

Oh my Goods!

喔，我的好貨！

遊戲作者：Alexander Pfister

適合人數：2-4位玩家

適合年齡：10歲以上

遊戲時間：30分鐘

遊戲目的

玩家使用工人生產工具、木桶、鐵、玻璃和許多其他商品。最會管理自己的生產鏈，獲得最多勝利點數的玩家獲勝！

遊戲配件

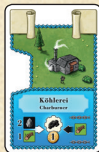
- 110張牌
- 這本中文規則書



遊戲設置

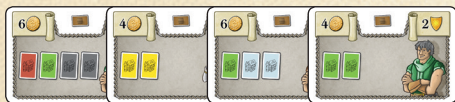
- 將牌背**亮藍色**的牌挑出來：

- 每位玩家**隨機拿取一張起始卡牌「製煤廠」**與對應的**工人牌**（背景棕色），移除沒有用到的製煤廠與工人牌，遊戲不再使用。



這個玩家放置了一個工人在他的製煤廠

- 在2/3/4人遊戲裡，將4/6/8張隨機的助手牌任一面朝上放至遊戲展示區，移除沒有用到的助手牌。



助手牌：
放置玩家人數 x 2
的助手牌

- 洗混剩下的牌，並且發給每位玩家5張手牌。每位玩家另外拿取7張牌面朝下放在起始卡牌「製煤廠」上。每張在製煤廠上的牌代表1單位的煤炭（且其價值一個金幣）。剩下的牌放在中間作為抽牌堆。最認真工作的玩家成為首位起始玩家。



7張煤
與5張手牌



- 你可以通過3種方式使用每張牌：
 - 作為**一個資源**（描繪在牌的左側）
 - 或作為**建築物**
 - 或面朝下代表建築物的生產商品



遊玩流程

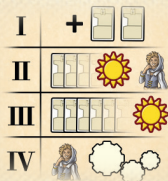
遊戲由數輪遊戲構成。每輪有4個階段，如下列：

I. 換牌與拿牌

II. 日出

III. 日落

IV. 生產與建築



I. 換牌與拿牌

每位玩家可以棄掉任意張數的手牌，從抽牌堆抽同樣數量的牌。然後發給每位玩家**2張手牌**，手牌沒有數量上限。

當抽牌堆無牌可抽時，將棄牌堆的牌洗混變成新的抽牌堆，在極少的狀況下，抽牌堆與棄牌堆都沒有牌。每位玩家必須拋棄一半的手牌（向下取整：7張手牌剩3張）

II. 日出

- 起始玩家翻開抽牌堆的牌，放至遊戲區中間成為市場。直到翻開有兩張一半太陽的牌為止。
太陽起床了，市場開門囉！



2張一半太陽

提示：卡牌在市場時，只會顯示左邊資源。你可以將每張牌堆疊，只露出資源部分可以看到。

- 然後所有玩家**同時決定**你這次要工作的工廠與在第四階段想要建造的建築物。

- **工作：**把你的工人牌放在你的一間工廠牌旁邊。你可以有兩個生產選擇：**品質的**或是**粗心的**。擺放工人卡的不同側邊代表這次的生產方式。



這個工人在製煤廠
粗心的工作。

注意：如果你決定有**品質的**生產，在第四階段，你需要**所有**需要的資源來生產貨品。如果你滿足條件，可以拿到2個貨品。如果你決定**粗心的**生產，在第四階段可以少一個資源需求，但你只能生產1個貨品。在第三階段，更多的牌將會出現在市場，你可以祈求你沒有的資源仍然會出現。此外，你可以打牌來當作沒有出現的資源。



- **建築：**你可以打出一張牌，面朝下放至你的面前，這是你第四階段要建造的建築物。

III. 日落

起始玩家翻開抽牌堆的牌，放至遊戲區中間**第二列**成為市場。直到翻開有兩張一半太陽的牌為止。太陽下山，市場收攤。

IV. 生產與建築

- 第四階段每位玩家**輪流進行**，從起始玩家開始。你的回合時，你必須先生產，然後你可以建造一間建築物或是雇用一個助手。



這間製煤廠需要
2個穀物與1個木頭
來生產1個煤。

- 每個生產建築物需要的資源描述都在牌的左下角。這些資源必須是**在市場中有顯示的**。如果你需要，你可以**丟棄**合適的牌供給你自已對應的資源。市場顯示的資源是供給給全部玩家。你不會拿走上面任何資源。玩家只需要檢查需求的資源有沒有在上面。只有你打出換資源的卡牌會被棄牌。
- 如果你在階段二決定有**品質的**生產，牌上所有要求的資源都必須要有。如果你滿足所有資源，你可以生產兩個貨品。拿抽牌堆2張卡並且面朝下橫放在建築物上。如不能滿足所有資源，則不能生產任何貨品。
- 如果你在階段二決定**粗心的**生產，牌上所有要求的資源可以少一個資源。如果你滿足牌上資源，你可以生產一個貨品。

例子：你讓你的工人在「製煤廠」粗心的工作，「製煤廠」需要2個穀物和1個木頭。市場上只有1個穀物，所以你少了1個穀物跟1個木頭。

因為你粗心的生產，可以少1個資源。那麼你只需要從手中丟棄1張木頭或1張穀物即可生產1個煤。如果你決定有品質的工作，你就必須棄掉兩張對應資源的手牌。如果你成功棄牌，你就可以收到2張牌，放在製煤廠上代表煤。



- **助手：**助手所在的工廠需要所有的資源來產生1個貨品。你依然可以棄掉手牌來補齊資源。每一張棄掉的牌都只能供給一間建築物使用。

- **生產鏈：**如果1間建築物產出至少1個貨品，你可以不限次數立刻使用工廠牌右下角的生產鏈。

你可以用**手上的資源牌**或是你已經有的商品，依照牌右下角的生產鏈生產建築物的貨品。將這些額外物品一樣疊在建築物上。



麵包店用麵粉與煤
製造麵包

例子1：如果磨坊生產了麵粉，你可以將任意的穀物牌面朝下放在磨坊上。這些牌代表了你用穀物額外生產的麵粉。當你轉換穀物成麵粉時，你必須將穀物牌展示給其他玩家檢查。



例子2：如果製鞋廠生產了鞋子，你可以從你稍早生產的皮革轉換成鞋子。從你的製革廠（每張牌代表1皮革）轉到製鞋廠（將這些牌變成鞋）。非常棒的交易！因為鞋子價值8個金幣，皮革只值6個金幣！



如果生產鏈有顯示2種資源或商品，你必須同時滿足這兩種條件。並且每一次會生產2個商品。

例子：磚頭工廠生產鏈需要1個黏土和1個煤來生產磚頭。如果你有3個黏土，但只有2個煤礦。你可以放置2個煤礦與2個黏土，有效的產生4個磚頭。

注意：助手所在的建築物如果有產生貨品，也一樣可以啟動生產鏈。



- **建築：**現在，你可以建築第一階段面朝下放置的建築牌。如果你不能或是不想建築它，把此張牌拿回手牌。如果你要蓋此棟建築，丟棄貨品價值總數等於或大於建築物左上角的金幣數。你可以多付錢，但不會找任何錢回來。

例子：你想建一個7金幣的建築物。你付了2鐵（每個3金幣）和1個麵粉（每個2金幣）共計 $3+3+2=8$ 個金幣。



- **助手：**當建築時，你可以在每一輪雇用最多一名助手。你必須花錢來僱助手，你雇用助手前，必須達到該助手所要求的建築物數與顏色。**立刻**擺放助手在一間你的建築物旁。



注意：

- 如果你已經有**2個助手**，你沒辦法再雇用更多的助手。
 - 每間建築**只能有一個工人或助手**。
 - 在第二階段時，你可以支付2金幣移動助手到另一個建築物。
-
- 在第四階段結束時，棄掉所有市場上的卡牌。按照順時針方向，下一位玩家成為起始玩家。

遊戲結束

當有任一位玩家建築**8間建築物**（包括製煤廠）在面前時，此輪結束後再多玩一輪遊戲便結束。在最後一輪，每個玩家都可以使用他們所擁有全部建築物的生產鏈，建築物就算沒有工人或助手，沒有生產任何東西也可以使用生產鏈。在此輪之後，每個玩家計算全部**建築物與助手**的分數、商品每5個金幣可換1分，擁有最多分數的玩家獲勝。若平手，則商品轉換後擁有最多金幣的玩家獲勝！

卡片

每種顏色的建築物都各代表一種資源。除了綠色建築物數量最多，其餘顏色建築物數量都一樣。灰色的建築物不是生產建築物，它提供給你永久資源收益。



玻璃工廠需要任意11個資源來生產玻璃。



在階段一「換牌與拿牌」階段，你可以多拿取一張手牌。除非在階段一開始前你手上已經有3張牌。



市場辦公室給你額外的市場資源，但你只可用在替代左半邊生產物品的資源（包括玻璃工廠），而不能用在右邊的生產鏈上。

中文翻譯：維良 中文編排／LOGO設計：阿圭
中文校稿：彥廷 中文出版：GoKids玩樂小子

Oh my Goods!

喔，我的好貨！



Questions, suggestions, critique?

Contact us via

buero@lookout-games.de

© 2016 Lookout GmbH

Hiddigwarder Straße 37,

D- 27804 Berne, Germany.

All rights reserved.