

Uwe Rosenberg Ora & Labora

Ekonomia monastyczna w średniowieczu

Gra Ora et Labora posiada dwa zestawy zasad z podobną zawartością: **Wprowadzenie** - przeznaczone do szybkiej nauki oraz **Instrukcję szczegółową** - opisującą wszystkie zasady gry. Zanim zaczniesz czytać którąkolwiek z nich zapoznaj się z niniejszą instrukcją **Przygotowania do gry!**



Przygotowanie do gry

Plansza główna

Plansza główna, przedstawiająca ułożonych w okrąg 13 pól produkcji, nazywana będzie w tej instrukcji również kołem produkcji. Z planszą połączony jest kierat z jednym ramieniem.

W zależności od tego ile osób bierze udział w rozgrywce, wybierz jedną z dwóch plansz i umieść ją na środku stołu. Jedna plansza przeznaczona jest do gry w trzy osoby (z jednej strony) lub cztery osoby (na odwrocie). Druga plansza wykorzystywana jest do gry w wariantie krótkim dla 3-4 graczy (z jednej strony) lub do gry w wariant 1-osobowy i 2-osobowy (na odwrocie). Każda strona planszy ma wydrukowane oznaczenie dotyczące wariantu, dla którego jest przeznaczona.

Kierat

Umieść jeden z dwóch kieratów na kole produkcji, odpowiednią stroną do góry (patrz rysunek).

Uwaga: Do gry w wariantie krótkim dwuosobowym należy użyć rewersu kieratu.



Kierat przypisuje wartości od 0 do 10 polom produkcji. Umieść sześć znaczników dóbr podstawowych: glina, drewno, torf, owca, zboże, moneta oraz znacznik jokera na polu produkcji, dla którego kierat wskazuje **wartość 0**. Miejsce to jest oznaczone grecką literą alfa **A**. (W trakcie dalszej gry symbol ten nie ma już żadnego znaczenia)
Drugi kierat znajdujący się w pudełku nie jest wykorzystywany w grze.



Budynki

Przed rozpoczęciem rozgrywki, gracze muszą ustalić w jakim wariantie będzie prowadzona gra: **francuskim** czy **irlandzkim**.

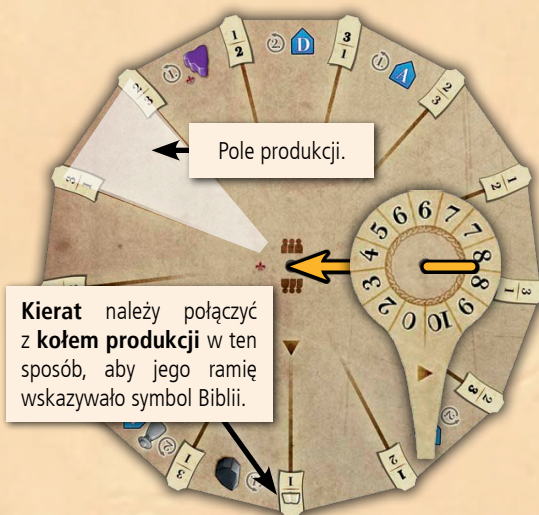
Przygotowanie kart budynków do gry odbywa się w trzech krokach:

- Jeśli rozgrywka prowadzona będzie w 3 osoby usuń wszystkie karty z symbolem „4” w prawym dolnym rogu. W grze dwuosobowej dodatkowo usuń wszystkie karty oznaczone symbolem „3+”. (Szczegółowa instrukcja dotycząca rozgrywki w wariantach jednoosobowym, dwuosobowym oraz skróconym trzy i czterosobowym przedstawiona jest w **Instrukcji szczegółowej** na stronach 7-8)
- Następnie upewnij się, czy wszystkie karty pozostałe w grze zostały odwrócone właściwą stroną do góry: budynki muszą odpowiadać **francuskiemu** lub **irlandzkiemu** wariantowi gry. Odpowiednią stronę rozpoznasz po symbolach w prawym górnym rogu karty: wariant **francuski** oznaczono kwiatem lilii , podczas gdy wariant **irlandzki** oznaczono koniczyną . (Uwaga: wiele kart przedstawia ten sam budynek po obu stronach)
- W ostatnim kroku, posortuj budynki w grupy według wydrukowanych oznaczeń: **symbol Biblii** (dla budynków startowych) lub litery **A, B, C, D** (na budynkach wykorzystywanych w kolejnych fazach gry).

4 strony plansz z oznaczeniem liczby graczy.



3 graczy | 4 graczy | 3-4 graczy wariant krótki | 1-2 graczy



Zalecamy, aby pierwsza rozgrywka – bez względu na wybrany wariant kraju – prowadzona była w dwie lub trzy osoby. Podczas pierwszej gry w 4 osoby zalecamy wybrać skrócony wariant gry.



Skład budowlany należy usunąć z gry w mniej niż 4 osoby.




Promenada nadmorska jest budynkiem wariantu **francuskiego**.



Dom przeora jest budynkiem startowym.

Budynki c.d.

Umieść odkryte karty **budynków startowych** (oznaczone symbolem Biblii ) obok planszy tak, aby były widoczne dla wszystkich graczy. Będą one dostępne do zakupu od początku gry. Pozostałe budynki ułóż w stosy: **A, B, C i D**, a następnie połóż je we wskazanych miejscach obok planszy. (Kolejność budynków w każdym ze stosów nie ma znaczenia). Staną się dostępne do zakupu w późniejszym etapie gry.

Kamień i winogrono

Położ czarny znacznik kamieni we wskazanym miejscu obok koła produkcji (do gry zostanie wprowadzony później). W wariantcie **francuskim** połóż również w odpowiednim miejscu obok koła produkcji fioletowy znacznik winogron. (Znacznik ten nie jest używany w wariantcie **irlandzkim**)

Umieść turkusowy znacznik fazy osad (w kształcie domku) na kole produkcji, przed stosem kart budynków **A**.

Każdy gracz otrzymuje

- **1 prowincję zakonną (startowa plansza terenu)**, na której umieszcza dwie karty torfowiska i trzy karty lasu (patrz rysunek).
- **3 mnichów** w kolorze przez siebie wybranym, których ustawia obok swojej prowincji.



Trzej mnisi



Prowincja

- **8 kart osad** w kolorze gracza (rozpoznawalne po kolorze rewersu kart). Po otrzymaniu kart należy umieścić osady zaznaczone **Biblią** obok swojej prowincji, a te oznaczone literami **A, B, C i D** ułożyć na odpowiednich stosach budynków leżących obok koła produkcji.
- **1 podsumowanie zasad**. Upewnij się, że podsumowania zasad są odwrócone na stronę przedstawiającą odpowiedni wariant gry.
- **Dobra podstawowe** w postaci żetonów: 1 glina, 1 drewno, 1 torf, 1 owca, 1 zboże oraz 1 moneta. (Należy zwrócić szczególną uwagę, aby żetony były odwrócone na odpowiednią stronę). **Winogrono i kamień nie są dobrami podstawowymi!**

Elementy nadmiarowe

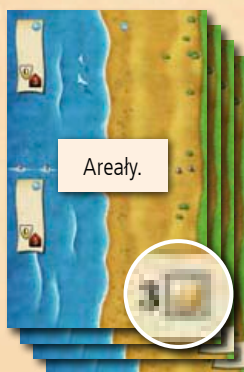
- W wariantcie **francuskim** żetony sód-piwo nie są używane.
- W wariantcie **irlandzkim** żetony mąka-chleb oraz winogrono-wino nie są używane.
- Usuń z gry wszystkie niewykorzystywane elementy: żetony, znaczniki i karty.

Zasoby ogólne

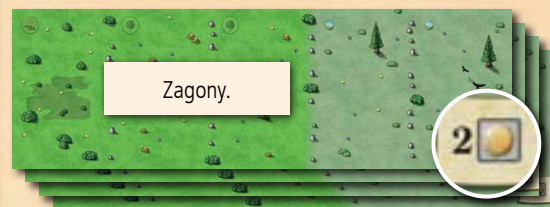
Pozostałe żetony (*biorące udział w grze*) umieść z boku pola gry.

Plansze terenów

Oprócz **prowincji**, którą każdy gracz ma przed sobą, w grze dostępne są również podłużne **zagony** (1x5) i pionowe **arealy** (2x2). Ułóż je w kolejności względem kosztu zakupu i utwórz z nich dwa stosy (*osobno arealy, osobno zagony*) tak, aby tereny tańsze były na górze. (Nie ma znaczenia jak odwrócone są plansze, ponieważ koszt kupna po obu stronach jest jednakowy.)



Arealy.

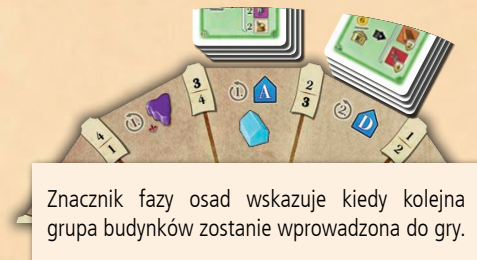


Zagony.



Karty budynków ułożone w stosy **A** oraz **D** w grze w 4 osoby.

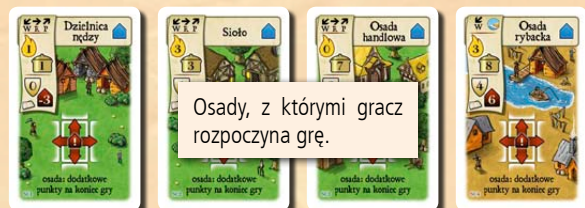
Znacznik kamienia zostanie wprowadzony do gry w późniejszym czasie.



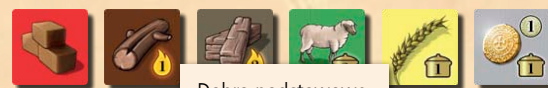
Znacznik fazy osad wskazuje kiedy kolejna grupa budynków zostanie wprowadzona do gry.



Gracze umieszczają swoje **Kolonie artystów** na wierzchu stosu budynków **A**.



Osady, z którymi gracz rozpoczyna grę.



Dobra podstawowe.

Żetony dóbr w zasobach ogólnych nie muszą być pogrupowane wg rodzaju. Płynność gry nie będzie mocno zaburzona, jeśli z żetonów uspany zostanie rozległy stos, z którego gracze będą dobierali na bieżąco odpowiednie żetony.

