



Ora & Labora

Aide de jeu

Proposée par [Gus&Co](#) – décembre 2011

Malgré leur simplicité, les règles sont suffisamment denses pour que l'on oublie quelques points de règles cruciaux. Voici une aide de jeu prévue comme pense-bête.

Mise en place

- Ne pas oublier d'enlever les cartes selon le nombre de joueurs.
- Tourner les cartes du bon côté selon la variante retenue, Irlande=trèfle ou France=lys.
- La pierre n'est pas placée sur la roue, elle n'arrive qu'après que la roue ait passé par-dessus son symbole.
- Pour la variante France, on utilise les ressources raisin/vin & farine/pain, et pas malt/bière
- Pour la variante Irlande, on utilise les ressources malt/bière, et pas raisin/vin & farine/pain

Roue

- La roue avance d'un cran dans le sens contraire des aiguilles d'une montre au début de chaque manche : à 3-4 joueurs, quand tous les joueurs ont joué un tour et le premier joueur un 2^e tour, on passe à la manche suivante.
- A 2 joueurs, Chaque joueur dispose de 2 actions effectuées à la suite ; on avance la roue à chaque fois que l'on change de joueurs.

Agglomération

- On ne peut construire qu'un seul bâtiment d'agglomération dès que l'aiguille de la roue est passée par-dessus le pion construction (maison bleue), et pas dans une action « construction ».

Bâtiments

- Les bâtiments jaunes ne peuvent être posés qu'adjacentes au monastère de base et aux autres bâtiments jaunes.

Travailleurs

- Au début de la manche, si tous ses travailleurs ont été posés, on les reprend. On ne peut pas déplacer un de ses travailleurs si l'on en a de disponibles.
- Les bâtiments ne sont activés que lorsqu'un pion s'y pose, pas quand il y demeure.
- Quand un bâtiment vient d'être construit et que son prier est disponible, celui-ci peut (*ne doit pas*) se placer sur le nouvel édifice pour y effectuer l'action.
- Déforester ou détourber ne nécessite pas de travailleurs, l'action est automatique.
- Le coût pour employer un travailler adverse est de **1 pièce d'or / whiskey / vin**. L'or est conservé par le joueur payé, les ressources sont défaussées (bues...). Attention, quand la Cave de vinification (variante France) ou la Distillerie de Whiskey (variante Irlande) est construite, le coût passe à **2 pièces** d'or.
- Ses propres travailleurs ne vont **jamais** travailler dans les monastères adverses.
- Un joueur ne peut pas engager de travailleurs adverses s'ils sont déjà tous occupés.

Ressources

- Quand une ressource est obtenue grâce à un bâtiment, on en obtient autant que la place de son marqueur sur la roue correspondant au chiffre indiqué. La ressource reçue est ensuite **placée devant le chiffre 0** de la roue.
- Le pion joker (carré orange) peut être utilisé à la place de la ressource correspondante, on prend alors une quantité équivalente à la position du marqueur joker, qui passe à 0.
- Les ressources demeurent sur leur face respective, sauf action de bâtiments. Seules les céréales peuvent être gratuitement retournées sur leur face « paille ».