

Oh my Goods! - KSR

Es werden Runden zu je 4 Phasen nacheinander gespielt.
Jede Phase wird von allen Spielern abgehandelt, bevor die nächste beginnt.
Jede Gebädefarbe entspricht einem Rohstoff. Grüne sind am häufigsten.
Graue Gebäude sind keine Produktionsgebäude, bringen aber Dauervorteile.
Eine Karte kann immer in einer von 3 Arten genutzt werden:
- als Rohstoff (abgebildet in Mitte der Karte am linken Rand)
- als das abgebildete Gebäude
- als Ware (verdeckt auf Gebäude), die vom Gebäude produziert wird

I. Neue Handkarten:

- Jeder Spieler darf jetzt seine komplette Kartenhand (nicht nur einige Karten) abwerfen und genauso viele Karten nachziehen.
- Danach teilt der aktive Spieler jedem Spieler 2 Karten aus, die sofort auf die Hand zu nehmen sind. Es gibt kein Handkartenlimit.

II. Sonnenaufgang:

Markt-Aufbau:

- Der aktive Spieler deckt von Nachziehstapel solange Karten auf und legt sie als Marktauslage in die Tischmitte, bis 2 halbe Sonnen ausliegen.
... die Sonnen sind auf der linken Seite in der Kartenmitte zu sehen...

Arbeiter:

- Alle Spieler legen gleichzeitig fest, wo sie später arbeiten gehen:
Eigene Arbeiterkarte unten an 1 eigenes Produktionsgebäude anlegen.
Da dort nur 1 Person stehen darf (Arbeiter oder Gehilfe), kann man jetzt einen Gehilfen für 2 Geld versetzen.
Je nach Wahl a/b liegt die Arbeiterkarte mit entsprechendem Symbol an.
a) Ordentlich produzieren: In Phase IV müssen alle Rohstoffe am Markt vorhanden sein, die unten links auf der Karte abgebildet sind.
Der Spieler erhält dann in Phase IV genau 2 produzierte Waren.
b) Schlampig produzieren: Es wird 1 Rohstoff weniger benötigt, aber auch nur 1 Ware produziert.

Bau-Planung:

Jeder Spieler darf verdeckt 1 Karte vor sich auslegen.
Das ist das Gebäude, das er in aktueller Runde (Phase III) bauen will.

III. Sonnenuntergang:

- Der aktive Spieler deckt von Nachziehstapel solange Karten auf und legt sie als 2. Reihe in die Marktauslage, bis 2 halbe Sonnen ausliegen.
- Damit ist der Marktaufbau geschlossen.

IV. Produzieren und Bauen:

a) PRODUZIEREN:

- Reihum, beginnend bei aktivem Spieler, produziert der jeweilige Spieler. Die erforderlichen Rohstoffe müssen ausreichend im Markt sein.
- Fehlende Rohstoffe darf man durch Ausspiel von Handkarten (= Ablage) ergänzen. Handkarten gelten nur als Rohstoff für genau 1 Gebäude. Die Marktauslage bleibt für alle Spieler unverändert liegen und gilt für alle Gebäude. Es wird keine Karte vom Markt entnommen!
- Bei ordentlicher Produktion nimmt der Spieler 2 Karten vom Nachziehstapel und legt diese quer und verdeckt auf das Gebäude.
- Jede verdeckte Karte auf einem Gebäude ist 1 - x Münzen wert.
Der Münzwert einer produzierten Ware steht unten auf dem Gebäude.
- Bei schlampiger Produktion legt der Spieler nur 1 Karte aufs Gebäude.
- **Gehilfe beim Gebäude:** Es müssen alle Rohstoffe im Markt sein bzw. v.d. Hand ergänzt werden. Es wird aber nur 1 Ware produziert.
- **Produktionskette:** Hat ein Gebäude mind. 1 Ware produziert, dann darf die rechts unten gezeigte Produktionskette beliebig oft genutzt werden, d.h., nach offenem Vorzeigen verdeckt auf produzieren. Gebäude legen.
Bsp.: Mühle produziert 1 Mehl. Je Getreide v.d. Hand = 1 weiteres Mehl.
2 Waren oder Rohstoffe als Produktionskette sind nur als Set auf einem Gebäude ablegbar.

b) ENTWEDER BAUEN:

- Nun darf der Spieler das verdeckt abgelegte Gebäude bauen, indem er den Münzpreis bezahlt. Gezahlt wird mit Abwurf entspr. Waren.
- Überzahlung ist erlaubt. Aufs Bauen verzichten = Karte auf die Hand.

ODER 1 GEHILFEN ANWERBEN:

- Anstatt zu bauen, darf jeder Spieler max. 1 Gehilfen/Runde anwerben. Münzpreis bezahlen. Der Spieler muss bereits Gebäude in den beim Gehilfen abgebildeten Farben gebaut haben.
- Den neuen Gehilfen sofort an ein eigenes Produktionsgebäude legen.
- Je Gebäude darf nur 1 Person (Arbeiter oder Gehilfe) arbeiten.

Ende der Phase IV: Alle Karten vom Markt = Ablagestapel.

Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn wird AKTIV.

Spielende: Hat jemand 8 Gebäude ausliegen (inkl. Köhlerei), wird die laufende Runde noch beendet. Eine weitere Runde folgt.
In dieser Runde dürfen alle Spieler ihre Produktionsketten nutzen (auch, wenn ohne Gehilfe / Arbeiter / Ware).
Final zählt jeder die Siegpunkte seiner Gebäude und Gehilfen.
Es wird auch der Wert der eigenen Waren ermittelt und 5:1 in Siegpunkte gewandelt. Restgeld entscheidet Patt.