



## Introdução e Objetivo

Tumultos estão se espalhando pela capital Longsdale. Alguns dizem que uma guerra é iminente. O Rei precisa de sua ajuda. Descubra sozinho ou com até quatro jogadores como esta história se desenrola, sendo contada nos cinco capítulos desta expansão. E quem sabe? Talvez suas decisões mudem o destino...

## Componentes

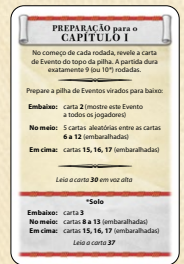
- 3 cartas de Final de Jogo (numeradas de 1 a 3)
  - 19 cartas de Evento (numeradas de 4 a 22)
  - 7 cartas de Capítulo (numeradas de 30 a 36)
  - 7 cartas de Capítulo do modo Solo (numeradas de 37 a 43)
  - 34 cartas de Estabelecimento (numeradas de 50 a 56)
  - 4 cartas de Personagem (numeradas de 57 a 60)
  - 8 cartas de Preparação
  - 6 cartas de “5 Bens”
- \*Utilize as cartas de “5 Bens” para substituir cartas em um estabelecimento com 5 ou mais Bens sobre ele!

## Preparação

Esta expansão consiste em cinco “capítulos”, cada um adicionando Estabelecimentos, Personagens e Eventos às cartas do capítulo anterior. Você pode também jogar no modo “tudo incluso”, combinando todas as novas cartas de uma vez.

Há uma carta de Preparação para cada capítulo. As cartas de Preparação lhe dirão quais cartas serão utilizadas naquele capítulo (embora, durante a partida, cartas especiais também poderão trazer ao jogo novas cartas não mencionadas na carta de preparação).

- Muitas cartas são incluídas nos primeiros capítulos e continuam no baralho até os últimos capítulos.
- Algumas cartas de Estabelecimento e Personagem são introduzidas durante o jogo por Eventos.
- Estabelecimentos introduzidos durante o jogo não são embaralhados na pilha de compras, mas acrescentados ao centro da mesa durante o restante da partida, onde ficam os Assistentes. Os jogadores podem escolher livremente, dentre uma pilha de Estabelecimentos, qual eles gostariam de reclamar para si (veja o item “Os Novos Estabelecimentos”).



## Mudanças nas Regras Originais

As regras permanecem as mesmas do jogo base Oh My Goods!, com as seguintes exceções:

- No começo de cada rodada, antes da Fase I ocorrer, revele a carta de Evento do topo da pilha. Leia esta carta, em seguida, em voz alta. Este Evento substitui a carta anterior que pode ser descartada.
- Na Fase IV, você pode construir um Estabelecimento e contratar exatamente 1 Assistente. Você deve pagar por cada um separadamente – você não pode combinar os pagamentos para evitar pagar em excesso.
- Você não pode mover seus Assistentes, a menos que a carta atual de Evento permita.
- Uma partida dura uma quantidade de turnos igual à quantidade de cartas de Evento utilizadas no capítulo.

## Regras Adicionais da Expansão

- Um novo símbolo de recurso é introduzido: Força
- Alguns novos Estabelecimentos não necessitam de um trabalhador para operar. Eles são identificados pelo símbolo:
- Cartas de Personagens são uma novidade desta expansão. Se você comprar uma durante a Fase I, você pode utilizar seu efeito na Fase indicada na carta e, então, descartá-la normalmente. Se, durante as Fases II e III, você abrir uma carta de Personagem durante a formação do Mercado, descarte-a imediatamente sem efeito.
- Se uma instrução da Preparação ou de um Evento disser-lhe para incluir uma carta numerada que possua várias cópias de si (cartas 50 a 56), inclua todas aquelas cópias no jogo. Estas cartas continuam no jogo mesmo após o Evento ser substituído.
- Estabelecimentos do centro da mesa podem ser construídos e Assistentes podem ser contratados sem escolher um Estabelecimento da mão na Fase II.
- Se uma condição de Final de Jogo pedir-lhe para pagar algo, você paga (descarta) antes de calcular a pontuação.

## Cartas Utilizadas por Capítulo

As cartas de Preparação indicam quais cartas são utilizadas para criar o capítulo e algumas delas podem instruir que outras cartas sejam introduzidas. Leia todo o texto da carta antes de jogá-la! Se uma carta for introduzida durante o jogo (tal como Tony Merz durante o Capítulo I), ela não é removida do baralho ao final do jogo, a menos que seja instruído pelas condições de Final de Jogo.

Visite a página da expansão do Oh My Goods! no site da PaperGames para ver uma tabela de referência detalhada.

## Os Novos Estabelecimentos

Os novos Estabelecimentos são introduzidos pouco a pouco pelas cartas de Evento. À medida que forem introduzidos, coloque-os em pilhas separadas no centro da mesa. Uma pilha contém todos os Estabelecimentos de um tipo, não importa a cor ou a ordem em que estejam na pilha.

Na Fase IV, você poderá construir um Estabelecimento do centro da mesa. Se o fizer, você não poderá construir o Estabelecimento escolhido na Fase II, porém você ainda poderá construir um Estabelecimento do centro da mesa mesmo que não tenha escolhido um Estabelecimento da sua mão na Fase II. Você poderá procurar na pilha e escolher um Estabelecimento de uma cor específica.

A seção a seguir explica todos os novos Estabelecimentos:



### Arsenal:

O Arsenal produz Armas. Cada Arma vale 4 Moedas. Você só pode construir o Arsenal se sua Força for, pelo menos, 1 (veja as Torres de Vigia).



### Vinhedo:

O Vinhedo produz exatamente 1 Uva no início da Fase IV, sem necessidade de um Trabalhador ou de um Assistente. O valor das Uvas depende da quantidade de Estabelecimentos que você tenha de uma determinada cor (incluindo o Vinhedo).



### Fazenda de Milho:

A Fazenda de Milho produz exatamente 1 Milho no início da Fase IV, sem a necessidade de um Trabalhador ou de um Assistente. Cada Milho vale 2 Moedas.



### Construtor de Fornos:

O Construtor de Fornos produz Fornos. Cada Forno vale 5 moedas.



### Pequena Torre de Vigia:

A Pequena Torre de Vigia fornece 1 de Força.



### (Grande) Torre de Vigia:

A (Grande) Torre de Vigia fornece 2 (3) de Força. Ao construir uma (Grande) Torre de Vigia, anexe-a imediatamente a um estabelecimento produtor, colocando-a por baixo, de forma que a borda esquerda da carta da torre fique visível à esquerda da carta do Estabelecimento Produtor. Cada Estabelecimento Produtor pode ter no máximo uma carta de torre anexada. Como resultado, aquele estabelecimento necessita de 1 Recurso a menos (ou, se o trabalhador estiver distraído, 2 Recursos a menos) para produzir. Se você não puder anexar a (Grande) Torre de Vigia ao construí-la, você ainda recebe sua Força e Pontos de Vitória, mas você não poderá anexá-la a um Estabelecimento mais tarde.

## Jogando no modo “Tudo Incluso”

Se você quer apenas jogar Oh My Goods! com as cartas novas sem passar pelos capítulos, utilize a carta Inicial “Tudo Incluso” (carta 1). Tanto a preparação do modo Solo quanto do modo múltiplos jogadores podem ser encontradas na carta.

## Jogo Solo

Você pode jogar os cinco capítulos no modo Solo (1 jogador). As regras do jogo base permanecem as mesmas (porém com apenas dois Assistentes sorteados para contratação no início do jogo). A parte de baixo de cada carta de Preparação mostra as cartas utilizadas em cada capítulo quando estiver jogando sozinho.

Visite a página da expansão do Oh My Goods! no site da PaperGames para uma tabela de referência detalhada.

## Créditos



PAPERGAMES

Versão Original © 2017 Lookout Spiele. Todos os direitos reservados.

Versão Brasileira © 2019 PaperGames. Todos os direitos reservados.



© 2017 Lookout GmbH

Hiddigwarder Straße 37,  
D- 27804 Berne

**Tradução:** Gabriel C. Schweitzer

**Revisão:** Eduardo Cella, Lucas Andrade e Romir G. E. Paulino

**Edição e Produção:** Eduardo Cella

**Diagramação:** Gilberto Martimiano Jr.

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

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

Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia. (Regras v1.0)