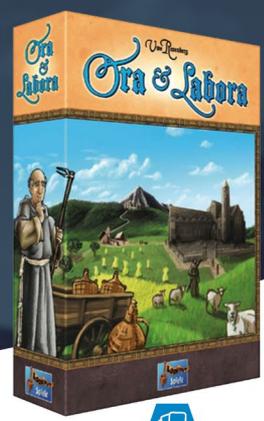




ORA & LABORA (FILOSOFIA)

BUT DU JEU

DÉVELOPPEZ AU MIEUX LA VIE ÉCONOMIQUE DU MONASTÈRE EN ENVOYANT DES ECCLÉSIASTIQUES VERS DIFFÉRENTS BÂTIMENTS AFIN DE PRODUIRE DES BIENS ET DE LES AMÉLIORER. IL FAUDRA AUSSI POSER SUR SON PLATEAU DES AGGLOMÉRATIONS, QUI BIEN PLACÉES RAPPORTERONT DES POINTS VICTOIRE.



1 / MISE EN PLACE



- Choisissez la **roue de production** selon le nombre de joueurs.
- Placez les 7 **marqueurs de production** (argile, pièce, céréale, bétail, bois, tourbes et joker) sur l'emplacement A du cercle, le marqueur bien sur 0.
- Choisir la **version France ou Irlande** des cartes Bâtiments (icône en haut à droite).
- Enlevez les **cartes Bâtiments** avec un 4 en bas à droite si partie à 3 joueurs. Idem avec cartes 3+ à 2 joueurs.
- Trier les cartes selon la lettre à gauche sous les PV La bible désigne les bâtiments de départ.
- Placez les **pires A/B/C/D/E** près de leur emplacement autour de la roue de production et étalez les bâtiments de départ (bible) près du plateau.
- Placez les **pions Pierre et Raisin** aux endroits indiqués sur la roue.
- Placez le **pion Construction** sur son 1er emplacement en face de la pile des cartes A.
- **Chaque joueur prend :**
 - 1 plateau terre : il y pose 2 cartes *Tourbières* + 3 cartes *Foret*.
 - Ses 3 pions ecclésiastiques (1 prêtre + 2 frères convers).
 - Ses 8 cartes agglomération (couleur du joueur au verso) : celles avec des lettres vont sur leurs tas respectifs autour de la roue. Les 4 agglomérations restantes restent en main.
 - Ses 6 biens de départ (argile/bois/tourbe/bétail/céréales/pièce).
 - 1 aide de jeu.
 - Enlevez les tuiles malt/bière si version France. Enlevez farine/pain et raisin/vin si version Irlande.
 - Triez chacune des 2 piles district et lopin et classez les dans l'ordre croissant de leur coût (bas à droite).

2 / TOUR DE JEU

1) DÉROULEMENT D'UNE MANCHE (4 ÉTAPES)

- Donnez le pion 1er joueur.
- Tournez la roue dans le sens anti horaire. Les chiffres indiquent quel joueur est le 1er joueur durant cette manche.
- Seuls les joueurs ayant leurs 3 ecclésiastiques placés peuvent les récupérer.
- Chaque joueur effectue 1 action. A la fin de la manche, le 1er joueur effectue 1 action supplémentaire.

2) LES ACTIONS

Placer un ecclésiastique.

- Placez 1 de ses ecclésiastiques libres sur 1 de ses bâtiments construits pour utiliser immédiatement sa capacité.
- Placer 1 des ecclésiastiques libres d'un autre joueur sur un bâtiment lui appartenant. Il faut payer 1 pièce d'or pour émettre un contrat de travail. Le joueur concerné choisit quel ecclésiastique est placé chez lui. Interdit de refuser. Pas obligé d'utiliser la fonction du bâtiment. Possibilité de payer en vin (pas au joueur, mais à la réserve).
- Si le bâtiment où vient d'être posé l'ecclésiastique produit des biens, se référer à la roue de production pour connaître la quantité reçue. Remettre alors ce bien sous la quantité 0 de la roue. Possibilité de se référer au pion joker si la ressource désirée est épuisée ou si le pion joker est mieux placé sur la roue.

Créer des ressources sans ecclésiastiques.

- Abattre des arbres : 1 fois par manche. Retirez une carte forêt. Se référer à la roue de production pour le bois.
- Couper de la tourbe : idem que pour arbres.

Construire un bâtiment :

- Payez le coût du bâtiment (haut à gauche) et placez-le sur un emplacement libre.
- Les bâtiments avec une bannière jaune doivent toucher le monastère ou un autre bâtiment du monastère.
- Vérifiez en haut à gauche où peuvent se poser ces bâtiments (côte/plaine/versant/montagne).
- Si le prêtre est disponible, vous pouvez l'utiliser pour profiter immédiatement de la fonction du bâtiment construit. Pas avec les frères convers.

ACTIONS SUPPLÉMENTAIRES RÉALISABLES EN TOUT TEMPS.

- Retournez une tuile *Céréale* en *Paille*.
- Echangez des pièces. 1 Tuile « 5 pièces » contre 5 « tuiles pièces » ou 1 vin contre 1 pièce.
- Achetez une tuile *Terrain*. 1 seule fois par tour. Coût en bas à droite.
- **District** : à poser au-dessus ou en dessous. Choisir son côté.
- **Lopin** : à poser à droite ou à gauche. Choisir son côté.

Fin de la manche et passage de pion 1er joueur. Manche suivante



2 / TOUR DE JEU (SUITE)



LA PHASE AGGLOMÉRATION :

- Déplacez le pion construction sur le prochain emplacement
- On peut construire au max 1 agglomération (carte de la couleur du joueur). Payez le coût en énergie et en matière. Placez définitivement sur un emplacement libre et judicieux ou payez-la et mettez-la de côté pour plus tard. Possibilité d'acheter au max 1 terrain avant.
- Distribuez la nouvelle carte *Agglomération* à chaque joueur et placez les cartes restantes sur la table avec les bâtiments encore dispos.



3 / FIN DE PARTIE



Dès que l'aiguille dépasse l'espace E une 2ème fois, la 25ème et dernière manche débute (manche bonus).

- Tous les joueurs reprennent leur prier.
- Chaque joueur a une action pour construire un bâtiment et placer son prier sur un bâtiment libre ou occupé. Pas besoin de payer sur un bâtiment adverse.
- Puis faire une 5ème et dernière phase agglomération.

DECOMPTE FINAL :

- Additionnez les P.V de vos tuiles bien
- Additionnez les P.V de vos bâtiments et agglomération.
- Calculez la valeur résidentielle de l'agglomération selon les bâtiments adjacents. Les bâtiments avec une valeur résidentielle négative ne sont comptés que s'ils bordent une agglomération.