

Uwe Rosenberg Ora & Labora

Klosterwirtschaft im Mittelalter
ein Aufbauspiel für 1 bis 4 Personen ab 12 Jahren
von Uwe Rosenberg

Achtung!

Zunächst bitte
das Extrablatt für
den Spielaufbau
durchlesen!

Diese **Spielanleitung** erklärt das Spiel
klassisch strukturiert und detailgenau. Sie
eignet sich zum Nachschlagen von spontanen
Regelfragen und im Nachhinein, um zu
prüfen, ob man alles richtig gespielt hat. Wer
erzählerisch in das Spiel eingeführt werden
möchte, bevorzuge bitte die Erklärregel, die
ebenfalls in diesem Spiel enthalten ist!



Die ausführliche Spielanleitung

Diese Spielanleitung bezieht sich zunächst auf das Drei- und Vierpersonenspiel. Am Ende folgen die Sonderregeln für das Kurz-, Zweipersonen- und Solospiel (siehe Seite 7 bis 8).

Spielidee

Ora et Labora ist ein Spiel über die Klosterwirtschaft im Mittelalter.

Es wird gebetet. Aber viel mehr noch wird gearbeitet.
Innerhalb der Klostermauern, genauso wie außerhalb.

Die Spieler sind Kloostervorsteher und schicken ihre Geistlichen (*den Prior und zwei Laienbrüder*) in Gebäude, in denen sie Waren erwirtschaften.



Wie viele Waren sie bei den Arbeitsvorgängen erhalten, zeigt das Ertragsrad an.

Die Spieler schicken ihre Geistlichen auch in Gebäude, in denen Waren veredelt werden. (*In der Torfköhlerlei wird zum Beispiel aus Torf Torfkohle.*)

Am Anfang haben die Spieler nur ihr Kernland,
eine 2x5 Felder kleine Landschaft mit Moor und
Wald, die später durch Ankäufe ausgeweitet wird.

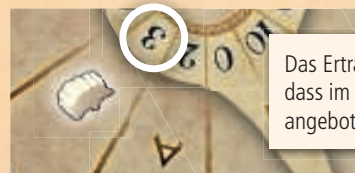
Insgesamt wird die Partie fünf Mal für eine Siedlungsphase unterbrochen. Die Spieler bringen dann eine Siedlung so auf ihren Landschaftsplänen unter, dass sie für Nachbargebäude, die einen hohen Wohnwert haben, viele Punkte bekommen.

Gebäude und Siedlungen können nahezu überall auf leere Bauplätze gebaut werden. Die wichtigste Ausnahme bezieht sich auf die Klostergebäude (*zu erkennen an der gelben Farbe des Titel- und Iconkästchens*): Klostergebäude müssen an Klostergebäude grenzen, damit ein immer größer werdendes Kloster entsteht. (*Im Beispiel grenzt das Klosterkapitel an das Klosterstammhaus.*)

Ora et Labora kann in einer **Frankreich**- oder in einer **Irland**-Variante gespielt werden. Je nachdem für welche Variante sich die Spieler entscheiden, werden alle benötigten Gebäudekarten auf die entsprechende Seite gedreht (*zu erkennen an  bzw. .*)



Im Bauernhof
gibt es Vieh
oder Getreide.





Das Ertragsrad zeigt,
dass im Moment 3 Vieh
angeboten werden.



Nach oben und nach unten
gelangt der Spieler durch
Ankäufe an weitere Wald-
und Moorfelder. Wer ein
Küstenareal erwirbt, weitet
seine Landschaft nach links
aus. Nach rechts kommen
Bergareale dazu. So entsteht
bei jedem Spieler eine
Landschaft, die sich malerisch
von der Küste, über die Ebene
bis zum Gebirge erstreckt.



Die **Wohnwerte**
auf den Karten
sind durch ein 
dargestellt.

Siedlungen sind am
Siedlungssymbol 
zu erkennen.

Klostergebäude sind an
dem Farbton zu erkennen,
in welchem auch dieses
Kästchen hier gehalten ist.

Spielmaterial

auf Stanzbögen:

- 2 Spielpläne, von denen immer nur einer benötigt wird
- 2 identische Ertragsräder zum Anzeigen der Erträge,
von denen auch immer nur eines benötigt wird
- 4 Landschaften „Kernland“ (eines für jeden Spieler)
- 9 Landschaften „Landstrich“ (Kosten: 2, 3, 4, 4, 5, 5, 6, 7, 8 Münzen)
- 9 Landschaften „Areal“ (Kosten: 3, 4, 4, 5, 5, 6, 6, 7 Münzen)

zusätzlich 450 Spielmarken:

- 40 Marken „Torf“ mit Rückseite „Torfkohle“
- 40 Marken „Vieh“ mit Rückseite „Fleisch“
- 45 Marken „Getreide“ mit Rückseite „Stroh“
- 45 Marken „Holz“ mit Rückseite „Whiskey“ (nur für die **Irland**-Variante)
- 55 Marken „Lehm“ mit Rückseite „Keramik“
- 45 Marken „1 Münze“ mit Rückseite „Buch“
- 30 Marken „5 Münzen“ mit Rückseite „Reliquie“
- 40 Marken „Stein“ mit Rückseite „Ornament“
- 30 Marken „Trauben“ (nur für die **Frankreich**-Variante) mit Rückseite „Wein“
- 30 Marken „Mehl“ (nur für die **Frankreich**-Variante) mit Rückseite „Brot“
- 40 Marken „Malz“ (nur für die **Irland**-Variante) mit Rückseite „Bier“
- 8 Marken „Wunder“ (auf der Rückseite eine Verfünfachungsmarke)
- 2 Startspielermarken (für das Drei- bis Vierpersonenspiel,
je 1 für **Frankreich** und **Irland**)

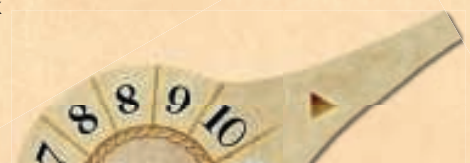


auf 110 Spielkarten:

- 41 Karten „Gebäude“ (auf der einen Seite **Frankreich**, auf der anderen **Irland**)
- 32 Karten „Siedlung“ (für jeden Spieler ein Set aus 8 unterschiedlichen Siedlungen)
- 37 Karten „Wald“ bzw. „Moor“ auf der anderen Seite

außerdem:

- je 3 Spielsteine „Geistlicher“ in vier Farben (je 2x Laienbruder und 1x Prior)
- 9 Warenanzeiger in unterschiedlichen Farben und Formen
- 1 türkisfarbener hausförmiger Gebäudestein (zum Anzeigen der nächsten Siedlungsphase)
- 2 Stecker zum Anbringen des Ertragsrades auf den Spielplan
- 1 Extrablatt Spielaufbau
- 1 4-seitige Erklärregel zum Kennenlernen des Spiels
- diese 8-seitige Spielanleitung zum Nachschlagen von Details
- 1 12-seitiges Verzeichnis aller Gebäude und Siedlungen mit Spieltipps und Übersichten
- 4 Übersichten zum Durchschneiden in der Mitte (Vorderseite Aktionsmöglichkeiten mit Waren- und Geländearten, Rückseite Gebäude)
- 1 Wertungsblock
- 15 Zipp-Tüten



Spielverlauf

Der Startspieler der ersten Runde wird ausgelost. Dieser Spieler erhält die **französische** bzw. **irische** Startspielermarke. (Die Startspielermarke der anderen Ländervariante wird nicht benötigt.) Die Startspielermarke wird auf die Seite gedreht, auf der 1 Münze abgebildet ist. (Die Marke wird von Runde zu Runde im Uhrzeigersinn weitergereicht.)

Rundenablauf

Im Drei- bis Vierpersonenspiel ist die Partie rundenbasiert mit wechselndem Startspieler. Eine Runde besteht aus fünf Teilen, die der Reihe nach durchgespielt werden.

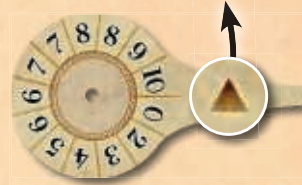
- 1) Zu Beginn jeder Runde prüfen die Spieler, ob sich ihre Geistlichen **alle drei** in Gebäuden aufhalten. Die Spieler, bei denen dies der Fall ist, erhalten alle drei Geistlichen **zurück**.
 - Wer nur ein oder zwei Geistliche eingesetzt hat, bekommt diese nicht zurück.
 - Es ist nicht erlaubt, auf das Zurücknehmen der Geistlichen zu verzichten.
- 2) Danach wird das Ertragsrad in Pfeilrichtung **um eine Position** gedreht (also gegen den Uhrzeigersinn). Die Warenanzeiger zeigen die Erträge an. Durch die Drehung des Ertragsrads erhöhen sich die Erträge der Waren.
 - Beim Drehen des Ertragsrades kann anhand der **Prüfziffer** kontrolliert werden, ob der richtige Spieler Startspieler ist. Dieses Vorgehen wird auf Seite 6 erläutert.
 - Falls sich ein Warenanzeiger beim Drehen des Ertragsrades auf der hintersten Position befindet (Position 10), wird er vom Balken des Ertragsrades mitgeschoben. (Der Warenanzeiger bleibt also auf Position 10.)
 - In Runde 8 kommt der Warenanzeiger „Trauben“ ins Spiel (nur in der **Frankreich-Variante**) und in Runde 13 der Warenanzeiger „Stein“. Der neue Warenanzeiger wird dann jeweils auf das Ertragsradfeld mit der Wertigkeit 0 geschoben.
- 3) Falls der Radbalken während seiner Drehung den Gebäudestein anschiebt und somit an den nächsten Gebäuden und Siedlungen vorbeizieht (erst kommen die A-Karten ins Spiel, dann die B-, C- und schließlich die D-Karten), wird das Spiel für eine **Siedlungsphase** unterbrochen (siehe Seite 5).
- 4) Danach hat jeder Spieler im Uhrzeigersinn **1 Aktion**. Der **Startspieler** der Runde kommt am Ende noch für eine **zweite Aktion** an die Reihe.
 - Im Dreipersonenspiel besteht eine Runde somit aus insgesamt 4, im Vierpersonenspiel aus 5 Aktionen.
- 5) Zum Abschluss einer Runde wird die Startspielermarke im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weitergegeben.



Die beiden Startspielermarken: **Frankreich** (rot) und **Irland** (grün).



Die Geistlichen:
1 Prior und 2 Laienbrüder



Der Pfeil gibt die Drehrichtung vor: gegen den Uhrzeigersinn.

Die Drehung bewirkt, dass statt 2 nun 3 Getreide und statt 3 nun 4 Vieh angeboten werden.



Die Prüfziffern



Die erste Siedlungsphase beginnt.

Dadurch dass der Startspieler in einer Runde zweimal an die Reihe kommt, wird Ora et Labora effektiv im Uhrzeigersinn gespielt: Reihum führt jeder Spieler eine Aktion durch, unterbrochen vom gelegentlichen Drehen des Ertragsrades und damit verbundenen Siedlungsphasen.



Die Aktionsmöglichkeiten

Teil 4 einer Runde ist die Aktionsphase. Für die eine Aktion gibt es **3 Möglichkeiten**.

- Der Spieler kann einen **eigenen Geistlichen** (Laienbruder oder Prior) einsetzen oder einen **Arbeitsauftrag an einen Mitspieler** erteilen.
- Er kann sich den Ertrag für eine **Wald- oder Moorkarte** nehmen.
- Er kann ein **Gebäude bauen**.

Beim Arbeitsauftrag muss der Mitspieler einen seiner Geistlichen einsetzen.

Die Aktion „Gebäude bauen“ kann mit der Aktion „Einen Geistlichen einsetzen“ kombiniert werden. Hierzu wird der Prior benötigt (siehe Seite 4, „Die Bedeutung des Priors beim Gebäudebau“).

Aktion **Einen Geistlichen einsetzen, um ein Gebäude zu nutzen**

Der Spieler setzt einen **eigenen Geistlichen** ein (einen Laienbruder oder den Prior) oder weist einen seiner Mitspieler an, dass dieser einen Geistlichen einsetzt.

Setzt der Spieler einen eigenen Geistlichen ein, belegt er mit diesem Geistlichen ein eigenes, unbesetztes Gebäude und nutzt die Funktion des Gebäudes.

Auf die Funktion der einzelnen Gebäude geht diese Spielregel nicht ein. Wenn die Darstellung auf einer Gebäudekarte nicht eindeutig erscheint, der lese ihre Bedeutung bitte im Anhang nach.



Details zum Einsetzen eines Geistlichen

- Falls ein Spieler im Verlauf einer Runde alle drei Geistlichen eingesetzt hat, ist das Nutzen seiner Gebäude bis zum Ende der Runde nicht mehr möglich. (Die Geistlichen werden immer erst bei Rundenbeginn zurückgenommen. Siehe Teil 1 einer Runde.) Ausnahme: Über Priorei und Schloss/Prachtbau können Gebäude auf Umwegen genutzt werden (siehe Gebäudeanhang).
- Gebäudefunktionen werden nur **beim Einsetzen** genutzt, nicht beim Verweilen im Gebäude.
- Es ist erlaubt, mit einem Geistlichen ein Gebäude zu besetzen, ohne das Gebäude zu nutzen.
- Es können nur Gebäude genutzt werden, die sich auf den Landschaften der Spieler befinden.
- Die Gebäude, die neben dem Spielplan bereitliegen, können nicht direkt genutzt werden.

Funktionsfeld



Der Arbeitsauftrag

Falls der Spieler ein **Gebäude eines Mitspielers nutzen** möchte, gibt er dem Mitspieler **1 Münze** und erteilt ihm damit einen Arbeitsauftrag: Der Mitspieler muss einen seiner eigenen Geistlichen auswählen, den er noch nicht eingesetzt hat, um ihn auf das gewünschte Gebäude zu setzen.

Achtung! Hierbei wird ein Geistlicher des Mitspielers und nicht etwa ein Geistlicher des Spielers, der an der Reihe ist, eingesetzt.



Details zum Arbeitsauftrag

- Soll ein Gebäude des Mitspielers genutzt werden, entscheidet der Mitspieler selbst, ob er seinen Prior oder einen seiner Laienbrüder für diese Aktion einsetzt.
- Ein Arbeitsauftrag kann nicht erteilt werden, wenn der Mitspieler bereits alle seine Geistlichen eingesetzt hat.
- Ein Arbeitsauftrag kann nicht abgelehnt werden.
- Die Gebühr für das Erteilen des Arbeitsauftrages muss der aktive Spieler sofort bezahlen. (Er darf nicht erst auf den eventuellen Erlös aus der Nutzung des Gebäudes warten.)
- Es ist erlaubt, ein Gebäude besetzen zu lassen, ohne das Gebäude zu nutzen.

Sobald ein Spieler das Gebäude **Winzerei** (in der **Frankreich-Variante**) bzw. die **Whiskey-Distillerie** (in der **Irland-Variante**) baut, erhöhen sich **für alle Spieler** die Kosten für Arbeitsaufträge von 1 Münze auf **2 Münzen**. Dies gilt bis zum Ende des Spiels und wird angezeigt, indem die Startspielermarke auf die Rückseite gedreht wird.

Gastgeschenke - Die Bedeutung von Wein und Whiskey beim Arbeitsauftrag

Von der ersten Runde des Spiels an gilt: Statt einem Mitspieler für das Nutzen seines Gebäudes Münzen zu zahlen, kann der Spieler **1 Wein** (in der **Frankreich-Variante**) bzw. **1 Whiskey** (in der **Irland-Variante**) in den **allgemeinen Vorrat** geben: Der Eigentümer des genutzten Gebäudes geht dann leer aus. (Wein wird in der Winzerei erzeugt, Whiskey in der Whiskey-Distillerie.)

Das Ertragsrad

Das Ertragsrad ist das zentrale Spielelement in **Ora et Labora**. Viele Gebäude beziehen sich mit ihrer Funktion auf das Ertragsrad (siehe Beispiele).

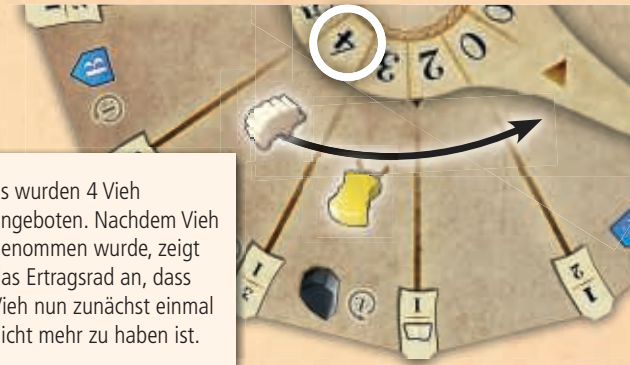
Die Spieler erwirtschaften Waren. Wie viele Waren sie von einer Sorte erhalten, zeigt ihnen das Ertragsrad an. Zu Beginn jeder Runde wird es um eine Position gegen den Uhrzeigersinn gedreht (Teil 2 einer Runde). Auf diese Weise erhöhen sich mit nur einer Handbewegung die Erträge (nahezu) aller Waren.

Nach jeder Warenausschüttung kommt der entsprechende Warenanzeiger **zurück auf 0**. (Bis zur nächsten Ausschüttung der gleichen Ware dauert es wegen der langsamen Drehung des Ertragsrades wieder ein paar Runden.)

Die Warenmarken sind mit vier Sorten von Icons versehen:

ist das Symbol für Nahrung, für Energie, für Münzen und für Punkte. Auf dem Übersichtsblatt sind alle Marken aufgeführt.

Es wurden 4 Vieh angeboten. Nachdem Vieh genommen wurde, zeigt das Ertragsrad an, dass Vieh nun zunächst einmal nicht mehr zu haben ist.



Die Verwendung des Jokers

Immer wenn ein Spieler eine Aktion nutzt, die auf das Ertragsrad zurückgreift, kann er statt des eigentlichen Warenanzeigers den Joker nutzen. (Gebäude- und Ressourcenkarten, die auf das Ertragsrad zurückgreifen, sind anhand des im Hintergrund angedeuteten Spielplanumrisses zu erkennen.) Es ist erlaubt, den Joker für eine Warensorte zu nutzen, deren Warenstein noch gar nicht im Spiel ist (siehe Beispiel 2). Diese Regelung betrifft die Steine sowie in der **Frankreich-Variante** die Trauben.

Aktion Holz fällen

Der Spieler entfernt (maximal) 1 Waldkarte von seinen Landschaften. Dem Ertragsrad entnimmt er, wie viele Holzmarken er aus dem allgemeinen Vorrat erhält. Danach setzt er den Warenanzeiger „Holz“ auf das Feld 0 des Ertragsrades.

Aktion Torf stechen

Der Spieler entfernt (maximal) 1 Moorkarte von seinen Landschaften. Dem Ertragsrad entnimmt er, wie viele Torfmarken er aus dem allgemeinen Vorrat erhält, und setzt den Warenanzeiger „Torf“ auf das Feld 0 des Ertragsrades.



Die Wald- und Moorkarten haben kein Funktionsfeld, weil sie **nicht** durch Geistliche besetzt werden. Die Ertragsrad-Darstellung zeigt, dass mit ihnen Holz bzw. Torf gewonnen wird.

Beispiel 1: Der Spieler setzt einen Laienbruder auf den Lehmhügel. Der Warenanzeiger „Lehm“ zeigt 3 an, der Warenanzeiger „Joker“ 5. Der Spieler setzt den Joker auf 0 und nimmt sich 5 Lehm. (Der Warenanzeiger „Lehm“ bleibt auf 3.)

Beispiel 2: Der Spieler setzt einen Laienbruder auf den Steinbruch. Der „Joker“ zeigt eine 5 an. Der Spieler setzt den Joker auf 0 und nimmt sich 5 Steine, obwohl der Warenanzeiger „Stein“ noch neben dem Spielplan liegt.

Details zum Nutzen der Wald- und Moorkarten

- Achtung! Wer Holz fällt oder Torf sticht, kann keinen Geistlichen einsetzen.
- Die entfernten Wald- und Moorkarten werden aus dem Spiel genommen.
- Es ist erlaubt, eine Wald- oder Moorkarte zu entfernen, auch wenn der Holz- bzw. Torf-Anzeiger auf 0 steht und keine Waren genommen werden können. (Dies kostet allerdings eine Aktion.)
- Wer keine Wald- bzw. Moorkarte mehr hat, kann die Aktion „Holz fällen“ bzw. „Torf stechen“ zwar durchführen, erhält aber weder Holz noch Torf und setzt den Warenanzeiger nicht auf 0.
- Auch wer Holz fällt oder Torf sticht, kann den Joker nutzen.
- Durch das Entfernen von Wald- und Moorkarten werden **Bauplätze frei** (siehe nächster Abschnitt, „Gebäude bauen“).

Aktion **Gebäude bauen**

Der Spieler baut ein Gebäude aus der offenen Auslage, indem er die Baumaterialien zahlt, die oben links auf der Gebäudekarte aufgeführt sind. (Mit Holz, Lehm, Stroh und Stein gibt es vier unterschiedliche Baumaterialien.) Danach legt er die Gebäudekarte auf ein leeres Feld seiner Landschaften.



Holz, Lehm und Getreide sind über das Ertragsrad zu beziehen. Aus Getreide entsteht der Baustoff Stroh (siehe Zusatzaktion auf dieser Seite unten).



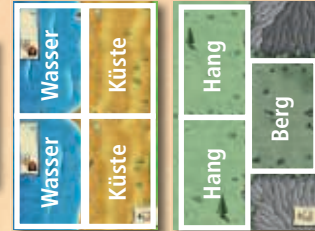
Die Bauregeln

- Achtung! Klostergebäude (zu erkennen an der gelben Farbe des Titel- und Iconkästchens) müssen immer (waagrecht oder senkrecht) an andere Klostergebäude grenzen.
- Die Gebäudekarten haben oben links eine Anweisung, auf welcher Geländeart die Gebäude zu bauen sind. (Dies wird auch durch die Hintergrundfarbe der Illustration angedeutet.) Es gibt fünf Geländearten (siehe Übersichtsblatt): Wasser, Küste, Ebene (wozu auch abgeholzter Wald und trockengelegtes Moor zählen) sowie Hang und Berg. Grundsätzlich sind die Geländearten an den Icons zu erkennen. (Küstenfelder sind auf den Landschaften auch am Sandstrand zu erkennen und Hangfelder an dem grau/grünen Hintergrund. Die Bergfelder haben einen grauen Hintergrund.)
- Auf Bergfeldern können **nur Steinbruch oder Burg** gebaut werden.
- Auf Wasserfeldern kann nur das **Hausboot** gebaut werden. (Das Hausboot kommt nur in der **Irland**-Variante vor.)



Stein ist ein Baustoff, der im Verlauf der Partie eine Wandlung vollzieht. Erst ist er recht schwer, später immer leichter zu bekommen (siehe Seite 6, „Die Ware Stein“).

Küstenareale haben 2 Wasser- und 2 Küstenfelder.



Bergareale haben 2 Hangfelder und 1 Bergfeld.

Die Bedeutung des Priors beim Gebäudebau

Ein Spieler kann, nachdem er ein Gebäude gebaut hat, seinen Prior dazu verwenden, das neu gebaute Gebäude **sofort zu nutzen**. Hierzu setzt er den Prior auf das neu gebaute Gebäude. (Dies geht nur mit dem Prior. Und auch nur, wenn der Prior noch nicht eingesetzt ist.)

Küste und Hang bieten also mehr Baumöglichkeiten als Ebenen, da jedes Gebäude, das auf einer Ebene gebaut werden kann, auch auf Küste oder Hang gebaut werden darf.



Details zum Gebäudebau

- Wer die Aktion „Gebäude bauen“ nutzt, kann maximal ein Gebäude bauen.
- Als Gebäude gelten alle Karten mit einem Funktionsfeld (siehe Seite 2, unten).
- Auch Karten wie z. B. der „Klosterhof“ gelten entgegen des Wortlauts als „Gebäude“.
- Wer kein freies Baufeld hat, kann kein Gebäude bauen.
- Es ist nicht erlaubt, eine erworbene Gebäudekarte erst an die Seite zu legen, um sie nachträglich auf ein leer gewordenes Landschaftsfeld zu legen.
- Einmal abgelegte Gebäudekarten dürfen bis zum Spielende nicht mehr versetzt werden.



Der Klosterhof ist ein Klostergebäude.



Die Windmühle kann nur auf einem Küsten- oder einem Hangfeld gebaut werden.

Finanzieren statt Bauen

Manche Gebäude sind nicht mit Baumaterialien zu bauen, sondern mit Geld zu finanzieren. Diese Gebäude zu errichten, gilt ebenfalls als Aktion (und nicht etwa als Zusatzaktion, siehe nächster Abschnitt).



Der Steinbruch kostet 5 Münzen.



Getreide kann jederzeit zu Stroh werden.

Zusatzaktionen

Zusätzlich zu einer der aufgeführten Aktionen können (vor oder nach der Aktion) Zusatzaktionen durchgeführt werden.

Zusatzaktion **Getreide in Stroh umwandeln**

Es ist jederzeit im Spiel möglich, Getreidemarken auf die Rückseite Stroh zu drehen, um sie z. B. für den Bau von Gebäuden oder als Energieträger zu verwenden. (Das jederzeitige Umdrehen einer Marke ist nur mit Getreide möglich.)

- Stroh kann **nicht** zurück auf die Seite Getreide gedreht werden.
- Manche Gebäude fordern unterschiedliche Marken für ihre Funktion. Da die beiden Seiten einer jeden Marke als unterschiedliche Marken gelten, wird 1 Getreide für eine Gebäudefunktion gerne auf die Rückseite Stroh gedreht: Dann können 1 Getreide und 1 Stroh gemeinsam abgegeben werden – als zwei verschiedene Marken.



Dies sind all die Gebäude, die unterschiedliche Marken fordern.

Zusatzaktion **Münzen wechseln**

Die Spieler können jederzeit Münzen wechseln: Eine 5-Münzen-Marke kann gegen fünf 1-Münzen-Marken getauscht werden und umgekehrt. Außerdem können Weinmarken jederzeit gegen 1 Münze und Whiskeymarken jederzeit gegen 2 Münzen getauscht werden (siehe Darstellung auf den Marken).



Zusatzaktion **Landschaft erwerben**

Einmal pro Spielzug und einmal pro Siedlungsphase (siehe unten) kann eine Landschaft erworben werden. Es gibt **längliche Landstriche und hochkante Areale**. Die obersten Landschaften auf beiden Stapeln sind käuflich zu erwerben. Ihr Preis steht unten rechts in der Ecke. (Der Spieler muss die Landschaft sofort nach dem Kauf auslegen, darf sie sich also nicht zunächst an die Seite legen.)

Landstriche

Das Kernland, das die Spieler bei Spielstart erhalten, gibt die Ausrichtung der Landstriche vor. Die fünf Felder eines Landstriches können oberhalb oder unterhalb des Kernlands angelegt werden. Die Landstriche müssen bündig ausgerichtet werden. (Sie dürfen also nicht nach links oder rechts abweichen.) Landstriche können an Landstriche angelegt werden (und müssen auch dann bündig ausgerichtet werden). Beim Ablegen des Landstrichs kann der Spieler entscheiden, ob er ihn auf die Seite „Moor/Wald/Wald/Hang/Hang“ oder „Wald/Ebene/Ebene/Hang“ drehen möchte. Der Preis muss allerdings unten rechts bleiben. Der Spieler muss die Moorfelder seines neuen Landstriches mit Moorkarten und die Waldfelder mit Waldkarten bedecken. (Die übrigen Landschaftsfelder bleiben frei.)

Areale

Die Arealplättchen haben eine Küsten- und eine Gebirgsseite. Auch bei den Arealen muss sich der Spieler nach dem Kauf entscheiden, auf welche Seite er die Landschaft drehen möchte. **Küstenareale werden links** an die Auslage angelegt, **Bergareale rechts** davon.

Anlegeregeln

Beim Anlegen muss

- mindestens ein Küstenfeld des neuen Küstenareals an ein bestehendes Kernlandfeld, Landstrichfeld oder Küstenfeld grenzen, bzw.
- mindestens ein Hangfeld des neuen Bergareals an ein bestehendes Kernlandfeld, Landstrichfeld oder Hangfeld grenzen (siehe Beispiel),
- die Landschaft immer so ausgerichtet werden, dass ihr Preis unten rechts abgebildet ist.

Grundsätzlich gilt: Alle Waren und Marken, die sich im Besitz der Spieler befinden, müssen offen ausgelegt werden: Jeder Spieler soll zu jeder Zeit (und nicht erst auf Anfrage) erkennen können, wer wie viele Waren hat.

Startspielerwechsel

Eine Runde endet mit dem Weitergeben der Startspielermarke an den linken Sitznachbarn.

Nächste Runde

Eine neue Runde beginnt, indem alle Spieler, die ihre drei Geistlichen eingesetzt haben, diese zurückbekommen. (Wer 1 oder 2 Geistliche eingesetzt hat, bekommt diese nicht zurück.) Das Ertragsrad wird anschließend um eine Position weitergedreht (siehe Seite 2, Rundenübersicht).


Die Siedlungsphase

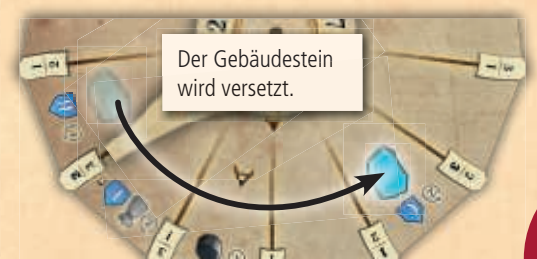
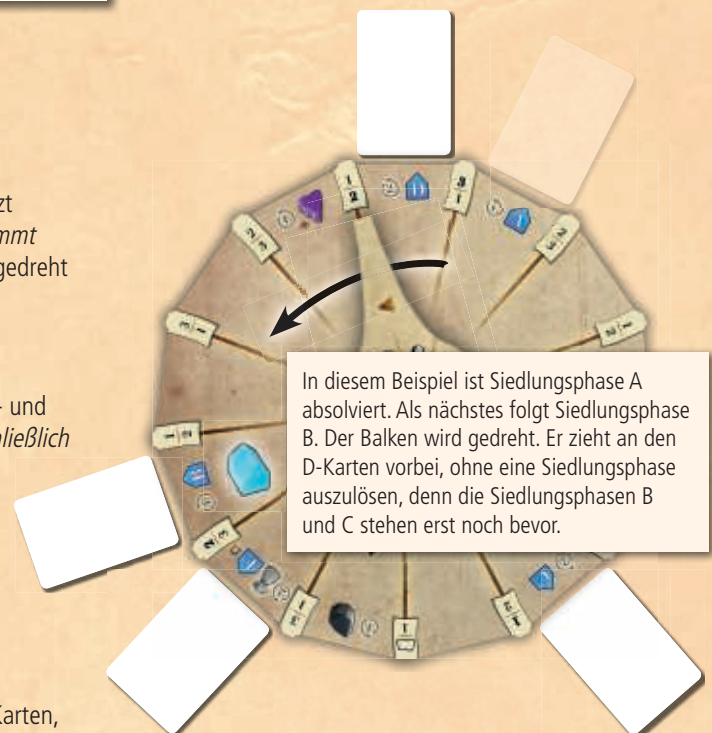
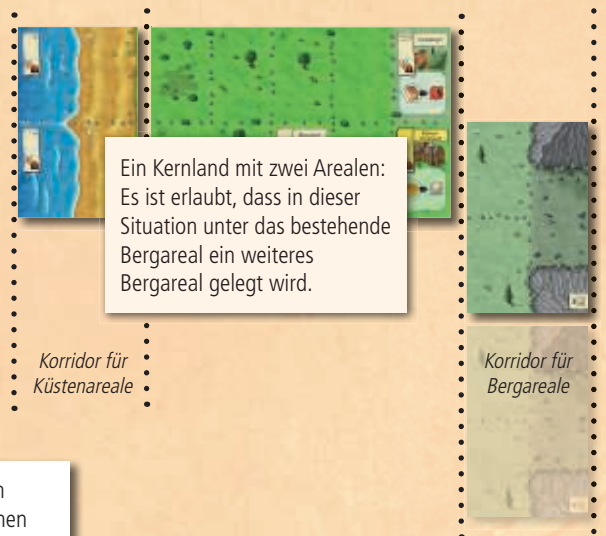
Immer wenn zu Beginn einer Runde das Ertragsrad an den nächsten Gebäude- und Siedlungskarten vorbeizieht (erst an den A-Karten, dann an den B-, C- und schließlich an den D-Karten), wird eine Siedlungsphase durchgeführt.

An der Position des türkisfarbenen Gebäudesteins ist zu erkennen, wann dies das nächste Mal sein wird.

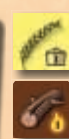
Eine fünfte und letzte Siedlungsphase wird am Ende des Spiels durchgeführt.

Die Siedlungsphase besteht aus drei Unterpunkten.

- 1) Der türkisfarbene **Gebäudestein** wird versetzt. Bis zur ersten Siedlungsphase befindet sich der Gebäudestein vor den A-Karten, zu Beginn der ersten Siedlungsphase kommt er auf das Ertragsradfeld vor den B-Karten. Zu Beginn der zweiten Siedlungsphase steht der Gebäudestein vor den B-Karten und kommt auf das Ertragsradfeld vor den C-Karten. In der dritten Siedlungsphase steht der Gebäudestein vor den C-Karten und wird vor die D-Karten geschoben. Nach der vierten Siedlungsphase kommt der Gebäudestein auf das Feld „E“ (siehe nächster Abschnitt, Seite 6) und zeigt an, wie viele Runden bis zur Bonusrunde noch gespielt werden (auf dem Spielplan dargestellt durch )



- 2) Jeder Spieler kann **maximal 1 Siedlung** aus seinem Vorrat bauen. Der Spieler bezahlt dazu die anfallenden Nahrungs- und Energiekosten (*oben links auf den Karten*) und legt die Siedlungskarte (*entsprechend der Vorgaben*) sofort auf ein freies Feld seines Kernlands bzw. einer seiner anderen Landschaften. Es ist den Spielern erlaubt, vor dem Siedlungsbau maximal 1 Landschaft zu kaufen. (*Wollen dies mehrere Spieler tun, so tun sie dies in Spielreihenfolge.*)



Die Barackensiedlung wird mit 1 Nahrung und 1 Energie gebaut. Diese Baukosten können z. B. mit 1 Getreide und 1 Holz bezahlt werden. Sie kann auf Küste, Ebene oder Hang gebaut werden.

Details zum Siedlungsbau

- Bezahlt wird mit Marken, auf denen Energie- bzw. Nahrungssymbole dargestellt sind. Beim Bezahlen gibt es weder Wechselenergie, noch Wechselnahrung: Überzählige Energie/Nahrung verfällt.
- Wer kein freies Baufeld hat, kann keine Siedlung bauen. Es ist generell nicht erlaubt, eine Siedlung „auf Vorrat“ zu erwerben und erst später zu bauen, sobald ein (*vielleicht besseres*) Landschaftsfeld frei wird.
- Siedlungen können **nicht** als Aktion „Gebäude bauen“ gebaut werden.
- Siedlungskarten der Mitspieler können nicht gebaut werden.
- Eine Übersicht über die 8 Siedlungskarten befindet sich in Kapitel 2 des Anhangs (*Seite 8*).
- Das Fischerdorf kann nur auf einem Küstenfeld gebaut werden und der Villenhügel nur auf einem Hangfeld. (*Dies wird gerne übersehen.*)
- Auf Berg- und Wasserfeldern können keine Siedlungen gebaut werden.
- Der Spieler kann auf das Bauen einer Siedlung verzichten.
- Eine einmal platzierte Siedlung kann bis zum Spielende nicht mehr versetzt werden.

- 3) Die am Spielplanrand gestapelten **Siedlungs- und Gebäudekarten** des aktuellen Buchstabens werden verteilt. Jeder Spieler erhält eine neue Siedlungskarte, die er in späteren Siedlungsphasen oder mit einer Gebäudeaktion „Burg“ (*siehe Anhang, Seite 6*) bauen kann.

- Der Vorrat an Siedlungskarten ist nicht auf vier begrenzt: Wer auf den Siedlungsbau verzichtet, kann mehr als 4 Siedlungskarten im Vorrat haben.
- Jeder Spieler erhält in jeder Siedlungsphase die gleiche Siedlungskarte.
- Die neuen Gebäudekarten werden zu den „alten“ Gebäuden in die Auslage gelegt. Die „alten“ Gebäude werden **nicht** aus dem Spiel genommen. Die Funktion der neuen Gebäude wird vorgestellt. (*Die Bedeutung ist im Funktionsfeld der Karte mit Symbolen dargestellt und im Gebäudeanhang ausführlich erläutert.*)

Man kann sich den Bau der nächsten Siedlung bereits vor Beginn einer Siedlungsphase veranschaulichen, indem man die Siedlung, die man bauen möchte, auf ein Landschaftsfeld legt und Nahrung und Energie, mit der die Siedlung gebaut werden soll, aus seinem Vorrat auf die Siedlungskarte legt. Falls man die Waren zwischenzeitlich anderweitig verwenden möchte, muss man die Siedlungskarte natürlich wieder zurücknehmen.



Die Bonusrunde beim Drei- bis Vierpersonenspiel

Sobald der Balken des Ertragsrades zum zweiten Mal an dem Feld „E“ vorbeizieht (*dargestellt durch*), beginnt die 25. und damit letzte Runde. Vor dieser Bonusrunde nimmt jeder Spieler **seinen Prior zurück**. Reihum ist jeder Spieler noch **genau einmal** an der Reihe (*auch der Startspieler ist nur noch einmal dran*), um entweder ein Gebäude zu bauen oder seinen Prior in ein **beliebiges** gebautes Gebäude zu setzen. Dabei ist **egal, ob das Gebäude besetzt** ist oder nicht. Wer seinen Prior bei einem Mitspieler einsetzt, zahlt dafür keine Auftragsgebühr. (*Seinen Prior beim Mitspieler einzusetzen, ist nur in der letzten, der Bonusrunde möglich.*) Auch in der Bonusrunde ist es erlaubt, ein Gebäude neu zu bauen und dieses sofort mit dem Prior zu besetzen.

Nach der Bonusrunde kommt es zu einer fünften Siedlungsphase. Danach endet das Spiel () Es wird gewertet, wie auf Seite 7 erläutert wird.

Die Ware Stein

Erst ist Stein nur über die Steinhandlung zu beziehen, dann mit Einführung des Steinbruchs auch über den Ertragsrad-Joker. Erst ab Runde 13 bekommt Stein einen eigenen Anzeigestein.



Die Steinhandlung ist ein Startgebäude, der Steinbruch ist ein B-Gebäude. (*In der **Frankreich**-Variante gibt es unter den C-Gebäuden einen zweiten Steinbruch.*)

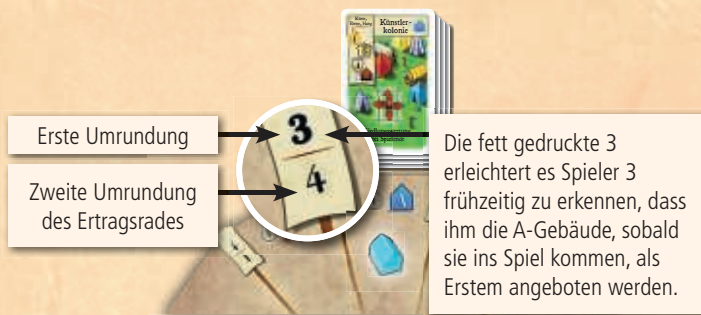
Prüfziffern

Beim Drehen des Ertragsrades wird anhand der **Prüfziffer** kontrolliert, ob der richtige Spieler Startspieler ist. Gelegentlich wird nämlich vergessen, das Ertragsrad weiterzudrehen. Der Balken des Ertragsrades zeigt (*nach der Drehung*) auf ein Ziffern paar. Die Ziffern beziehen sich auf die erste bzw. zweite Umrundung, die das Ertragsrad vornimmt.

- Eine 1 bedeutet, dass Spieler 1, also der Spieler, der in Runde 1 Startspieler war, in der aktuellen Runde Startspieler ist.
- Eine 2 bedeutet, dass Spieler 2, also der Spieler, der in Runde 1 an Position 2 saß, Startspieler sein soll.
- usw.

(*Ergibt die Prüfziffer, dass die Startspielermarke nicht bei dem richtigen Spieler liegt, kann versucht werden, den Fehler zu korrigieren.*)

Fett gedruckte Prüfziffern zeigen an, dass dem Startspieler die neu hinzugekommenen Gebäude als Erstem angeboten werden.



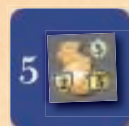
Erste Umrundung

Zweite Umrundung des Ertragsrades

Die fett gedruckte 3 erleichtert es Spieler 3 frühzeitig zu erkennen, dass ihm die A-Gebäude, sobald sie ins Spiel kommen, als Erstem angeboten werden.

Verfünffachungsmarken













Alle Marken bis auf die Wunder stehen in unbegrenzter Zahl zur Verfügung. Wem das Spielmaterial nicht ausreicht, der kann sich mit der Rückseite der Wundermarken behelfen, die er aus dem allgemeinen Vorrat nimmt. Eine Marke, die auf eine Verfünffachungsmarke gelegt wird, zeigt 5 Marken dieser Sorte an. Reichen die Verfünffachungsmarken nicht aus oder werden sie für die Wunder benötigt, muss improvisiert werden.




Hier werden 25 Münzen angezeigt.

Wertung

Die Wertung besteht aus 3 Abschnitten.

- 1) Die Punkte auf den Marken 5 Münzen , Buch , Keramik , Ornament , Reliquie , Wunder  und **Wein**  bzw. **Whiskey**  werden zusammengezählt. (Übrigens ist Wein/Whiskey nicht nur , sondern auch 1 bzw. 2 Münzen wert, demnach sind 1 Wein plus 4 Münzen bzw. 1 Whiskey plus 3 Münzen insgesamt  wert.)
- 2) Danach wird der **wirtschaftliche Wert** aller Gebäude und Siedlungen ermittelt . Dazu werden die wirtschaftlichen Werte der Gebäude und Siedlungen addiert. (Hier spielt der Wohnwert keine Rolle.)
- 3) Schließlich werden die Siedlungen gewertet. Für jede Siedlung erhält der Spieler Punkte in Abhängigkeit von den Karten, die sich in direkter Nachbarschaft zur Siedlung befinden: Für die Siedlungswertung wird der Wohnwert der Siedlungskarten mit den Wohnwerten der Nachbargebäude und -siedlungen addiert (zu erkennen am ).

Details zur Siedlungswertung

- Eine Nachbarschaft besteht nur in waagerechter oder senkrechter Hinsicht. (Es gibt keine diagonale Nachbarschaft.)
- Falls ein Gebäude in Nachbarschaft zu mehreren Siedlungen steht, geht der Wohnwert dieses Gebäudes in die Wertung jeder dieser Siedlungen ein.
- Nicht nur Gebäude, sondern auch Siedlungen haben Wohnwerte. So gehen auch Siedlungen in die Wertberechnung von Nachbarsiedlungen ein.
- Auch Wasserfelder haben einen Wohnwert .
- Es gibt Gebäude mit negativem Wohnwert. Achtung! Negative Wohnwerte bei Gebäuden schlagen nur dann zu Buche, falls sie an Siedlungen grenzen. (Fern von Siedlungen können negative Wohnwerte vollkommen außer Acht gelassen werden.)
- Jedes Bergfeld grenzt an 2 Hangfelder. (Und die Hangfelder auf Berg-Arealen grenzen an je 1 Bergfeld.)


Es gewinnt der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Das kurze Mehrpersonenspiel

Eine Partie **Ora et Labora** lässt sich auch in einer Spielzeit von nur einer Stunde spielen. Hierzu wird der Spielplan für das Kurzspiel benötigt. Dieser ist sowohl für das Spiel mit drei, als auch mit vier Personen vorgesehen. Das Ertragsrad wird auf die Vorderseite gedreht (mit der Zahlenfolge 0, 2, 3, 4, ...).



Das Kernland der Spieler unterscheidet sich von der langen Version dadurch, dass das Moorfeld oben links und das Waldfeld oben in der Mitte frei bleiben. Das heißt, die Spieler starten mit einer Moor- und einer Waldkarte weniger.

Die Kurzversion wird über **12 Runden plus Bonusrunde** gespielt. (Die Bonusrunde ist auf dem Spielplan durch das Symbol  dargestellt.) Dies sind genauso viele Runden, wie das Ertragsrad Felder hat. Die Kurzversion wird mit weniger Gebäuden und einem höheren Ausstoß an Waren gespielt. Zu dritt kommen nur die Gebäude für das Zweipersonenspiel ins Spiel. Zu viert kommen nur die Gebäude für das Zwei- und Dreipersonenspiel ins Spiel. In der **Frankreich**-Version zu viert kann zusätzlich der C-Steinbruch aussortiert werden.




Jeder Spieler hat nur **1 Laienbruder und 1 Prior**. Entsprechend gilt: Zu Beginn jeder Runde prüft jeder Spieler, ob er beide Geistlichen eingesetzt hat: Nur wer Prior und Laienbruder eingesetzt hat, bekommt seine zwei Geistlichen zurück.

Folgende zwei Sonderregeln gelten nur für das Kurzspiel und sorgen für den höheren Warenausstoß:

- 1) Immer wenn ein Spieler Waren über das Ertragsrad erhält (dies gilt auch für Reederei und Böttcherei), erfolgt sofort danach eine **zusätzliche Ausschüttung** dieser Ware: Jeder Spieler (auch der Spieler, der dies veranlasst hat) erhält aus dem allgemeinen Vorrat 1 Marke dieser Ware.
- 2) Die Ertragsradfelder für das Kurzspiel zeigen je 2 aufgedruckte Marken. Zu Beginn einer Runde nimmt sich jeder Spieler das **Markenpaar** aus dem allgemeinen Vorrat, das auf demjenigen Ertragsradfeld dargestellt ist, über das der Balken beim Drehen des Ertragsrads hinweggezogen ist.



Wer mag, kann die aufgedruckten Marken zu Beginn des Spiels auf dem Spielplan verteilen. Dann nimmt sich zu Beginn jeder Runde ein Spieler die Marken vom Spielplan und alle anderen Spieler nehmen sie sich aus dem allgemeinen Vorrat. Dadurch kann leichter geprüft werden, ob das Nehmen der Waren stattgefunden hat. Ansonsten kann es jederzeit nachgeholt werden, sollte es mal vergessen werden. 



In Runde 4 kommt in der **Frankreich**-Variante der Trauben-Anzeiger ins Spiel, in der **Irland**-Variante passiert an dieser Stelle nichts.

Die Siedlungsphasen A bis D erfolgen zu Beginn der Runden 3, 5, 7 und 9. Der Warenanzeiger „Trauben“ kommt in der **Frankreich**-Version zu Beginn von Runde 4 ins Spiel, der Warenanzeiger „Stein“ in beiden Länderversionen zu Beginn von Runde 6. (Diese Informationen sind auch auf dem Spielplan vermerkt.)

Die Bonusrunde (Runde 13) und die Wertung erfolgen genauso wie im langen Mehrpersonenspiel.

Wer Startspieler in einer Runde ist, ist den kleinen **Prüfziffern** zu entnehmen. Die erste Ziffer gilt für das Dreipersonen-, die zweite für das Vierpersonenspiel.

Das Zweipersonenspiel

Im kurzen Zweipersonenspiel wird der Spielplan für das Ein- bis Zweipersonenspiel benötigt. Es werden alle Gebäudekarten aus dem Spiel genommen, die eine „3+“ oder „4“ unten rechts auf der Karte haben. Das Ertragsrad wird auf die Rückseite (Zahlenfolge 0, 1, 2, 2, ...) gedreht. Die Gebäudekarten A bis D werden in die für das Zweipersonenspiel ausgewiesenen Einbuchtungen des Spielplanrands gelegt.

Im Drei- bis Vierpersonenspiel ist die Partie rundenbasiert mit wechselndem Startspieler. Im Zweipersonenspiel dagegen kommen die Spieler abwechselnd an die Reihe: Zu Beginn eines jeden Spielzuges wird das Ertragsrad um 1 Position gedreht. Danach hat der Spieler, der an der Reihe ist, statt 1 Aktion gleich **2 Aktionen**, die er nacheinander durchführt.

Im Wesentlichen wird nach den Regeln des Mehrpersonenspiels gespielt. In folgenden Passagen wird das Wort „Runde“ durch „Spielzug“ ersetzt.

Details zum Zweipersonenspiel

- Einmal pro **Spielzug** und einmal pro Siedlungsphase kann 1 Landschaft oder 1 Areal erworben werden.
- Immer wenn das Ertragsrad an den nächsten Gebäude- und Siedlungskarten vorbeizieht, wird das Spiel für eine Siedlungsphase unterbrochen. Dies geschieht im Zweipersonenspiel nicht zu Beginn einer Runde, sondern zu Beginn eines **Spielzuges**.
- Zu Beginn eines jeden **Spielzuges** bekommen die Spieler ihre 3 Geistlichen zurück (sofern alle drei eingesetzt sind).
- Falls ein Spieler im Verlauf eines **Spielzuges** alle 3 Geistliche eingesetzt hat, ist das Nutzen seiner Gebäude bis zum Ende des Spielzuges nicht mehr möglich (Ausnahme: Schloss bzw. Prachtbau).



Die Warenanzeiger „Trauben“ (nur in der **Frankreich**-Variante) und „Stein“ kommen in den Runden 11 bzw. 18 ins Spiel, der Warenanzeiger „Stein“ also erst mit der zweiten Umdrehung des Ertragsrads (symbolisiert durch eine 2 im spiralförmigen Pfeil).



Mit Beendigung eines Spielzuges kommt der Gegenspieler an die Reihe. (Die Spieler entscheiden selbst, ob sie sich das Zugrecht mit der Startspielermarke anzeigen wollen.) Nach jedem Wechsel des Zugrechts gilt für beide Spieler: Wer alle 3 Geistlichen (1 Prior und 2 Laienbrüder) eingesetzt hat, nimmt seine Geistlichen aus seinen Gebäuden zurück.

Eine Bonusrunde wie im Drei- bis Vierpersonenspiel gibt es nicht.

Achtung! Das Zweipersonenspiel hat kein festes Spielende. Das Spiel kommt in die Schlussphase, wenn die D-Gebäude im Spiel sind und dann nur noch **maximal 1 Gebäude** im Angebot offen ausliegt. Der Spielzug wird zu Ende geführt. Anschließend wird das Ertragsrad gedreht und der Gegenspieler kommt noch einmal für **1 einzige Aktion** an die Reihe.

Danach ist das Spiel zu Ende, ohne dass (wie im Mehrpersonenspiel) noch eine Siedlungsphase durchgeführt wird. Es wird wie im Mehrpersonenspiel gewertet.



Das lange Zweipersonenspiel

Ora et Labora kann auch in der Zweipersonenversion mit nahezu allen Gebäuden gespielt werden. (Die Spieldauer kann sich auf bis zu 3 Stunden belaufen.) Es verändern sich folgende Regeln.

Die einzigen Gebäude, die in der **Frankreich**-Version nicht im Spiel vertreten sind, sind die Bautischlerei, der C-Weinstock und der C-Steinbruch (dargestellt durch die durchgestrichene große 2 auf den Karten). In der **Irland**-Version kommen alle Gebäude zum Einsatz.

Es wird nach den Regeln des kurzen Zweipersonenspiels gespielt – mit folgenden Ausnahmen.

Das **Ertragsrad** wird im Gegensatz zum kurzen Zweipersonenspiel auf die Vorderseite (mit der Zahlenfolge 0, 2, 3, 4, ...) gedreht.

Das Zweipersonenspiel ist in der Langversion wie das Mehrpersonenspiel rundenbasiert. In jeder Runde kommt immer zunächst der **Startspieler** mit **zwei Aktionen** (die unmittelbar aufeinander folgen) an die Reihe, dann führt sein **Gegner eine Aktion** durch. Danach endet die Runde, der Startspieler wechselt und das Ertragsrad wird gedreht. Danach führt der Gegner zwei weitere Aktionen durch und anschließend der ursprüngliche Startspieler wieder eine Aktion usw.



Detail zum langen Zweipersonenspiel


- Bei den effektiv drei Aktionen in Folge kann der Spieler bis zu zwei Landschaften (Landstriche und Areale) kaufen, eine Landschaft im Verlauf der ersten Aktion und eine weitere Landschaft während der zweiten oder dritten Aktion.

Eine Bonusrunde wie im Drei- bis Vierpersonenspiel gibt es nicht. Wie das kurze Zweipersonenspiel hat auch die Langversion kein festes Spielende. Wenn die D-Gebäude im Spiel sind und dann nur noch **maximal drei Gebäude** im Angebot offen ausliegen, wird die Runde noch zu Ende geführt. Danach ist das Spiel zu Ende und es wird gewertet (siehe Seite 7).

Das Solospiel

Spielvorbereitung

Es wird der Spielplan für das **Ein- bis Zweipersonenspiel** benötigt. Das **Ertragsrad** wird auf die Vorderseite (Zahlenfolge 0, 2, 3, 4, ...) gedreht.

In der **Irland**-Variante wird mit allen 41 Gebäudekarten gespielt. In der **Frankreich**-Variante werden nur die Bautischlerei, beide Weinstöcke und der C-Steinbruch aussortiert (dargestellt durch eine durchgestrichene 1 auf den Karten). Diese Gebäude sind nicht für das Solospiel vorgesehen. Die Startgebäude  werden offen ausgelegt. Alle anderen Gebäudekarten werden nach Buchstaben (A bis D) sortiert in die für das Solospiel ausgewiesenen Einbuchtungen des Spielplanrands gelegt. Der Spielstein „Joker“ kommt zu den anderen Warenanzeigern auf das Feld mit dem Alphasymbol, während die Warenanzeiger „Traube“ und „Stein“ ganz **aus dem Spiel genommen** werden.

Der Stapel mit den Landstrichen und der Stapel mit den Arealen werden **in umgekehrter Reihenfolge** abgelegt. (Die teuersten Landschaften liegen also oben und werden auch in dieser Reihenfolge verkauft.)

Spielverlauf

Der Solospieler startet ganz ohne Marken. Er erhält **keine Basiswaren**.

Ansonsten wird nach den **Regeln des kurzen Zweipersonenspiels** gespielt. (Also wird nach je zwei Aktionen das Ertragsrad gedreht.)

Wenn das Ertragsrad gedreht wird und sich ein Warenanzeiger auf Position 10 befindet, wird er nicht mitgeschoben, sondern ganz **aus dem Spiel genommen**.



Der neutrale Spieler

Der neutrale Spieler ist eine Besonderheit im Solospiel.

- Auch der neutrale Spieler erhält ein Kernland mit Bauernhof, Klosterstammhaus und Lehmhügel. Moore und Wälder erhält der neutrale Spieler **nicht**.
- Das Gebäude „Baustoffhandlung“ wird ihm oben links auf sein Kernland gelegt (dargestellt durch das N auf der Karte).
- Der neutrale Spieler erhält 2 Laienbrüder und 1 Prior einer Farbe.
- Immer wenn der Solospieler eine Gebäudeaktion beim neutralen Spieler machen möchte, zahlt er für diesen Arbeitsauftrag **1 Münze in den allgemeinen Vorrat** und setzt einen Geistlichen des neutralen Spielers ein. Ob dabei ein Laienbruder oder der Prior eingesetzt wird, bestimmt der Solospieler. Die Kosten erhöhen sich auf 2 Münzen, sobald Winzerei bzw. Whiskey-Distillerie gebaut wird. Die Höhe der Kosten wird mit der Startspielermarke angezeigt. (Statt Münzen zu zahlen, kann wie im Spiel mit zwei bis vier Spielern auch ein Gastgeschenk mitgebracht werden.)
- Zu Beginn jeder Siedlungsphase muss der Solospieler **alle bis dahin im Angebot befindlichen Gebäude** auf das Kernland des neutralen Spielers legen.
- Die **Bauregeln** für die Gebäude des neutralen Spielers: Da der Platz auf dem Kernland nicht für alle Gebäude, die der neutrale Spielers bauen wird, ausreicht, dürfen **nicht besetzte** Gebäude (auch die Basisgebäude) durch andere Gebäude (auch mehrfach) **überbaut** werden. Klostergebäude dürfen nur durch Klostergebäude und Nicht-Klostergebäude nur durch Nicht-Klostergebäude überbaut werden. Ansonsten gilt: Klostergebäude müssen an Klostergebäude grenzen. Auf die Landschaftseinschränkungen (oben links auf den Karten) braucht **nicht** geachtet zu werden: Diesbezüglich gibt es keine Baueinschränkungen. (Die Texte oben links auf den Gebäudekarten spielen nur beim neutralen Spieler keine Rolle.)
- Sofort nachdem der neutrale Spieler gebaut hat, kann der Solospieler eines der neu gebauten Gebäude nutzen: Außerhalb seiner eigenen Spielzüge setzt er den **Prior des neutralen Spielers** auf das gewünschte Gebäude. Der Prior des neutralen Spielers muss für diese Aktion frei sein. (Neu gebaute, aber sofort überbaute Gebäude können vom Prior nicht genutzt werden.) Für den Arbeitsauftrag an den Prior des neutralen Spielers muss eine Auftragsgebühr gezahlt oder ein Gastgeschenk mitgebracht werden (siehe Seite 3).



! Fehlerquelle: Diese Auftragsgebühr wird gerne vergessen.

- Bei jedem Spielzug gilt (egal, ob mit oder ohne Siedlungsphase): Solange der Solospieler seinen eigentlichen Spielzug noch nicht begonnen hat, werden die Geistlichen des neutralen Spielers (wie auch die Geistlichen des Solospielers) zurückgenommen, falls alle drei Geistlichen eingesetzt sind.

Der Verlauf einer Runde mit Siedlungsphase kann somit wie folgt aussehen:

- Die Geistlichen werden zurückgenommen, falls alle drei eingesetzt wurden.
- Dann wird das Ertragsrad gedreht.
- Danach baut der neutrale Spieler Gebäude.
- Der Solospieler kann auf eines der neu gebauten Gebäude den Prior des neutralen Spielers setzen. Er bezahlt dafür eine Auftragsgebühr.
- Dies wiederum kann dazu führen, dass der neutrale Spieler seine drei Geistlichen zurückbekommt.
- Danach beginnt die Siedlungsphase.
- Und nach der Siedlungsphase folgt der eigentliche Spielzug.

Im Gegensatz zu den Siedlungsphasen A bis D wird in der **letzten Runde** (gekennzeichnet durch den Buchstaben E) Schritt 7 zwischen Schritt 2 und 3 vorgezogen. (Der neutrale Gebäudebau und die Siedlungsphase folgen also erst im Anschluss an den eigentlichen Spielzug. Im Mehrpersonenspiel geschieht dies in ähnlicher Weise.)

Danach endet das Spiel. Das Ziel des Solospiels liegt bei **500 Punkten**. (In der **Irland**-Variante ist es etwas leichter zu erreichen.)