



Ora & Labora

Petit guide stratégique

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

Bois

Le bois est une précieuse ressource pour la construction de bâtiments. S'il est facile d'en obtenir, sans même devoir envoyer un de ses moines couper des arbres, une fois toutes ses forêts enlevées, il deviendra alors extrêmement difficile d'en obtenir. Pensez à gérer cette ressource parcimonieusement. Un message écologique, Uwe ;-)

Terrains

Son plateau sera bien vite rempli, surtout si l'on décide de protéger ses forêts comme vu plus haut. Les extensions, plaines, côtes ou montagnes, deviennent de plus en plus chères. Pensez à les acheter tôt.

Agglomération

Comme expliqué dans notre critique, rien ne vous « force » à placer des bâtiments d'agglomération. Il s'avérera toutefois extrêmement judicieux de pouvoir placer un tel bâtiment et gérer ses placements matriciels. Ne pas le faire vous dépouillerait de précieux points de victoire.

Adversaires

Pensez à lever le nez de votre monastère. Soyons honnêtes, les choix seront difficiles, bien gérer son domaine paraîtra suffisamment complexe pour ne pas devoir encore se préoccuper de celui des autres, mais puisque vous pouvez utiliser les actions des bâtisseurs présentes chez les autres, moyennant une maigre obole bien sûr, ce sera se montrer sage de connaître les cartes posées pour pouvoir en bénéficier.

Prieur

Chaque joueur possède 3 personnages / travailleurs / frères : deux frères ordinaires, et un prieur spécial. Ce prieur, si libre au moment de la construction d'un bâtiment, pourra alors immédiatement et gratuitement venir se placer sur le nouvel édifice pour l'activer aussitôt. Pensez donc à optimiser toute construction, soyez prêt à y envoyer votre prieur en remplissant les conditions d'activation / ressources spécifiques à payer. Cette manipulation particulière vous prodiguera une action gratuite et intéressante.

Pierre

Comme dans [Agricola](#), la pierre n'apparaît que plus tard dans le jeu. Son intérêt sera fort au début de son apparition pour diminuer plus tard dans la partie.

Merveilles

En utilisant certains édifices et des ressources transformées pour la plupart, comme dans [Le Havre](#) et les bateaux de croisière de fin de partie, on pourra faire l'acquisition de merveilles très fructueuses qui rapporteront 30pts.

Schéma classique

OL reprend le schéma classique que l'on retrouve dans beaucoup de jeux de gestion / développement à la Caylus, Through the Ages, [Innovation](#), Puerto Rico et [Le Havre](#). La partie se divise en trois parties : un début, un milieu et... wait for it (merci Barney)... une fin.

Le début de partie vous permet de poser des bâtiments qui vous ramèneront principalement des ressources simples.

Le milieu de partie proposera des bâtiments à amélioration de ressources.

La fin de partie vous permettra d'utiliser les ressources améliorées pour acquérir beaucoup de points.

Bien gérer ce schéma vous octroiera un avantage conséquent

En conclusion, pour une victoire « assurée »

Développez vos agglomérations. Pour bien y arriver, pensez à acheter des extensions de territoires rapidement puisque moins chers.

Transformez vos ressources et vous tenir prêt pour faire l'acquisition de miracles « juteux » en fin de partie.

Observez constamment le jeu des autres pour pouvoir utiliser leurs bâtiments au besoin