

Alexander Pfister

# Oh my Goods!

## Visão Geral

Em Oh My Goods!, assumo o papel de um trabalhador na produção de bens como barris, ferro, tijolos, vidro, alimentos, roupas e outros, decidindo o que, quando e como produzir.

Utilizando as mecânicas de gerenciamento de mão, coleção de componentes, ações programadas e force sua sorte, consiga recursos, construa estabelecimentos, utilize o mercado, contrate assistentes e expanda suas atividades, tornando-as mais eficientes e lucrativas.

À medida que sua produção aumenta, maximize a utilização dos recursos através das cadeias de produção.

Aquele que melhor planejar e executar sua produção ganhará mais pontos de vitória e vencerá a partida.

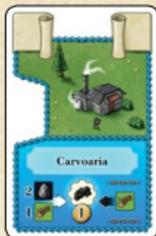
## Componentes

- 110 cartas
- Este livro de regras



## Preparação

- Separe as cartas com fundo e borda azul (Carvoaria) das restantes:



*Este jogador tem um trabalhador atento em sua Carvoaria*

- Numa partida de 2, 3 ou 4 jogadores, coloque, respectivamente, 4, 6 ou 8 cartas de assistentes (cor de fundo cinza) sorteadas, com uma face aleatória virada para cima na lateral da área de jogo. Remova os demais assistentes do jogo.



*2 jogadores =  
4 assistentes*

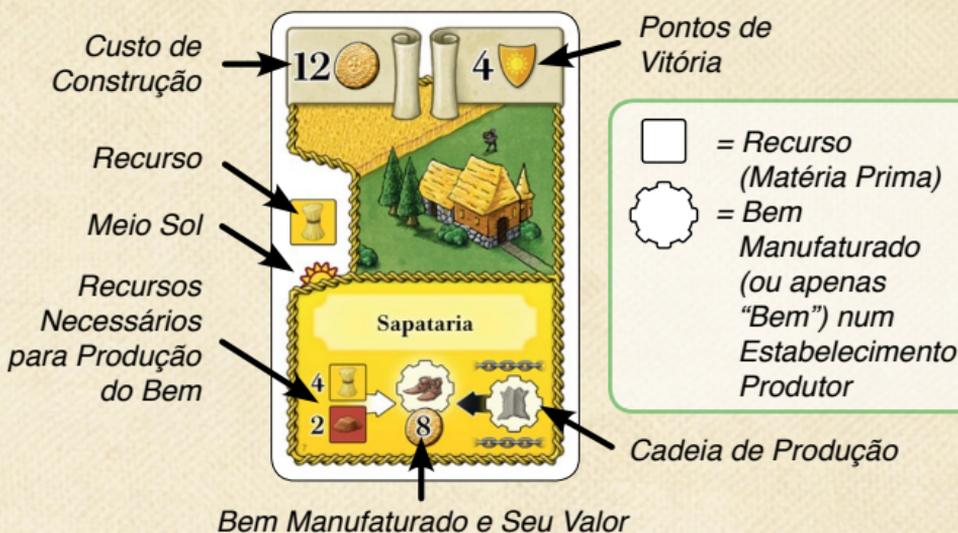
- O jogador que mais recentemente tiver trabalhado duro em alguma tarefa (ou um jogador sorteado) será o primeiro jogador inicial. Ele embaralha as cartas restantes e distribui 5 a cada jogador, para compor a mão. Distribui ainda outras 7 cartas viradas para baixo (com o lado da caixa de madeira para cima), que os jogadores devem colocar viradas de lado sobre sua Carvoaria (ou acima dela). Cada carta sobre a Carvoaria representa uma unidade de carvão (e vale 1 moeda).



*7 carvões sobre a  
Carvoaria e  
5 cartas na mão*



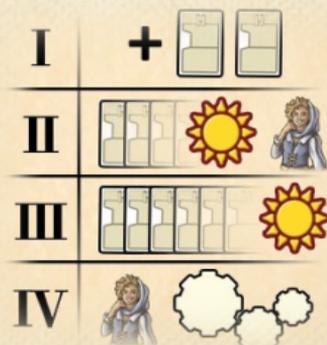
- Cada carta pode ser utilizada de 3 maneiras:
  - Como um recurso (*mostrado no lado esquerdo, fora da borda do desenho*);
  - Como o estabelecimento representado na carta;
  - Virada para baixo e de lado, sobre um estabelecimento produtor para representar um bem que aquele estabelecimento produziu. Estes bens também podem ser usados como moedas, de acordo com o valor mostrado na imagem da moeda no rodapé da carta do estabelecimento.



## Sequência de Jogo

Uma partida dura várias rodadas. Cada rodada consiste em 4 fases, que ocorrem na seguinte ordem:

- I. Nova Mão de Cartas
- II. Nascer do Sol
- III. Pôr do Sol
- IV. Produzir e Construir



## I. Nova Mão de Cartas

Cada jogador pode descartar, se quiser, **todas** (não algumas) as cartas de sua mão e comprar uma quantidade igual da pilha de compras. Então o jogador inicial distribui **2 cartas** da pilha de compras para cada jogador. **Não há limite de cartas na mão.**

*Quando a pilha de compras acabar, embaralhe a pilha de descarte para formar uma nova pilha. No improvável caso em que ambas as pilhas de compras e descarte não contenham mais cartas, cada jogador deve descartar metade das cartas da mão (arredondando para baixo) e esse descarte será utilizado para recompor a pilha de compras.*

## II. Nascer do Sol

- O jogador inicial abre cartas da pilha de compras, uma por vez, e coloca-as no meio da área de jogo para formar o mercado, até aparecerem 2 meios sóis. Com 2 meios sóis, o sol nasce e o mercado abre.



2 Meios Sóis

**Dica:** no mercado, apenas o recurso do lado esquerdo (fora da borda) de cada carta importa, então você pode posicionar as cartas uma em cima da outra de forma que apenas o recurso esteja visível em cada carta.

- Então todos decidem **simultaneamente** em quais de seus estabelecimentos gostariam de trabalhar e o que gostariam de construir na fase 4 (veremos o funcionamento da fase 4 mais adiante).

- **Trabalhar:** pegue sua carta de **trabalhador** e coloque-a sob um dos seus estabelecimentos produtores. Seu trabalhador pode trabalhar de duas maneiras: **atento** ou **distraído**

Para indicar sua escolha, gire a carta de trabalhador para que o lado apropriado do personagem esteja virado para cima.

Se decidir que o trabalhador deverá estar **atento**, você precisará ter acesso a todos os recursos mostrados no canto inferior esquerdo do estabelecimento, durante a fase 4. Se tiver, receberá 2 unidades do bem manufaturado produzido pela carta de estabelecimento.

Se você decidir que o trabalhador estará **distraído**, poderá ignorar uma unidade de um recurso à sua escolha, mas produzirá apenas 1 unidade do bem.

Note que na fase 3, cartas adicionais serão colocadas no mercado, então você ainda poderá contar com a possibilidade de os recursos necessários estarem disponíveis. Além disso, você poderá jogar cartas da sua mão como recursos, durante a Fase 4.

- **Construir:** se desejar, você pode colocar uma carta de sua mão virada para baixo à sua frente. Este é o estabelecimento que você irá construir nesta rodada. Se não fizer este passo agora, não será possível construir na Fase 4.



*Neste exemplo o jogador optou pelo lado **distraído** do trabalhador e o alocou na sua Carvoaria*



### III. Pôr do Sol

O jogador inicial abre novamente cartas da pilha de compras, uma a uma, e coloca-as numa **segunda fileira** no mercado, até que apareçam mais 2 meios sóis. O sol se põe e o mercado fecha.



*Esta Carvoaria requer 2 unidades de trigo e 1 madeira para produzir carvão. Note que não há relação direta entre os recursos necessários e os bens que serão produzidos, exceto nas Cadeias de Produção.*

### IV. Produzir e Construir

- Esta fase é jogada na ordem do turno, começando com o jogador inicial. Em seu turno, você primeiro produz, depois pode construir um estabelecimento ou contratar um assistente (*veremos mais detalhes sobre os assistentes mais adiante*).
- Cada estabelecimento produtor necessita dos recursos mostrados no canto inferior esquerdo para iniciar a produção. Estes recursos devem estar disponíveis no mercado nas quantidades necessárias. Se necessário, você poderá suprir os recursos faltantes **descartando** cartas que tenham o recurso **da sua mão**. O mercado é o mesmo para todos os jogadores. Você não remove recursos de lá, apenas verifica se o que você precisa está disponível e utiliza livremente. Apenas as cartas que você joga da sua mão como recursos são descartadas.
- Se você decidiu produzir com o trabalhador **atento** durante a fase 2, **todos** os recursos necessários devem estar disponíveis. Se eles estiverem, você produz 2 unidades do bem, pegando 2 cartas da pilha de compras e colocando-as viradas para baixo e de lado sobre o estabelecimento. Senão, você não produz nada naquele estabelecimento.

- Recursos jogados da sua mão valem para um único estabelecimento. Contudo, cada estabelecimento pode usar todo e qualquer recurso do mercado para iniciar a produção (*mas NÃO para realizar Cadeias de Produção – veremos mais detalhes sobre as cadeias de produção a seguir*).
- Se você decidiu produzir com o trabalhador **distraído** durante a fase 2, **todos menos uma unidade** dos Recursos necessários devem estar disponíveis (*por exemplo, se são necessários 2 trigos e 1 madeira para produzir, você pode optar por 1 trigo e 1 madeira ou 2 trigos*). Se eles estiverem, você produz 1 unidade do bem, pegando 1 carta da pilha de compras e colocando-a virada para baixo e de lado sobre o estabelecimento. Senão, você não produz nada naquele estabelecimento.

**Exemplo:** *you decide que seu trabalhador irá produzir distraído em sua Carvoaria, a qual neste caso, necessita de 2 trigos e 1 madeira. O mercado tem apenas um 1 trigo, então estão faltando mais 1 trigo e 1 madeira. Por produzir distraído, você necessita de 1 unidade de recurso a menos. Então, só precisaria jogar 1 madeira ou 1 trigo de sua mão para produzir um carvão. Se decidisse produzir atento, teria que jogar ambos os recursos faltantes da sua mão. Caso fizesse isso, receberia 2 cartas sobre a Carvoaria para representar os carvões.*



- **Assistente:** um assistente num estabelecimento necessita de todos os recursos para produzir uma única unidade do bem. Você pode jogar os recursos faltantes da sua mão, como de costume. Cada carta que você joga da mão vale para um único estabelecimento (*veja mais detalhes sobre os assistentes a seguir*).

- **Cadeia de produção:** se um estabelecimento produziu pelo menos 1 unidade do bem, você pode imediatamente usar a cadeia de produção ilustrada no canto inferior direito da carta, quantas vezes desejar.



*A Padaria produz pão a partir de farinha e carvão.*

A cadeia de produção mostra qual(is) **recurso(s) da sua mão** ou quais **bens manufaturados que você já tenha produzido** podem ser colocados sobre o estabelecimento produtor. Desta forma, você pode criar bens manufaturados adicionais neste turno.

**Exemplo 1:** *se o Moinho produzir farinha, você pode colocar qualquer número de cartas de trigo da sua mão viradas para baixo sobre o Moinho. Estas cartas representam farinha adicional produzida a partir das suas próprias reservas de trigo. Antes de colocar o trigo virado para baixo e de lado sobre seu Moinho, você deve mostrá-lo para os outros jogadores.*



**Exemplo 2:** *se a Sapataria produzir sapatos, você pode fazer sapatos adicionais a partir de couro que você tenha produzido antes. Mova as cartas do seu Curtume (cada carta representa 1 unidade de couro) para a Sapataria (transformando aquelas cartas em sapatos). Ótimo negócio, já que sapatos valem 8 moedas e couro vale apenas 6 moedas!*



**Se a cadeia de produção mostrar 2 recursos ou bens, você deverá colocar ambos os itens no estabelecimento ao mesmo tempo, produzindo 2 bens cada vez que você fizer isso.**

**Exemplo:** a cadeia de produção da Olaria precisa de 1 argila e 1 carvão para produzir tijolos. Se você tiver 3 argilas em sua mão, mas apenas 2 carvões na sua Carvoaria, pode colocar 2 carvões e 2 argilas na Olaria, produzindo 4 tijolos.



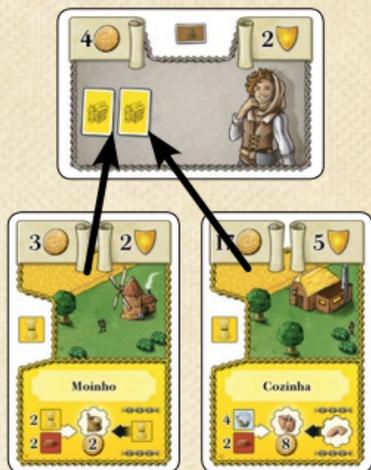
**Nota:** assistentes podem iniciar uma cadeia de produção se o estabelecimento que ocupam produzir algo naquela fase. Ao final da produção durante a Fase 4, o trabalhador deixa o estabelecimento (permitindo a um assistente recém contratado ser empregado naquele estabelecimento), mas assistentes empregados permanecem em seus estabelecimentos (você pode pagar para movê-los durante a Fase 2 de seu próximo turno).

- **Construir:** você pode agora construir o estabelecimento que havia escolhido e virado para baixo à sua frente durante a Fase 2. Se não puder ou não quiser construí-lo, retorne a carta do estabelecimento para sua mão. Se decidir construí-lo, pague seu custo de construção **descartando Bens com um valor total igual ou maior que o custo da construção**. Você pode pagar a mais, mas não receberá nenhum troco.

**Exemplo:** você gostaria de construir um estabelecimento que custa 7 moedas. Você pode pagar 2 unidades de ferro (cada uma valendo 3 moedas) e 1 de farinha (que vale 2 moedas), para um total de  $3 + 3 + 2 = 8$  moedas.



- **Assistente:** em vez de construir, você pode contratar até 1 assistente por rodada. Você deve pagar as moedas necessárias por ele e também deve possuir estabelecimentos nas cores e quantidades mínimas mostradas na carta do assistente (*você não perde os estabelecimentos ao contratar um assistente*).



**Imediatamente** coloque o assistente em qualquer um dos seus estabelecimentos produtores (*mesmo de uma cor diferente das mostradas na carta do assistente*). **Note que:**

- Pode haver **apenas uma pessoa** (*trabalhador ou assistente*) em cada estabelecimento;
- Na fase 2, durante a alocação dos trabalhadores, você pode pagar 2 moedas para mover um assistente para outro estabelecimento;
- Se mais de um jogador quiser contratar o mesmo assistente, a prioridade é do jogador inicial e depois em sentido horário para os outros jogadores.
- Ao final da fase 4, descarte todas as cartas do mercado. O próximo jogador em sentido horário torna-se o novo jogador inicial.

## Final da Partida

O final da partida é disparado quando algum jogador tiver **8 estabelecimentos** à sua frente (*incluindo a Carvoaria*). Quando isso acontecer, termine a rodada atual e jogue mais uma rodada completa. Nesta rodada final, cada jogador pode usar as cadeias de produção de todos os

seus respectivos estabelecimentos, incluindo aqueles sem trabalhador ou assistente e também os estabelecimentos que não produziram nada. Depois disso, cada jogador totaliza seus pontos de vitória da seguinte maneira:

- Pontos concedidos pelos estabelecimentos;
- Pontos concedidos pelos assistentes;
- Bens remanescentes nos estabelecimentos são convertidos em pontos de vitória ao custo de 5 moedas por ponto (*por exemplo, 3 bens remanescentes em um estabelecimento que produz bens com valor 4, dará 12 moedas – some as moedas de todos os estabelecimentos e divida por 5 para saber quantos pontos obteve*).

**Dica:** *coloque cartas sobre seu trabalhador para representar estes pontos convertidos e facilitar a contagem final.*

O jogador com mais pontos de vitória vence. Em caso de empate, o jogador com mais moedas restantes (*após converter os bens em pontos*) vence.

## Sobre as Cartas

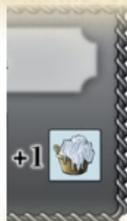
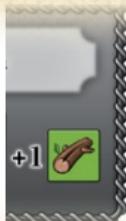
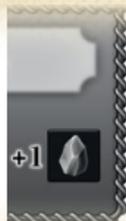
Cada cor de estabelecimento representa um certo recurso. Há um número igual de estabelecimentos em cada cor, exceto verde, que é a mais numerosa. Construções de fundo cinza não contam como estabelecimentos produtores, em vez disso eles fornecem um benefício permanente, que pode ser uma carta adicional na fase 1 ou um recurso adicional ao mercado, válido apenas para você (*conforme exemplos a seguir*):



*A Vidraçaria necessita de 11 recursos quaisquer para produzir vidro.*



*Caso possua essa Guilda, durante a fase 1, você recebe 1 carta adicional em sua mão, a menos que tenha mais que 3 cartas no começo da fase.*



*Caso possua alguma dessas Guildas, você terá o recurso mostrado disponível apenas para você, mas você só poderá usá-lo para iniciar a produção (incluindo na Vidraçaria), nunca numa Cadeia de Produção.*

# Oh my Goods!

Versão Original © 2016 Lookout Spiele e Mayfair Games Inc. Todos os direitos reservados.

Versão Brasileira © 2019 PaperGames. Todos os direitos reservados.

**Tradução:** Gabriel C. Schweitzer

**Revisão:** Eduardo Cella e Lucas Andrade

**Edição e Produção:** Eduardo Cella

**Diagramação:** Gilberto Martimiano Jr.



© 2016 Lookout GmbH  
Hiddigwarder Straße 37,  
D- 27804 Berne,

*Para mais jogos, informações adicionais, manuais ou suporte, visite nosso site:*

[www.papergames.com.br](http://www.papergames.com.br)



**PAPERGAMES**



*Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia. (Regras v1.1)*