

Uwaga!
Najpierw prosimy
zapoznać się
z instrukcją
**Przygotowania
do gry!**

Ekonomia monastyczna w średniowieczu
Ekonomiczna gra Uwe Rosenberga
dla 1 – 4 graczy od 12 lat

Niniejsza **Instrukcja szczegółowa** przedstawia zasady w tradycyjnie ustrukturyzowany sposób. Została opracowana tak, aby odpowiedzieć na wszystkie pytania odnośnie zasad. Umożliwia też szybkie sprawdzenie, czy nie pominięto żadnej zasady, co jest pomocne przy pierwszych rozgrywkach. Graczy oczekujących bardziej narracyjnego wprowadzenia do gry odsyłamy do **Wprowadzenia**, które również znajduje się w pudełku!



Instrukcja szczegółowa

Zasady opisane w tej instrukcji odnoszą się głównie do podstawowego wariantu dla 3 – 4 osób. Opis reguł wariantu krótkiego dla 3 – 4 osób, oraz wariantu jednoosobowego i dwuosobowego został umieszczony na końcu instrukcji (*patrz strony: 7 do 8*).

Cel gry

Ora et Labora (łac. *módl się i pracuj*) jest grą osadzoną swoją fabułą w średniowiecznym klasztorze. Każdego dnia mnisi modlą się. Przede wszystkim jednak ciężko pracują, zarówno w murach swojego klasztoru jak i poza nim.



Gracze wcielają się w role opatów i wysyłają podległych sobie mnichów (*preora i dwóch braci zakonnych*) do budynków, w których wytwarzane są różnego rodzaju dobra. Ilość wytwarzanych dóbr wskazuje kierat na kole produkcji.

Gracze wysyłają mnichów również do budynków, w których dobra podstawowe są ulepszone. (*Przykładowo: w Mielerzu torf przetwarzany jest na opał*)

Na początku gracze posiadają jedynie małą prowincję zakonną, czyli skrawek ziemi (*w postaci planszy 2x5 pól*) porośnięty częściowo lasem, a w części pokryty torfowiskiem. Prowincja ta jednak będzie w przyszłości rozwijana poprzez zakup kolejnych terenów.

Gra przerywana jest pięciokrotnie w celu przeprowadzenia fazy osad, podczas której gracze mogą budować w swoich prowincjach osady. Dzięki umieszczeniu ich w sąsiedztwie budynków o wysokiej wartości gracze mają możliwość zdobycia bardzo dużej liczby dodatkowych punktów zwycięstwa.

Budynki i osady mogą być budowane niemal na każdym pustym polu prowincji. Najważniejszy wyjątek stanowią budynki klasztorne (*dla odróżnienia oznaczone intensywnym kolorem tła pola z nazwą budynku oraz pola z ikonami*), które muszą do siebie przylegać. To powoduje, że w trakcie gry klasztory stają się coraz większe. (*W przykładzie Kapituła sąsiaduje z Kancelarią klasztorną.*)

Gra **Ora et Labora** może być rozegrana w dwóch wariantach: **francuskim** (oznaczanym: ) albo **irlandzkim** (oznaczanym: ). W zależności od decyzji graczy wszystkie karty budynków muszą zostać odwrócone na odpowiednią stronę.

Zawartość pudełka

Plansze:

- plansze - koła produkcji (*tylko jedno z nich jest potrzebne do rozgrywki*)
- identyczne kieraty służące do nadawania wartości polom na kole produkcji (*z których również tylko jedno jest potrzebne do rozgrywki*)
- plansze terenu: prowincja zakonna (*jedna dla każdego gracza*)
- plansz terenu: zagon (*o koszcie: 2, 3, 4, 5, 5, 6, 7, 8 monet*)
- plansz terenu: areał (*o koszcie: 3, 4, 4, 5, 5, 6, 6, 7 monet*)

450 żetonów:

- 40 żetonów „torf” – „opał” na odwrocie
- 40 żetonów „owca” – „mięso” na odwrocie
- 45 żetonów „zboże” – „słoma” na odwrocie
- 45 żetonów „drewno” – „whisky” (*tylko w wariacie irlandzkim*) na odwrocie
- 55 żetonów „glina” – „ceramika” na odwrocie
- 45 żetonów „1 moneta” – „księga” na odwrocie
- 30 żetonów „5 monet” – „relikwia” na odwrocie
- 40 żetonów „kamień” – „ornament” na odwrocie
- 30 żetonów „winogrono” (*tylko w wariacie francuskim*) – „wino” na odwrocie
- 30 żetonów „mąka” (*tylko w wariacie francuskim*) – „chleb” na odwrocie
- 40 żetonów „słód” (*tylko w wariacie irlandzkim*) – „piwo” na odwrocie
- 8 żetonów „cud” – mnożnik „x5” na odwrocie
- 2 żetony gracza rozpoczynającego (*używane w wariacie trzyosobowym oraz czterosobowym; po jednym dla wariantów: francuskiego i irlandzkiego*)



W **Obejściu** gracz wytwarza owce albo zboże.




Kierat wskazuje, że w tym momencie w **Obejściu** można wytworzyć 3 owce.



Dodatkowo zakupione zagony z lasami i torfowiskami umieszczone będą ponad i pod startową prowincją. Nowe arealy nadbrzeżne dołączane będą z lewej strony prowincji. Arealy górskie dołącza się natomiast z prawej strony. Dzięki temu gracz tworzy krajobraz, który rozciąga się od malowniczego wybrzeża, przez równiny aż do gór.

Punkty dodatkowe oznaczono na kartach symbolem .



Dla odróżnienia od budynków karty osad oznaczono symbolem .

Karty zabudowań klasztornych są oznaczone żółtym tłem w polach ikon oraz nazw budynków.

110 kart:

- 41 kart budynków (*z wersją dla wariantu francuskiego z jednej, a irlandzkiego z drugiej strony*)
- 32 karty osad (*dla każdego gracza zestaw ośmiu różnych osad*)
- 37 kart „las” – „torfowisko” na odwrocie

Dodatkowo:

- po 3 pionki mnichów w czterech kolorach (*2x brat zakonny oraz 1x przeor*)
- 9 znaczników dóbr w różnych kolorach i kształtach
- 1 turkusowy znacznik fazy osad w kształcie domku (*wykorzystywany do wskazywania kolejnej fazy osad*)
- 2 złączki do przymocowania kieratu do koła produkcji
- 1 instrukcja: **Przygotowanie do gry**
- 1 czterostronnicowa instrukcja: **Wprowadzenie do gry**
- 1 ośmiostronnicowa **Instrukcja szczegółowa** (*którą właśnie czytasz*)
- 1 dwunastostronnicowa lista wszystkich budynków i osad zawierająca dokładne opisy działania oraz podpowiedzi strategii ich wykorzystania
- 4 karty pomocy dla graczy (*pierwsza strona zawiera zestawienie możliwych akcji, zestawienie żetonów dóbr oraz typy terenów; na odwrocie zawarty jest spis budynków*)
- 1 notes z tabelą podsumowania zdobytych punktów
- 15 woreczków strunowych

Przebieg gry

Przed rozpoczęciem gry należy wybrać osobę, która dostanie żeton gracza rozpoczynającego (odpowiedni dla wariantu **francuskiego** albo **irländzkiego**). Drugi żeton nie będzie używany. Na początku gry żeton należy odwrócić na stronę prezentującą „jedną monetę”.

Przebieg rundy

Rozgrywka w 3 – 4 osoby dzieli się na **rundy**. Każda z nich składa się z pięciu następujących po sobie faz. Po zakończeniu każdej rundy żeton gracza rozpoczynającego przekazywany jest (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) kolejnemu graczowi. Kolejność wykonywania faz jest następująca:

- 1) Na początku **rundy** każdy gracz sprawdza, czy jego **trzej mnisi** znajdują się na kartach budynków. Jeśli tak, gracz zabiera ich i umieszcza obok swojej planszy.
 - Jeśli tylko jeden lub dwaj mnisi znajdują się na planszy, gracz nie może ich zabrać.
 - Nie jest również dozwolone pozostawienie trzech mnichów na planszy.
- 2) Następnie należy obrócić kierat **o jedną pozycję** w kierunku wskazywanym przez strzałkę (przeciwnie do ruchu wskazówek zegara).

Znaczniki poszczególnych dóbr umożliwiają określenie aktualnego poziomu produkcji danego dobra. Poziom ten wzrasta przy każdym obrocie kieratu.

 - Ramię kieratu wskazuje w każdej rundzie inną **cyfrę kontrolną**. Jej wartość jest pomocna przy sprawdzaniu, czy właściwy gracz jest graczem rozpoczynającym. (Procedura ta jest dokładnie opisana na stronie 6)
 - Jeśli przed obrotem kieratu znacznik któregoś dobra znajduje się na najbardziej wartościowym polu produkcji (*pole 10*), zostanie przesunięty ramieniem kieratu. (Oznacza to, że znacznik wciąż będzie się znajdował na polu o wartości 10)
 - W ósmej rundzie do gry wprowadza się znacznik winogron (tylko w wariantcie **francuskim**), a w rundzie trzynastej znacznik kamieni. Nowe znaczniki dóbr należy położyć na polu produkcji o wartości 0.
- 3) Jeśli ramię kieratu podczas obracania przesunie znacznik fazy osad, gra zostaje przerwana, aby przeprowadzić **fazę osad** (patrz strony 5 i 6). Po jej zakończeniu do gry należy dołączyć nowe karty budynków i osad (najpierw karty ze stosu **A**, później **B**, **C**, a ostatecznie **D**).
- 4) Wszyscy gracze, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, w swojej **turze** wykonują **jedną akcję**. Na koniec rundy gracz rozpoczynający wykonuje **drugą akcję**. Runda w grze dla trzech osób składa się więc z **czterech tur**, a dla czterech osób z **pięciu tur**.
- 5) Na końcu rundy gracz rozpoczynający przekazuje znacznik kolejnej osobie zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Tura gracza: akcje podstawowe

Czwarta faza każdej rundy to faza akcji. Gracz wybiera **jedną z trzech możliwości**:

- Wprowadzenie **własnego mnicha** (*przeora albo jednego z braci*) do budynku lub zawarcie **kontraktu z innym graczem** i skorzystanie z działania budynku.
- **Wykarczowanie lasu lub wykopanie torfu** (akcja związana z kołem produkcji).
- **Budowa nowego budynku** i umieszczenie go na planszy.

Akcja: **Wprowadź mnicha do budynku i skorzystaj z jego działania**

Gracz może wprowadzić do budynku **własnego mnicha** (*przeora albo jednego z braci*) albo zlecić wykonanie takiego ruchu innemu graczowi.

Jeżeli gracz wykorzystał własnego mnicha, kładzie go na karcie jednego ze swoich niezajętych budynków. Następnie wykorzystuje działanie właśnie zajętego budynku.

Szczegóły dotyczące wprowadzania mnichów do budynków

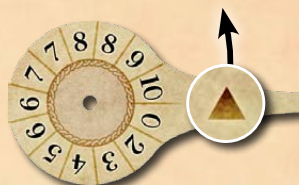
- Jeśli podczas rundy gracz wprowadził już wszystkich trzech mnichów do budynków, jego budynki nie mogą zostać użyte aż do końca tej rundy. (*Mnisi mogą wrócić do gracza tylko na początku rundy. Patrz opis pierwszej fazy w rundzie*) Wyjątek: budynki **Dom przeora** oraz **Zamek** i **Dwór** umożliwiają ponowne wykorzystanie pewnych budynków (patrz **Indeks budynków**).
- Z funkcji budynku można korzystać jedynie po wprowadzeniu do niego mnicha.
- Możliwe jest postawienie mnicha na karcie budynku bez używania jego funkcji.
- Możliwe jest korzystanie tylko z tych budynków, które zostały zbudowane (*leżą na planszach graczy*). Budynków dostępnych do zakupu nie można bezpośrednio wykorzystać (*wyjątek: **Przytułek** i **Karcza***). Budynków ułożonych w stos (*leżący obok koła produkcji*) nie można wykorzystać.



Dwa żetony gracza rozpoczynającego: **Francja** (bordo) i **Irlandia** (zielony).

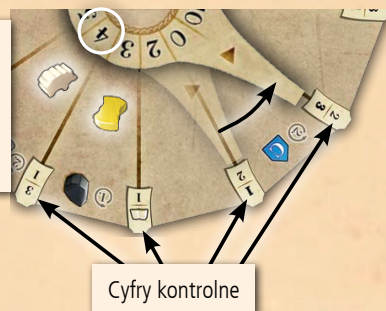


Mnisi: jeden przeor oraz dwóch 2 braci.



Strzałka wskazuje kierunek obrotu kieratu: przeciwnie do ruchu wskazówek zegara.

Obrót kieratu spowodował, że dostępne są trzy zboża zamiast dwóch oraz cztery owce zamiast trzech.



Cyfry kontrolne



W tym momencie rozpoczyna się pierwsza faza osad.



W Ora et Labora wykonywanie akcji zgodnie z ruchem wskazówek zegara sprawdza się nawet w sytuacji, gdy pomiędzy poszczególnymi rundami obracany jest kierat (i co pewien czas przeprowadzana jest faza osad) dlatego, że gracz rozpoczynający może przeprowadzić w jednej rundzie dwie akcje.



W ramach kontraktu wybrany gracz musi wprowadzić swojego własnego mnicha do budynku.

*Akcję **Zbuduj budynek** można połączyć z akcją **Wprowadź mnicha do budynku**. Do tego wymagany jest przeor (patrz strona 4, „Przywilej przeora w akcji: budowanie budynków”).*

*Zasady opisane w tym punkcie nie odnoszą się do indywidualnych funkcji poszczególnych budynków. Jeśli działanie któregoś z budynków nie jest jasne, odsyłamy do **Indeksu budynków** opisującego wszystkie budynki i osady.*



Obszar karty przedstawiający działanie budynku.



Kontrakt

Jeśli gracz chce **wykorzystać budynek innego gracza**, musi zapłacić mu **1 monetę**, co skutkuje zawarciem kontraktu: wybrany gracz musi wziąć jednego ze swoich dostępnych (znajdujących się poza planszą) mnichów i umieścić go we wskazanym przez zleceniodawcę budynku.

Uwaga! W wyniku realizacji kontraktu do budynku zostanie wprowadzony mnich gracza, któremu zlecono kontrakt, a nie tego, którego tura aktualnie się toczy.



Szczegóły dotyczące zawierania kontraktów

- Gracz sam decyduje, którego ze swych dostępnych mnichów (przeora czy jednego z braci) użyje do wykonania kontraktu.
- Nie jest możliwe zawarcie kontraktu z graczem, który wykorzystał już wszystkich swoich mnichów.

- **Nie można odmówić** wykonania zleconego kontraktu.
- Opłata za zawarcie kontraktu musi być przekazana natychmiast. (Gracz zlecający nie może wstrzymać wypłaty do momentu otrzymania ewentualnych zysków)
- Możliwe jest zawarcie kontraktu bez korzystania z działania budynku.

Gdy tylko zostanie wybudowana **Winiarnia** (w wariacie **francuskim**) lub **Destylarnia whisky** (w wariacie **irlandzkim**), cena zawarcia kontraktu z innym graczem wzrasta dla **wszystkich graczy z 1 do 2 monet**. Cena ta utrzymuje się do końca gry. Aby nie zapomnieć, żeton gracza rozpoczynającego należy odwrócić stroną prezentującą „dwie monety”.

Prezenty dla gospodarza - znaczenie wina i whisky dla zawierania kontraktów:

Od początku gry można, zamiast płacenia za kontrakt monetami, wypić z gospodarzem (czyli **odrzuć do zasobów ogólnych**) **1 wino** (w wariacie **francuskim**) lub **1 whisky** (w wariacie **irlandzkim**). Oznacza to, że właściciel wykorzystanego budynku nic nie otrzymuje. (Wino można uzyskać m.in. w **Winiarni**, a whisky w **Destylarni whisky**)

Koło produkcji i kierat

Koło produkcji i kierat są najważniejszymi elementami gry. Gracze wytwarzają dobra w budynkach. Liczba dóbr możliwych do wytworzenia jest wskazywana przez kierat. Na początku każdej rundy należy go obrócić o jedną pozycję w kierunku odwrotnym do ruchu wskazówek zegara (*druga faza rundy*). W ten sposób gracz jednym ruchem ręki zwiększa liczbę dostępnych w grze (prawie) wszystkich dóbr.

Za każdym razem, gdy gracz wytworzy dobro w budynku, należy przesunąć odpowiedni znacznik **na pole 0**. (Z uwagi na dość powolny ruch kieratu minie kilka rund zanim znów będzie można uzyskać tyle samo żetonów tego dobra)

Karty budynków oraz zasobów, których wytwarzanie związane jest z kołem produkcji, mają narysowany jego kontur w obszarze przedstawiającym działanie.

Korzystanie z jokera

Za każdym razem, gdy gracz przeprowadza akcję wykorzystującą koło produkcji, może przesunąć jokera zamiast znacznik danego dobra. Możliwe jest również przesunięcie jokera zamiast znacznika, który nie znajduje się jeszcze w grze (patrz przykład 1). Zasada ta dotyczy znaczników: kamieni (zawsze) i winogron (wariant **francuski**).

Akcja: Wykarczuj las

Gracz usuwa jedną kartę lasu ze swojej planszy. Kierat oraz znacznik drewna wskazują liczbę żetonów drewna, które gracz bierze z zasobów ogólnych. Następnie znacznik drewna przesuwany jest na **pole produkcji 0**.


Akcja: Wykop torf

Gracz usuwa jedną kartę torfowiska ze swojej planszy. Kierat oraz znacznik torfu wskazują liczbę żetonów torfu, które gracz bierze z zasobów ogólnych. Następnie znacznik torfu przesuwany jest na **pole produkcji 0**.

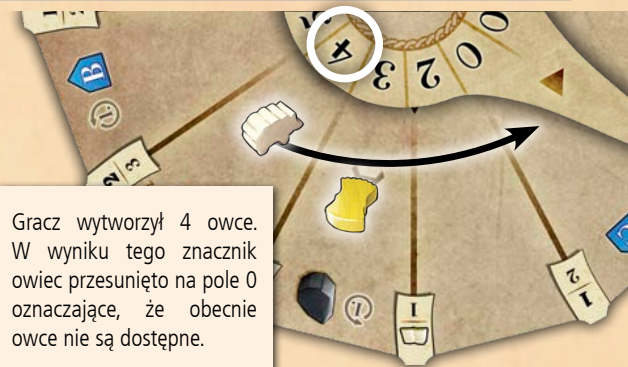
Karty lasu i torfowiska nie mają obszaru przedstawiającego działanie, ponieważ **nie wprowadza się do nich** mnichów. Kierat i odpowiedni znacznik wskazują ile dóbr gracz może wytworzyć usuwając daną kartę.



Szczegóły dotyczące kart lasów i torfowisk

- Uwaga! wykarczowanie lasu oraz wykopanie torfu nie wymaga użycia mnichów. 
- Możliwe jest usunięcie karty nawet jeśli odpowiedni znacznik (drewna lub torfu) znajduje się na polu 0. W takiej sytuacji gracz nie otrzymuje jednak żadnych żetonów. Mimo to, taki ruch liczy się jako wykonana akcja.
- Zamiast znacznika drewna/torfu gracz może wykorzystać jokera.

- W ramach kontraktów nie można korzystać z kart lasów i torfowisk innego gracza.
- Nawet gdy gracz nie ma na planszy już żadnych kart, nadal może korzystać z akcji **Wykarczuj las** i **Wykop torf**. W takiej sytuacji nie otrzymuje żadnych żetonów. Znacznik również nie jest przesuwany.
- Usunięcie karty skutkuje powstaniem pustego pola, które może zostać później zabudowane (patrz rozdział: Akcja zbuduj budynek).





Gracz wytworzył 4 owce. W wyniku tego znacznik owiec przesunięto na pole 0 oznaczające, że obecnie owce nie są dostępne.



Przykład 1: Gracz ustawia brata na **Kamieniołomie**. Znacznik jokera leży na polu produkcji 3. Gracz przesuwa jokera na pole produkcji 0 i bierze 3 żetony kamieni, pomimo że znacznik kamieni leży wciąż poza planszą.

Przykład 2: Gracz ustawia brata na **Glinianym wzgórzu**. Znacznik gliny leży na polu produkcji 2, podczas gry joker na polu produkcji 3. Gracz przesuwa więc znacznik jokera na pole produkcji 0 i bierze 3 żetony gliny. (Znacznik gliny pozostaje na polu produkcji 2)

Na żetonach dóbr mogą znajdować się poniższe ikony:

 - żywność,  - energia,  - monety,  - punkty zwycięstwa. Zestawienie żetonów przedstawiono na karcie pomocy dla gracza.

Zasada ogólna: wszystkie żetony dóbr będące w posiadaniu gracza muszą być zawsze widoczne dla pozostałych graczy. Każdy powinien mieć możliwość łatwego sprawdzenia ile zasobów posiada inny gracz (bez konieczności pytania).

Akcja: **Zbuduj budynek**

Gracz wybiera jedną spośród wszystkich kart budynków rozłożonych na środku stołu. Po zapłacie (do zasobów ogólnych) kosztów budowy (lewa górna strona karty) układa ją na jednym z wolnych pól na swojej planszy. (Do budowy używane są głównie: drewno, glina, słoma i kamień. Niektóre budynki wymagają zapłaty monetami.)



Zasady budowania

- Uwaga! Budynki klasztorne (wyróżnione intensywnie żółtym kolorem tła pól z nazwą i ikonami) muszą zawsze (w poziomie lub pionie) przylegać do innych budynków klasztornych na planszy gracza.
- W lewym górnym rogu karty znajduje się informacja o terenie, na którym budynek może zostać zbudowany. (Dodatkowo, tło całej karty również wskazuje możliwe miejsce budowy). W grze dostępnych jest pięć typów terenu (patrz karta pomocy dla gracza): **Morze** ~, **Wybrzeże** ↙, **Równina** → (w tym miejsca po wykarczowanym lesie i wykopanym torfie) jak również **Pogórze** ↗ i **Góry** ↑. Tereny na planszach zostały dodatkowo oznaczone kolorowymi ilustracjami i ikonami. Tereny nadbrzeżne mają narysowaną piaszczystą plażę i znajdują się obok morza. Pogórze można rozpoznać po zielonoszarym tle. Góry są szare i mają narysowane skalne zbocza. Równiny są zieloną łąką pośrodku planszy.
- Tylko **Kamieniołom** i **Warownia** mogą być zbudowane w **Górach** ↑.
- Tylko **Barka mieszkalna** może być wybudowana na **Morzu** ~. (**Barka mieszkalna** pojawia się w grze tylko w wariantcie **irlandzkim**)



Drewno, glinę i zboże wytwarza się wykorzystując koło produkcji. Słomę (materiał budowlany) otrzymać można przetwarzając zboże (patrz: Akcje dodatkowe).

Kamień jest materiałem budowlany, który bardzo trudno uzyskać na początku gry. Z biegiem czasu jest to jednak coraz łatwiejsze (patrz strona 6: Znaczniki dóbr).

Przywilej przeora w akcji: **Zbuduj budynek**

Natychmiast po zbudowaniu budynku gracz może skorzystać z jego działania wprowadzając do niego swojego **przeora**. W tym celu ustawia przeora na karcie budynku. Ta zasada dotyczy jedynie przeora (nie braci) i jedynie wtedy, gdy jest on dostępny (gdy aktualnie stoi poza planszą gracza).



Wiatrak można wybudować jedynie na **Wybrzeżu** (↙) lub **Pogórze** (↗).



Wirydarz jest budynkiem klasztornym.

Szczegóły dotyczące budowania budynków

- Gracz może zbudować maksymalnie jeden budynek w ramach akcji.
- Mianem „budynek” określane są karty posiadające obszar przedstawiający działanie danego budynku (patrz strona 2).
- Karty o nazwach innych niż określenia budowli (np. **Winorośl**) również są budynkami.
- Gracz nie może zbudować budynku, jeżeli nie ma wolnego miejsca na planszy.
- Gracz nie może kupić budynku i położyć go obok planszy oczekując na zwolnienie się miejsca.
- Budynki umieszczone na planszy nie mogą zostać przesunięte ani zabrane do końca gry.

Arealy górskie składają się z:
2x **Pogórze** (↗)
1x **Góry** (↑)



Arealy nadbrzeżne składają się z:
2x **Morze** (~)
2x **Wybrzeże** (↙)

Finansowanie zamiast budowy

Do wybudowania niektórych budynków nie są potrzebne materiały budowlane lecz monety. Budowanie w ten sposób jest równoznaczne z wykonaniem akcji (a nie akcji dodatkowej; patrz następne punkty).

Akcje dodatkowe

Oprócz akcji opisanych powyżej, gracz może przeprowadzić w swojej turze akcje dodatkowe (przed lub po wykonaniu akcji podstawowej).

Akcja dodatkowa: **Zamiana zboża na słomę**

Gracz może w dowolnym momencie gry (dowolną liczbę razy) odwrócić żeton zboża na stronę prezentującą słomę. Słoma jest wykorzystywana do budowania oraz jako źródło energii. (Odwrócenie żetonu w każdym momencie gry odnosi się tylko do zboża!)



Wybudowanie **Kamieniołomu** kosztuje 5 monet.



W dowolnym momencie można zamienić zboże na słomę, ale nie odwrotnie!

- Słomy nie wolno **nie** nigdy zamienić z powrotem na zboże.
- Niektóre budynki wymagają różnych żetonów, aby móc z nich skorzystać. Z uwagi na fakt, że dwie strony żetonów przedstawiają różne dobra warto jest czasami odwrócić żeton zboża na stronę prezentującą słomę. W ten sposób posiadając 2 zboża można zapłacić: 1 zboże i 1 słomę (jako dwa różne dobra).



Niektóre budynki wymagają różnych żetonów do działania.

Akcja dodatkowa: **Wymiana monet**

Gracz może w dowolnym momencie gry wymienić monety: jeden żeton „5 monet” na pięć żetonów „1 moneta” (i odwrotnie). Gracz może również w dowolnym momencie wymienić 1 wino na 1 monetę lub 1 whisky na 2 monety (ale tylko w jedną stronę).

O ile monety mogą być wymienione w każdej chwili, tak nie ma możliwości rozmienniania lub uzyskania reszty posługując się żetonami żywności lub energii.



Akcja dodatkowa: Zakup planszy terenu

Raz w każdej swojej turze i raz w fazie osad gracz może kupić jedną planszę terenu (patrz strona 5). W grze dostępne są **podłużne zagony (1x5)** i **pionowe areale (2x2)**. Gracz może kupić teren leżący na wierzchu dowolnego z dwóch stosów. Koszt zakupu wskazany jest w prawym dolnym rogu danego terenu. Zakupiony teren musi zostać od razu dołączony do planszy gracza. (Nie można go odłożyć „na później”).

Zagony

Sposób dokładania zagonów do prowincji, którą gracz otrzymał na początku gry, jest ściśle określony. Zagon (*wszystkie pięć miejsc*) musi być umieszczony dokładnie nad lub pod planszą prowincji. Odpowiadające sobie miejsca prowincji i zagonu nie mogą być przesunięte względem siebie w prawo lub lewo. Możliwe jest również umieszczanie nowych zagonów nad lub pod leżącymi już na stole zagonami (*i również muszą być wyrównane*). Układając teren gracz decyduje, czy odwróci go na stronę „torfowisko/las/las/pogórze/pogórze” czy „las/równina/równina/równina/pogórze”. Po ułożeniu zagonu należy zakryć pola oznaczone ikoną lasu kartą lasu, a pola oznaczone ikoną torfowiska kartą torfowiska. (Pozostałe pola zagonu pozostają puste)

Areale

Każdy areal ma stronę nadbrzeżną i górską. Podobnie jak przy zagonach, gracz decyduje o tym, na którą stronę odwróci areal. **Areale nadbrzeżne** umieszcza się **po lewej** stronie prowincji, podczas gry **areale górskie po prawej**.

Zasady dotyczące dołączania nowych terenów do planszy gracza

Gracz musi przestrzegać poniższych reguł:

- Nigdy nie wolno przesuwać leżących już na stole zagonów i arealów.
- Przynajmniej jedno pole nowego arealu nadbrzeżnego musi sąsiadować z polem prowincji, polem innego arealu nadbrzeżnego lub polem zagonu.
- Przynajmniej jedno pole nowego arealu górskiego musi sąsiadować z polem prowincji, polem innego arealu górskiego lub polem zagonu (patrz przykład).
- Nowy teren musi być ułożony w ten sposób, żeby jego cena widoczna była w prawym dolnym rogu.

Zmiana gracza rozpoczynającego

Każda runda gry kończy się przekazaniem żetonu gracza rozpoczynającego graczowi siedzącemu po lewej stronie od tego, który w minionej rundzie był rozpoczynającym.

Kolejna runda

Na początku nowej rundy (*nie tury!*) wszyscy gracze, których trzej mnisi znajdują się w budynkach, zabierają ich i umieszczają obok swojej planszy. (Gracze, którzy posiadają tylko jednego lub dwóch mnichów w budynkach nie odzyskują ich). Następnie należy obrócić kierat na kole produkcji o jedno pole (patrz strona 2).


Faza osad



Faza osad przeprowadzana jest za każdym razem, gdy na początku rundy ramię kieratu minie stos kart osad i budynków oznaczonych kolejną literą alfabetu (*najpierw stos kart A, później B, C, a na zakończenie stos kart D*) i przesunie turkusowy znacznik fazy osad (znacznik ten wskazuje kiedy będzie miała miejsce kolejna faza osad).

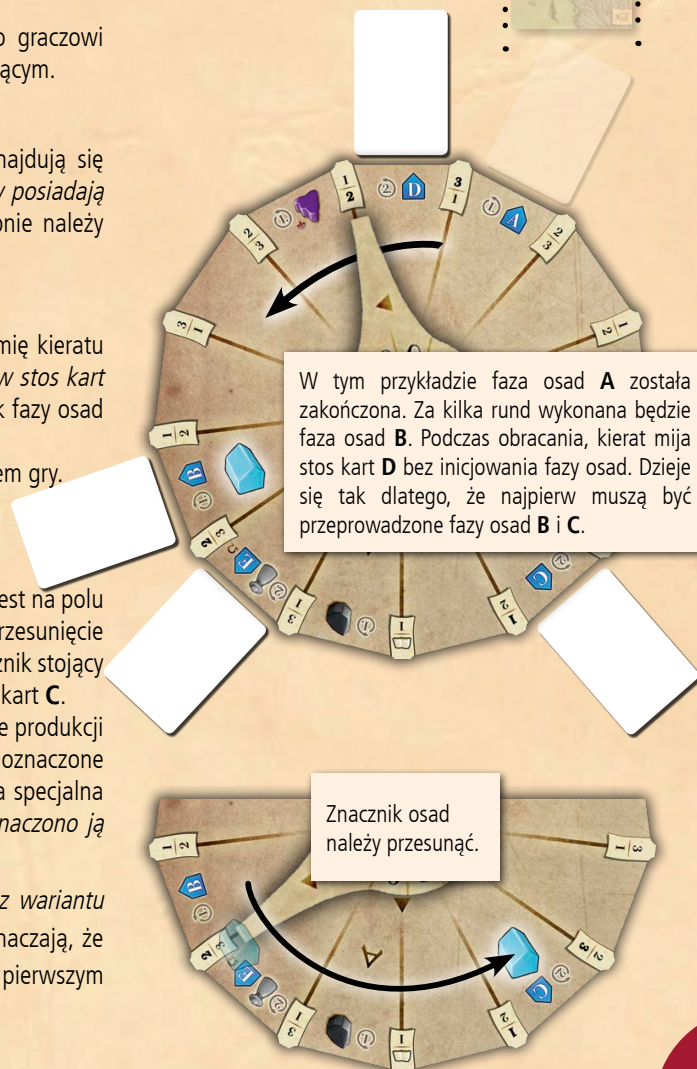
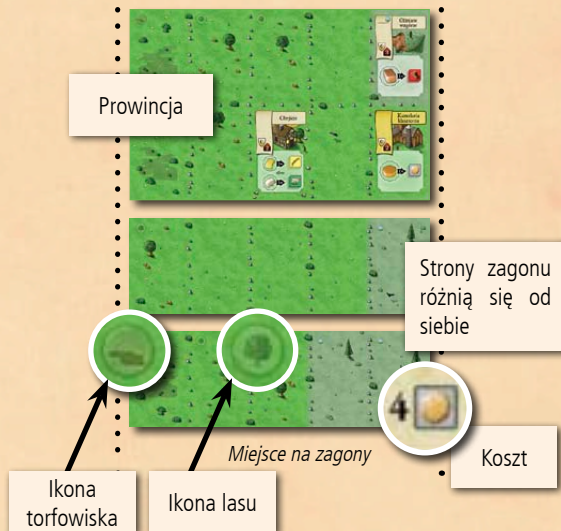
Piąta, a zarazem ostatnia faza osad (faza E), ma miejsce tuż przed zakończeniem gry.

Faza osad składa się z trzech części:

1) Przesunięcie turkusowego znacznika fazy osad.

Od początku gry, do rozpoczęcia pierwszej fazy osad, znacznik ustawiony jest na polu produkcji przed stosem kart **A**. Pierwszą czynnością w tej fazie jest jego przesunięcie na pole produkcji przed stosem kart **B**. Na początku drugiej fazy osad znacznik stojący na polu produkcji przed stosem **B** należy przesunąć na pole przed stosem kart **C**. W trzeciej fazie osad znacznik sprzed stosu kart **C** należy przesunąć na pole produkcji przed stosem kart **D**. Po czwartej znacznik przesuwa się na pole produkcji oznaczone literą **E**. Od tego czasu wskazuje on, kiedy przeprowadzona będzie runda specjalna (patrz strona 6), która jest ostatnią rundą w grze (na kole produkcji oznaczono ją symbolem ).

W grze w 3 – 4 osoby kierat obiega koło produkcji dwukrotnie (*prócz wariantu krótkiego*). Wydrukowane na kole produkcji znaki:  oraz  oznaczają, że przedstawione obok nich symbole mają znaczenie odpowiednio przy pierwszym obiegu kieratu lub przy drugim.



- 2) Każdy gracz może wybudować **maksymalnie jedną osadę** ze swoich zasobów. Aby zbudować osadę gracz płaci (*odrzuca do zasobów ogólnych*) wskazaną ilość energii i żywności (*lewa górna strona karty*), po czym natychmiast umieszcza ją (*zgodnie z wymaganym typem terenu*) na jednym z wolnych pól na swojej planszy. Przed wybudowaniem osady gracz może kupić maks. 1 planszę terenu. (*Jeśli większa liczba graczy chce kupić plansze terenu, obowiązuje kolejność w rundzie.*)



Budowa **Dzielnicy nędzy** kosztuje 1 energię i 1 żywność. Te koszty można pokryć przykładowo płacąc 1 zboże i 1 drewno. Ta osada może zostać zbudowana na **Wybrzeżu, Równinie lub Pogórzu**

Szczegóły dotyczące budowania osad

- Gracz płaci za osady żetonami z własnych zasobów. Muszą one łącznie posiadać odpowiednią wartość żywności i energii (*przedstawioną na ikonach osad*). Nie jest możliwe rozmiennienie dóbr „na drobne”. Ewentualna nadwyżka energii i żywności przepada.
- Nie można kupić osady, jeśli gracz nie ma wolnego miejsca na planszy. Nie jest również dozwolone położenie osady „z boku” i umieszczenie jej na planszy „później”.
- Osad nie można budować korzystając z akcji **Zbuduj budynek**.
- Nie jest możliwe budowanie osad należących do innych graczy.
- Opis wszystkich ośmiu kart osad znajduje się w **Indeksie budynków** (rozdział 2, strona 8).
- Osadę rybacką** można wybudować jedynie na **Wybrzeżu** (↙), a **Latyfundium** tylko na **Pogórzu** (↗)! (*Uwaga! łatwo to przeoczyć.*)
- W grze nie ma osad, które mogą być budowane na **Morzu** (↔) lub w **Górach** (↑).
- Gracz może zrezygnować z budowy osady w fazie osad.
- Nie jest możliwe przesuwanie wybudowanej wcześniej osady.

- 3) W tym kroku zostanie wykorzystany stos kart osad i budynków, który do tej pory leżał obok pola produkcji oznaczonego aktualnie rozpatrywaną literą. Każdy gracz bierze z niego kartę osady w swoim kolorze i umieszcza ją w swoich zasobach. Będzie mógł ją zakupić w kolejnej fazie osad lub za pomocą karty **Warownia** (patrz **Indeks budynków**, strona 6).



- Miejsce w zasobach gracza nie jest limitowane do 4 kart osad. Jeśli gracz zrezygnuje z budowania osady, będzie miał w swoich zasobach więcej niż 4 karty osad.
- Każdy gracz dostaje w fazie osad taką samą kartę nowej osady.

Aby przygotować się do wybudowania osady można, jeszcze przed fazą osad, ułożyć na planszy wybraną kartę wraz z (leżącą na niej) odpowiednią ilością energii i żywności. Jeśli jednak choć jeden ze zgromadzonych tam żetonów zostanie użyty do innej czynności, kartę należy natychmiast zdjąć z planszy.



Pozostałe karty z tego stosu należy rozłożyć na stole obok leżących już (*dostępnych*) kart budynków. Karty z poprzednich rund **pozostają** w grze. Wszyscy gracze powinni się zapoznać z działaniem nowych kart budynków (*jest ono symbolicznie zobrazowane na kartach. Dokładne opisy znajdują się w Indeksie budynków*).

Runda specjalna przy grze w 3–4 osoby

Runda specjalna (*25-ta i zarazem ostatnia*) rozpoczyna się w momencie, gdy kierat po raz drugi minie pole produkcji oznaczone literą **E** (*dla rozpoznania, na polu tym wydrukowano symbol znacznika fazy osad E oraz symbol mnicha*  poprzedzony symbolem drugiego obiegu kieratu ).

Przed rozpoczęciem rundy specjalnej każdy gracz zabiera **swojego Przeora** z planszy. Następnie każdy gracz ma możliwość wykonania jeszcze **jednej** akcji (*gracz rozpoczynający ma również tylko jedną akcję*), w której może zakupić budynek lub wprowadzić przeora do **dowolnego** wybudowanego budynku. W tej rundzie nie ma znaczenia, czy wybrany budynek jest zajęty. Gracz nie ponosi też żadnych kosztów wprowadzając swojego przeora do budynku innego gracza. (*Wprowadzenie przeora do budynku innego gracza jest możliwe tylko w rundzie specjalnej*). Jeśli gracz w ramach ostatniej akcji zakupił budynek, może do niego od razu wprowadzić swojego przeora.

Piąta i zarazem ostatnia faza osad (**E**) ma miejsce po rundzie specjalnej. Po niej gra się kończy (Ω) i należy podliczyć punkty (*patrz strona 7*).

Kamienie

Na początku gry kamień można uzyskać jedynie w **Składzie kamieni**. W dalszej części gry można go również wytworzyć w **Kamieniołomie** wykorzystując znacznik jokera lub znacznik kamieni (*który pojawi się w grze dopiero w trzynastej rundzie!*).



Skład kamieni jest budynkiem dostępnym od początku gry, podczas gdy **Kamieniołom** znajduje się w stosie **B**. (W wariantcie **francuskim** drugi **Kamieniołom** znajduje się w stosie **C**)

Cyfry kontrolne

Na początku rundy, po obrocie kieratu, należy sprawdzić czy odpowiedni gracz rozpoczyna rundę. Ramię kieratu wskazuje (*po obrocie*) parę cyfr, które identyfikują gracza rozpoczynającego odpowiednio przy pierwszym (*górna cyfra*) lub drugim (*dolna cyfra*) obiegu kieratu wokół koła produkcji.

- Cyfra 1 oznacza, że gracz numer 1 (*czyli ten, który rozpoczął grę w pierwszej rundzie*) będzie graczem rozpoczynającym aktualną rundę.
- Cyfra 2 oznacza, że gracz numer 2 (*czyli ten, który był drugim graczem w pierwszej rundzie*) będzie graczem rozpoczynającym aktualną rundę.
- itd.

(*Jeśli kierat wskazuje niepoprawne numery oznacza to, że zaszła pomyłka w kolejności graczy. Gracze powinni wówczas postarać się cofnąć swoje ruchy*)

Numery wydrukowane pogrubioną czcionką wskazują gracza, który będzie miał możliwość jako pierwszy kupić budynki, które pojawiły się po ostatniej fazie osad.

Pierwszy obieg kieratu → 3
Drugi obieg kieratu → 4

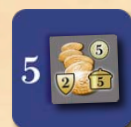


Pogrubiona cyfra **3** oznacza, że gracz **3** będzie mógł kupić budynki ze stosu **A** jako pierwszy.

Żetony wielokrotności

Wszystkie żetony, oprócz cudów, występują w grze w nieograniczonej ilości. Jeśli żeton któregoś z zasobów wyczerpią się, należy wziąć żeton cudu z zasobów ogólnych i odwrócić go na stronę prezentującą cyfrę 5 na niebieskim tle. Po położeniu na nim żetonu dowolnego dobra będzie on traktowany jako 5 dóbr tego rodzaju.

Jeśli również żetony cudów zostaną wyczerpane, należy wykorzystać inne sposoby ewidencji (*np. notatnik*).



Tak można przedstawić 25 monet.

Punktacja

Proces liczenia punktów zwycięstwa składa się z trzech kroków:

- 1) Podliczenie **punktów za dobra**: 5 monet (2), księga (2), ceramika (3), ornament (4), relikwia (8), cud (30) oraz **wino** (1) lub **whisky** (1). (Należy pamiętać, że wino i whisky nie są warte tylko (1), ale mają również wartość wyrażoną w monetach. Tylko jeden atrybut na żetonie jest brany pod uwagę, np.: 1 wino jest warte 1 monetę albo 1 żywność albo (1). Dzięki temu np. 1 wino i 4 monety są łącznie warte (2)).
- 2) Podliczenie **punktów wartości** (1) kart dla wszystkich wybudowanych przez gracza budynków i osad. Osady niewybudowane nie są punktowane! (W tym kroku punkty dodatkowe, oznaczone symbolem (1), nie są liczone.)
- 3) Podliczenie **punktów dodatkowych** za osady. Punkty te wyliczane są dla każdej osady oddzielnie, ponieważ zależne są od liczby punktów dodatkowych jej sąsiadów. Aby wyznaczyć liczbę punktów dodatkowych należy zsumować (dla każdej osady osobno) liczbę punktów dodatkowych tej karty z punktami dodatkowymi wszystkich sąsiednich kart budynków i osad oraz pól **Morza** (1) (wartość widniejąca na symbolu (1)).

Szczegóły dotyczące punktowania osad

- Jedyne karty bezpośrednio przylegające do siebie w pionie i poziomie uważa się za sąsiadujące. (Styknięcie się kart rogami nie jest sąsiedztwem)
- Jeśli budynek sąsiaduje z więcej niż jedną osadą, dodatkowe punkty liczone są dla wszystkich sąsiadujących z nim osad.
- Nie tylko budynki, ale również osady są warte pewną liczbę punktów dodatkowych. Sąsiadujące ze sobą osady mają więc na siebie wzajemny wpływ podczas liczenia punktów dodatkowych.
- **Morze** (1) posiada wartość (3).
- Niektóre budynki mają ujemną wartość punktów dodatkowych. Uwaga! Ujemne punkty dodatkowe budynków liczą się tylko wtedy, gdy sąsiadują one z osadą. (Punkty dodatkowe budynków oddalonych od osad są ignorowane.)
- Każde pole terenu górskiego sąsiaduje z dwoma polami pogórza. (A każde pole pogórza z jednym polem górskim)

Zwycięcą zostaje gracz o najwyższej łącznej liczbie punktów zwycięstwa. W przypadku remisu jest kilku zwycięzców.

Wariant krótki dla 3 – 4 graczy

Możliwe jest rozegranie partii **Ora et Labora** w czasie zaledwie godziny. W tym wariantie wykorzystuje się planszę dla 3 – 4 graczy. Jest ona zaprojektowana dla gry zarówno w 3, jak i w 4 osoby. Kierat należy zamocować tak, aby wskazywał cyfry: 0, 2, 3, 4, ...



Początkowe ułożenie kart na prowincji gracza różni się tym od wariantu zwykłego, że należy usunąć jedną kartę torfowiska i jedną kartę lasu tak, jak pokazano to na rysunku po lewej. Gracz ma więc o dwie karty mniej na początku gry.

Wariant krótki składa się z **12 rund i rundy specjalnej**. (Runda specjalna została zaznaczona na planszy symbolem (1)). Oznacza to, że gra trwa tyle rund, ile jest pól na kole produkcji. W wersji krótkiej wykorzystuje się mniej budynków, ale za to liczba wytwarzanych dóbr jest większa. Do gry w 3 osoby należy użyć tylko budynków przeznaczonych do gry w 2 osoby, a przy rozgrywce w 4 osoby, używa się budynków przeznaczonych dla 2 i 3 osób. W wariantcie **francuskim** gracze mogą zdecydować również o usunięciu z gry **Kamieniołomu** ze stosu **C**.



W wariantcie krótkim dla 3 – 4 osób każdy gracz posiada tylko dwóch mnichów: **1 brata oraz 1 przeora**. W związku z tym na początku każdej rundy gracze sprawdzają, czy wysłali do budynków obu mnichów. Jeśli tak – zabierają ich z powrotem i ustawiają obok planszy.

Większa dostępność dóbr gwarantowana jest przez wprowadzenie dwóch dodatkowych zasad. Obowiązują one jedynie w wariantcie krótkim:

1. Zawsze, gdy gracz wytwarza dobro przy pomocy koła produkcji (również korzystając z **Nabrzeża** czy **Warsztatu bednarskiego**), następuje dodatkowa produkcja tego dobra: każdy gracz (również ten, który wykonuje właśnie akcję) otrzymuje z zasobów ogólnych jeden dodatkowy żeton wytwarzanego dobra.
2. Na każdym polu produkcji wydrukowane zostały symbole dwóch dóbr. Na początku każdej rundy **wszyscy gracze** biorą z zasobów ogólnych dwa żetony: po jednym z każdego rodzaju dóbr, które zostały przedstawione na tym polu produkcji, nad którym przesunęło się ramię kieratu.

Sugestia: przed rozpoczęciem gry można rozłożyć żetony odpowiednich dóbr na wszystkich polach produkcji. Na początku każdej rundy gracz rozpoczynający będzie zabierał żetony z koła produkcji, a pozostali gracze otrzymają żetony z zasobów ogólnych. W ten sposób można łatwo kontrolować, czy żetony zostały rozdane. !



Znacznik winogron pojawia się w grze w wariantcie **francuskim** w 4-tej rundzie. W wariantcie **irlandzkim** znacznik ten nie jest wykorzystywany.

Fazy osad od **A** do **D** mają miejsce tuż przed rundami 3, 5, 7 i 9. Znacznik winogron pojawia się w grze w wariantcie **francuskim** tuż przed rundą 4. Znacznik kamieni w obydwu wariantach pojawia się w grze tuż przed rundą 6. (Wszystkie te informacje zostały przedstawione za pomocą symboli na kole produkcji)

Runda specjalna, ostatnia (**runda 13**) oraz podliczenie punktów przebiegają identycznie jak w zwykłym wariantcie 3 – 4 osobowym.

Cyfry kontrolne na brzegu planszy pozwalają na sprawdzanie, czy odpowiedni gracz jest graczem rozpoczynającym. Cyfra z lewej wykorzystywana jest przy grze w 3 osoby, a cyfra po prawej przy grze w 4 osoby.

Wariant krótki, dwuosobowy

W wariantcie krótkim, dwuosobowym, wykorzystuje się planszę dla 1 – 2 graczy. Z gry należy usunąć wszystkie karty, które w prawym dolnym rogu posiadają oznaczenie „3+” i „4”. Kierat należy zamocować tak, aby wskazywał cyfry: 0, 1, 2, 2, Stosy kart **A**, **B**, **C** i **D** należy umieścić na stole wokół planszy, obok pól produkcji, na których umieszczono symbole: fazy osad oraz wersji dwuosobowej (1).

W odróżnieniu od wariantu dla 3 – 4 osób, w którym na początku każdej rundy zmienia się gracz rozpoczynający, w wariantcie krótkim, dwuosobowym, gracze wykonują ruchy na przemian. W związku z tym określenia „runda” oraz „tura” są tożsame. Tuż po zakończeniu tury jednego gracza, zaczyna się tura drugiego. (Gracze mogą więc nie korzystać ze znacznika gracza rozpoczynającego.)

Przed rozpoczęciem swojej tury gracz obraca kierat o jedno pole. Następnie, w ramach swojej tury, gracz wykonuje bezpośrednio po sobie **dwie akcje** (zamiast jednej, jak miałoby to miejsce przy grze w 3 – 4 osoby).

Cechy wariantu krótkiego, dwuosobowego:

- Gracz może kupić dodatkowy teren raz na turę oraz raz na fazę osad.
- Za każdym razem, gdy ramię kieratu minie pole produkcji z kolejnym (alfabetycznie) stosem budynków i osad, grę należy przerwać i przeprowadzić fazę osad. Dzieje się to na początku tury (ponieważ gra nie dzieli się na rundy).
- Na początku każdej tury gracze mogą zabrać swoich mnichów z budynków (o ile wszyscy mnisi znajdują się w budynkach).
- Jeśli gracz wykorzysta wszystkich mnichów podczas pierwszej akcji w swojej turze, nie będzie mógł skorzystać z działania swoich budynków do końca tury (chyba, że zakontraktuje z drugim graczem wykorzystanie jego **Domu przeora**, **Dworu** lub **Zamku**)



Wskaźnik winogron (*tylko w wariacie francuskim*) pojawia się w grze w rundzie 11-tej, a znacznik kamieni dopiero w 18-tej, czyli przy drugim obiegu kieratu wokół koła produkcji (*fakt ten oznaczono na planszy symbolem: ②*).

Po zakończeniu każdej tury **obydwa gracze** sprawdzają, czy ich trzej mnisi (*1 przeor i 2 braci*) znajdują się na kartach budynków. Jeśli tak, zabierają ich z powrotem i umieszczają obok swojej prowincji.

Uwaga! Wariant dwuosobowy nie trwa określonej liczby rund. Gra zbliża się do końca, gdy na stół wyłożone są budynki ze stosu **D**. Finałny etap gry nastąpi, gdy po fazie osad **D** pozostanie na stole (do zakupu) **nie więcej niż jeden budynek**. Turę, w trakcie której spełniony został ten warunek, należy dokończyć. Następnie obraca się kierat o 1 pozycję, a drugi gracz wykonuje swoją ostatnią w grze **jedną akcję**. W tym momencie gra kończy się.

Uwaga! Runda specjalna nie jest rozgrywana w tym wariacie. Nie przeprowadza się również (*jak ma to miejsce w wariacie 3 – 4 osobowym*) ostatniej fazy osad **E**. Po zakończeniu gry należy podliczyć punkty zgodnie z zasadami opisanymi w rozdziale Punktacja (*patrz strona 7*).

Pozostałe zasady gry są takie same jak dla wariantu zwykłego dla trzech lub czterech graczy.

Wariant długi, dwuosobowy

Możliwa jest również gra dwuosobowa z prawie wszystkimi budynkami. (*Taka rozgrywka może zająć nawet 3 godziny*). Zmiany zasad w stosunku do opisanych wcześniej reguł dla gry w 3 – 4 osoby wymieniono poniżej.

W wariacie **francuskim** z gry należy usunąć karty: **Stolarnia**, **Winorośl** ze stosu C oraz **Kamieniołom** ze stosu C. Budynki te oznaczono symbolem przekreślonej cyfry 2 (*patrz rysunek*). W wariacie **irländzkim** wszystkie budynki pozostają w grze.

Zasady tego wariantu są zgodne z opisanymi wcześniej dla wariantu krótkiego, dwuosobowego z poniżej wymienionymi wyjątkami.

W wariacie tym wykorzystuje się planszę dla 1 – 2 graczy. Kierat należy zamocować tak, aby wskazywał cyfry: 0, 2, 3, 4, ...

Podobnie jak w wariacie zwykłym dla 3 – 4 osób, gra podzielona jest na rundy. W każdej rundzie gracz rozpoczynający przeprowadza **dwie akcje** (*jedną po drugiej*), po zakończeniu których drugi gracz wykonuje **jedną akcję**. Następnie runda kończy się i gracz rozpoczynający zmienia się. Na początku nowej rundy należy obrócić kierat. Nowy gracz rozpoczynający wykonuje dwie akcje, po czym gracz, który rozpoczął poprzednią rundę wykonuje jedną akcję. itd.

Cechy wariantu długiego, dwuosobowego:

- Biorąc pod uwagę, że gracz przeprowadza efektywnie trzy akcje pod rząd (*przerwane obrotem kieratu*), ma możliwość zakupu dwóch dodatkowych plansz terenu. Jedną może kupić w ramach pierwszej akcji (*później nastąpi obrót kieratu*), a drugą w trakcie drugiej lub trzeciej akcji.

Uwaga! W tym wariacie runda specjalna również nie jest przeprowadzana. Podobnie, jak dla wariantu krótkiego, dwuosobowego gra nie kończy się po określonej liczbie rund. Ostatnią rundą w grze będzie ta, w której po fazie osad **D** pozostaną na stole (*do zakupu*) **nie więcej niż trzy budynki**.

Po zakończeniu ostatniej rundy gra kończy się. Następnie należy podliczyć punkty zgodnie z zasadami opisanymi w rozdziale Punktacja (*patrz strona 7*).

Wariant jednoosobowy

Przygotowanie do gry

W wariacie tym wykorzystuje się planszę dla 1 – 2 graczy. Kierat należy zamocować tak, aby wskazywał cyfry: 0, 2, 3, 4 ...

W wariacie **francuskim** z gry należy usunąć karty: **Stolarnia**, obie karty **Winorośl** oraz **Kamieniołom** ze stosu C. Budynki te oznaczono symbolem przekreślonej cyfry 1 (*patrz rysunek*). W wariacie **irländzkim** wszystkie budynki pozostają w grze.

Budynki startowe (*oznaczone: ①*) należy rozłożyć na stole. Stosy kart **A**, **B**, **C** i **D** należy umieścić na stole wokół planszy, obok pól produkcji, na których umieszczono symbole: fazy osad oraz wersji jednoosobowej (*①*).

Znaczniki kamieni oraz winogron **należy usunąć z gry**. Znacznik jokera oraz pozostałe znaczniki dóbr należy położyć na polu produkcji oznaczonym symbolem **A**.

W odróżnieniu od innych wariantów, przy grze jednoosobowej stosy z arealami oraz zagonami należy **ułożyć w odwrotnej kolejności**: najdroższe tereny leżą na wierzchu stosu, więc będą kupowane jako pierwsze.

Przebieg gry

Ogólne zasady gry zgodne są z **regułami opisanymi wcześniej, dla wariantu krótkiego, dwuosobowego**. (*Kierat obracany jest więc co drugą akcję przeprowadzoną przez gracza*). Niezbędne modyfikacje opisano poniżej.

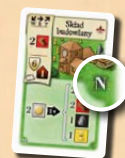
Gracz rozpoczyna grę nie posiadając **żadnych dóbr podstawowych**.

Jeśli ramię kieratu powinno przesunąć znacznik dobra, który w poprzedniej rundzie znajdował się na polu 10, należy **usunąć ten znacznik z gry!**

Gracz neutralny

Gracz neutralny jest pojęciem specyficznym dla tego wariantu.

- Gracz neutralny dostaje swoją prowincję. Nie umieszcza się na niej jednak kart lasów i torfowisk.
- W lewym górnym rogu prowincji gracza neutralnego umieszcza się **Skład budowlany** (*kartę oznaczono literą N*).
- Gracz neutralny otrzymuje również dwóch braci przeora.
- Aby skorzystać z budynku gracza neutralnego należy zapłacić 1 monetę (**do zasobów ogólnych**), po czym wprowadzić jednego z jego mnichów do wybranego budynku. Gracz sam decyduje, czy będzie to przeor, czy brat. Koszt wykorzystania budynku gracza neutralnego wzrasta do 2 monet, gdy zbudowana zostanie **Winiarnia** lub **Destylarnia whisky**. Aktualną wysokość opłaty można zaznaczyć przy pomocy żetonu gracza rozpoczynającego. (*Podobnie, jak ma to miejsce w grze dla 2 – 4 osób, gracz może ofiarować gospodarzowi prezent zamiast uiścić opłatę*)
- Na początku każdej fazy osad **wszystkie budynki, które są wciąż dostępne** do zakupu, należy umieścić w prowincji gracza neutralnego.



Zasady budowania dla gracza neutralnego:

- Jeśli w prowincji nie ma już wolnego miejsca na położenie wszystkich kart, należy układać je na leżących już kartach budynków, na których **nie stoją mnisi** (*również na budynkach podstawowych*).
- Nadbudowa może zostać przeprowadzona kilkakrotnie na tym samym polu prowincji.
- Budynki klasztorne mogą być nadbudowane tylko na budynkach klasztornych, a pozostałe tylko na budynkach innych niż klasztorne. Budynki klasztorne muszą ze sobą sąsiadować.
- Można ignorować ograniczenia dotyczące typu terenu (*wskazane w lewym górnym rogu karty*), na którym można wybudować dany budynek.
- Gdy tylko gracz neutralny zakończy budowanie możliwe jest natychmiastowe wykorzystanie jednego z nowych budynków: poza swoim zwykłym ruchem gracz może opłacić kontrakt i umieścić w jednym z nowowzbudowanych budynków przeora gracza neutralnego (*o ile jest wciąż dostępny*). Budynki, które zostały wybudowane, ale od razu nadbudowane, nie mogą być wykorzystane w ten sposób.

! Częsta pomyłka: gracz zapomina zapłacić za kontrakt.

- Na początku każdej tury (*bez różnicy, czy poprzedzanej fazą osad, czy nie*) należy sprawdzić, czy wszyscy trzej mnisi gracza neutralnego znajdują się w budynkach. Jeśli tak, gracz zabiera mnichów i ustawia ich obok prowincji. Ta sama zasada dotyczy gracza rozgrywanego wariant jednoosobowy.

Runda z fazą osad wygląda następująco:

1. Odzyskanie mnichów przez obu graczy (*o ile wszyscy byli w budynkach*).
2. Obrót kieratu.
3. Umieszczenie wszystkich leżących na stole budynków na planszy gracza neutralnego.
4. Opcjonalnie: wprowadzenie przeora gracza neutralnego do jednego z nowowzbudowanych budynków. W takim przypadku gracz rozgrywanący uiści za opłatę za kontrakt do zasobów ogólnych.
5. Jeśli w wyniku wykonania kroku 4. gracz neutralny wprowadził ostatniego wolnego mnicha do budynku, odzyskuje wszystkich trzech.
6. Faza osad.
7. Gracz rozgrywanący wykonuje akcję w ramach swojej tury.

Wyjątek: w odróżnieniu od pierwszych czterech rund z fazą osad (**A** do **D**), **w ostatniej rundzie** (*oznaczonej literą E*) powyżej opisany krok 7 należy wykonać pomiędzy krokami 2 a 3. (*Budowa budynków przez gracza neutralnego oraz faza osad następują więc po zakończeniu tury gracza rozgrywanego*).

Po zakończeniu ostatniej rundy gra kończy się. Celem gry jest zdobycie **500 punktów**. (*W wariacie irländzkim jest minimalnie łatwiej osiągnąć ten cel*.)