ayudante) en cada Edificio.
- En la fase 2, puedes pagar 2 Monedas para mover un Ayudante a otro Edificio.
- Al final de la fase 4, descarta todas las cartas de la Galería de Mercancías. El próximo jugador en sentido horario se convierte en el jugador activo.

Final del Juego

El final de juego se desencadena cuando cualquier jugador tiene **8 Edificios** frente a él (*incluyendo su Carbonera*). Cuando eso ocurre, se acaba la ronda actual y se juega otra ronda completa. En esta ronda final, cada jugador puede usar la Producción en Cadena de todos sus edificios, incluyendo los Edificios sin un Trabajador o Ayudante e incluso los Edificios que no han producido

nada. Después de eso, cada jugador cuenta los Puntos de Victoria de sus **Edificios y Ayudantes**, añadiendo 1 Punto de Victoria por cada 5 Monedas que tiene en Mercancías (*redondeando hacia abajo*). El jugador con más Puntos de Victoria gana. En caso de empate, el jugador con más Monedas sobrantes (*sin canjear*), tras canjear sus monedas 5:1 por Puntos de Victoria, gana.

Las Cartas

Cada color de Edificio corresponde a un tipo de Recurso. Hay el mismo número de Edificios en cada color, excepto el verde, que es el más numeroso. Los Edificios Grises no cuentan como Edificios de Producción – otorgan beneficios permanentes.



La *Fábrica de Cristales* requiere 11 Recursos cualesquiera para producir Vidrio.



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



La *Oficina del Mercado* añade el Recurso descrito a la *Galería de Mercancías* para ti, que solo puedes usar para producir (incluyendo en la *Fábrica de Cristales*) fuera de la *Producción en Cadena*.

Oh my Goods!

BUENO BONITO Y BARATO



© edición en español 2016 SD Games
info@playsdgames.com
www.playsdgames.com

ESP-22042316

rules v1.3