¡Importante!

Leed primero la hoja de preparación de la partida.



Economía monástica en la Edad Media

Un juego de estrategia para 1-4 personas mayores de 13 años creado por Uwe Rosenberg.

Este reglamento presenta el juego con una estructura más tradicional y detallada. Os será de gran avuda para solucionar dudas que os puedan surgir y comprobar si estáis jugando correctamente. Si buscáis una introducción más narrativa del juego, utilizad el otro reglamento.



Reglamento extendido

Estas reglas aplican, en su mayoría, a partidas para tres y cuatro personas. Las reglas específicas para las versiones corta, para dos personas y en solitario se encuentran al final de este reglamento (ver páginas 7 y 8).

Introducción

Ora et Labora es un juego sobre economía monástica en la Edad Media.

La oración es un pilar fundamental de la vida monástica, como también lo es el trabajo duro, dentro de las paredes del monasterio y fuera de ellas.

Cada uno de vosotros estaréis al mando de vuestro propio monasterio y seréis los encargados de enviar a vuestros clérigos (un prior y dos monjes) a distintos edificios para producir una gran variedad de recursos. La cantidad de recursos que produzcáis estará determinada por la rueda de producción. Por otro lado, también podréis enviar a vuestros clérigos a otros edificios en los que mejorar los recursos que ya tenéis.

Para empezar, solo dispondréis de un pequeño terreno central inicial de 2×5, con espacios de páramo y de bosque, que será el corazón de vuestro monasterio y que podréis ir expandiendo con las extensiones de terreno que vayáis adquiriendo.

En total, la partida se interrumpirá cinco veces para llevar a cabo las fases de Asentamiento. Durante estas fases podréis añadir nuevos asentamientos a vuestros terrenos para así ganar el mayor número de puntos posible colocándolos estratégicamente al lado de otros edificios con altos valores de asentamiento.

Los edificios y asentamientos pueden, en su gran mayoría, construirse en cualquier espacio disponible de vuestros terrenos. La excepción más importante son los edificios del monasterio (que podréis distinguir por su fondo amarillo). Estos edificios deben colocarse de forma adyacente a otros edificios del monasterio, de modo que vuestro monasterio vaya creciendo en tamaño (en el ejemplo de la derecha, la Casa capitular está adyacente al Edificio principal).

Ora et Labora tiene dos variantes con las que podéis jugar: Francia e Irlanda 😵. Dependiendo de la variante que elijáis, tendréis que utilizar las cartas de Edificio por la cara que corresponda a dicha variante.







Podréis expandir vuestro terreno con nuevos distritos arriba o abajo, lo que os proporcionará más espacios de bosque y páramo. Por otro lado, también podréis expandirlo hacia la izquierda, en este caso con parcelas costeras; o hacia la derecha, en este caso con parcelas de montaña. De esta forma, iréis ampliando vuestro territorio, que se extenderá desde la costa hasta las montañas pasando por la llanura.

Los asentamientos se identifican con este símbolo 🔷 .

Los edificios del monasterio llevan sus nombres sobre un fondo amarillo.



Contenido

componentes de cartón:

- 2 tableros redondos, de los que solo usaréis uno por partida
- manecillas de producción idénticas para indicar las cantidades que se producen, de las que solo usaréis una por partida
- terrenos centrales iniciales (uno para cada persona)
- distritos (clasificados por coste: 2, 3, 4, 4, 5, 5, 6, 7, 8 monedas)
- parcelas (clasificadas por coste: 3, 4, 4, 5, 5, 5, 6, 6, 7 monedas)

450 fichas de Recurso:

- 40 fichas de Turba con Carbón de turba en el reverso
- 40 fichas de Ganado con Carne en el reverso
- 45 fichas de Trigo con Paja en el reverso
- 45 fichas de Madera con Whiskey en el reverso (solo utilizado en la variante irlandesa)
- 55 fichas de Adobe con Cerámica en el reverso
- 45 fichas de 1 moneda con un Libro en el reverso
- 30 fichas de 5 monedas con un **Relicario** en el reverso
- 40 fichas de Piedra con un **Ornamento** en el reverso
- 30 fichas de Uvas con **Vino** en el reverso (solo utilizado en la variante **francesa**)
- 30 fichas de Harina con **Pan** en el reverso (solo utilizado en la variante **francesa**)
- 40 fichas de Malta con **Cerveza** en el reverso (solo utilizada en la variante **irlandesa**)
- 8 fichas de Maravilla con marcadores 5× en el reverso
- marcadores de jugador inicial (para partidas de tres y cuatro personas, uno para cada variante: Francia e Irlanda)

110 cartas:

- 41 cartas de Edificio reversibles (con la variante de Francia en una cara y la de Irlanda en la otra)
- 32 cartas de Asentamiento (un set de 8 asentamientos diferentes para cada persona)
- 37 cartas de Bosque/Páramo (doble cara)

componentes de madera:

- 3 Clérigos en los cuatro colores (cada color con 1 Prior y 2 Monjes)
- 9 indicadores de Recurso con formas y colores diferentes
- marcador de Asentamiento turquesa con forma de casa para indicar la siguiente fase de Asentamiento

- sujeciones para unir las manecillas de producción a los tableros redondos (la rueda de producción)
- hoja de preparación de la partida
- reglamento general rápido de 4 páginas
- reglamento extendido de 8 páginas (este reglamento)
- glosario de 12 páginas con todos los edificios y asentamientos, así como consejos y resúmenes útiles para las partidas
- hojas resumen (con las opciones de acciones, los recursos y los terrenos en la parte delantera; y los tipos de edificios en la parte de atrás)
- cuadernillo de puntuación
- 15 bolsas de plástico



Determinad quién va a ser el jugador inicial para la primera ronda y dadle el marcador correspondiente a la variante con la que vayáis a jugar, la francesa o la irlandesa, siempre con la cara de 1 moneda visible. El marcador irá rotando en el sentido de las agujas del reloj en cada ronda (el marcador de jugador inicial de la otra variante no lo utilizaréis en la partida).

Una ronda de iuego

En partidas para tres o cuatro personas, la partida se desarrolla en rondas en las que el jugador inicial irá rotando.

Cada ronda consta de cinco fases, que deberéis jugar en orden.

- 1) Al inicio de cada ronda, tendréis que comprobar si tenéis vuestros tres Clérigos sobre algún edificio. Si este es vuestro caso, debéis recuperar los Clérigos obligatoriamente.
 - Si, por el contrario, solo habéis utilizado 1 o 2 de vuestros Clérigos, entonces no los recuperáis.
- 2) Una vez hecho esto, rotad la rueda de producción una posición en la dirección de la flecha que hay sobre la manecilla, es decir, en el sentido contrario a las agujas del reloj.

Los distintos indicadores de Recurso indican los niveles de producción. Estos niveles irán incrementando conforme vayáis rotando la rueda.

- Antes de rotar la rueda, fijaos en el **número de seguimiento** para aseguraros de gue habéis elegido correctamente al jugador inicial. Esto se explica más en detalle en la página 6.
- Si un indicador de Recurso se encuentra situado en el último espacio (espacio 10) antes de que rotéis la rueda, es empujado hacia delante por la manecilla de la rueda (en otras palabras, el indicador se queda en el espacio 10).
- En la ronda 8, el indicador de Uvas se introduce en la partida (solo en la variante francesa) y en la ronda 13, lo hará el indicador de Piedra. Estos nuevos indicadores son empujados al espacio de producción con el 0.
- 3) Si la manecilla empuja el marcador de Asentamiento y este rebasa el siguiente mazo de cartas de Edificio y Asentamiento (primero las cartas A, después las cartas B, luego las C y finalmente las D), la partida se verá interrumpida por una fase de Asentamiento (ver página 5).
- 4) Cada uno de vosotros, en el sentido de las agujas del reloj, podréis realizar una acción principal. Al final de la ronda, el jugador inicial puede realizar una segunda acción principal. Es decir, una ronda en una partida de tres personas constará de 4 acciones principales, mientras que una partida de cuatro personas constará de 5 acciones principales.
- 5) Al final de la ronda, pasad el marcador de jugador inicial al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

Las opciones de acciones principales

La fase 4 de una ronda es la fase de Acción. En esta fase tenéis tres opciones diferentes. Es decir, podréis elegir entre tres tipos de acciones principales.

- Podéis colocar uno de **vuestros Clérigos** (el Prior o un Monje) o emitir un **contrato** de trabajo con otro jugador. Si hacéis esto último, será ese otro jugador el que tenga que colocar uno de sus Clérigos en uno de sus edificios.
- Podéis talar árboles o extraer turba para recolectar la cantidad de producción indicada.
- Podéis construir un edificio.

Acción principal Colocar un Clérigo para utilizar un edificio

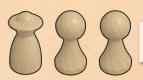
Podéis colocar uno de vuestros Clérigos (el Prior o uno de los Monjes) o pedirle a otro jugador que coloque uno de los suyos.

Si optáis por colocar uno de vuestros propios Clérigos, tendréis que hacerlo sobre uno de vuestros edificios desocupados y utilizar la función de dicho edificio.

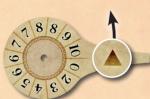




Los marcadores de jugador inicial: Francia (rojo) e Irlanda (verde).



Los Clérigos: 1 Prior y 2 Monjes



La flecha indica la dirección de rotación: antihorario.

En este ejemplo, tras la rotación se obtendrían 3 trigos en vez de 2, así como 4 ganados en vez de 3.



de seguimiento

Se inicia la primera fase de Asentamiento.

El hecho de que el jugador inicial tenga dos turnos en la ronda significa efectivamente que Ora et Labora se juega en el sentido de las agujas del reloj. Realizaréis las acciones por turnos y la partida solo se verá interrumpida por la rotación de la rueda de producción y las fases de Asentamiento generadas a partir de esa rotación.



Es posible combinar las acciones de Construir un edificio y Colocar un Clérigo, para lo que necesitaréis al Prior (ver página 4, El efecto del Prior al construir).

Este reglamento no explica las funciones individuales de cada edificio. Si la función de algún edificio no está clara, id al Glosario, donde encontraréis todos los edificios y sus funciones en detalle.



Colocar un Clérigo

- Si colocáis vuestros tres Clérigos durante el desarrollo de una ronda, esos edificios no podrán utilizarse de nuevo hasta el final de dicha ronda (ya que los Clérigos solo se retiran de los edificios al inicio de cada ronda. Ver fase 1 de una ronda). Excepción: las Estancias del Prior y el Palacio/la Casa señorial otorgan alternativas para utilizar los edificios (ver Glosario).
- La función de un edificio solo puede utilizarse al colocar un Clérigo encima, no al permanecer sobre él.
- Podéis colocar un Clérigo sobre un edificio y no utilizar su función.
- Solo podéis utilizar los edificios que ya estén colocados sobre un espacio de terreno. Es decir, no podéis utilizar directamente los edificios disponibles junto a la rueda de producción.



Contratos de trabajo

Si queréis **utilizar uno de los edificios de algún oponente**, tendréis que pagarle **1 moneda**, con la que habréis emitido un contrato de trabajo con dicho jugador, y este **deberá** elegir uno de sus Clérigos disponibles y colocarlo sobre el edificio que habéis elegido.

ilmportante! Esto significa que sobre el edificio se colocará un Clérigo del oponente y no uno de los vuestros.

Contratos de trabajo

- Cuando queráis utilizar el edificio de un oponente, dicho jugador tendrá la posibilidad de elegir qué Clérigo quiere colocar sobre el edificio para realizar la función, si el Prior o uno de sus Monjes.
- No podéis establecer un contrato de trabajo con alguien que ya tenga colocados a sus tres Clérigos.
- No podéis oponeros a un contrato de trabajo.
- Debéis pagar el coste del contrato de trabajo inmediatamente (no podéis esperar a recibir el beneficio del edificio primero).
- Podéis establecer un contrato de trabajo y luego no utilizar la función del edificio en cuestión.

En cuanto alguien haya construido la **Bodega de vino** (variante **francesa**) o la **Destilería de whiskey** (variante **irlandesa**) el coste por emitir un contrato de trabajo se incrementará inmediatamente **de 1 a 2 monedas para todos los jugadores**. Este aumento se mantendrá vigente hasta el final de la partida y queda indicado dándole la vuelta al marcador de jugador inicial, cuya cara visible será el reverso.

Regalos como pago por los contratos de trabajo: el valor del vino y del whiskey

Desde el inicio de la partida, podéis elegir no pagar con monedas para utilizar los edificios de otros jugadores. En vez de eso, podéis pagar 1 vino (variante francesa) o 1 whiskey (variante irlandesa) a la reserva general. Así, el jugador al que estéis obsequiando con estos manjares no se llevará nada, ya que abre el regalo y se lo bebe inmediatamente. El vino se produce en la Bodega y el whiskey en la Destilería.

La rueda de producción

La rueda de producción es el elemento principal de *Ora et Labora*.

Durante la partida, tendréis que producir recursos y será la rueda de producción la que determine cuántos recursos de un tipo vais a producir. Al inicio de cada ronda, rotad la rueda una posición en el sentido contrario a las agujas del reloj *(fase 2 de una ronda)*. De esta forma, casi todos los recursos aumentarán su producción a la vez.

Cada vez que se produzca un recurso, debéis desplazar el indicador correspondiente de nuevo al espacio de producción con un 0 (debido a la relativa lentitud de rotación de la rueda de producción, llevará un par de rondas que este recurso vuelva a tener una cantidad interesante).

Las fichas de Recurso muestran un total de cuatro tipos de símbolos: es el símbolo de los **alimentos**, es el símbolo del **combustible**, para el **dinero** y para los **puntos**. Todos los recursos y sus símbolos se encuentran en las hojas resumen.

producidos, la rueda de producción nos muestra que, por ahora, no hay más ganado disponible.

Había 4 ganados

disponibles. Una vez





3

Ejemplo 1: el jugador coloca un Monje en el Montículo de adobe. El indicador de Adobe está en el espacio 3, mientras que el Comodín está en el espacio 5. El jugador opta por el Comodín, por lo que toma 5 adobes en vez de 3 y desplaza el Comodín al espacio de producción 0 *(el indicador de Adobe se queda en el espacio 3).*

Ejemplo 2: el jugador coloca un Monje en la Cantera. El indicador de Piedra todavía no se ha introducido en la partida, mientras que el Comodín está en el espacio de producción 5. El jugador toma 5 piedras y desplaza el Comodín al espacio de producción 0.

Acción principal Talar árboles

como a las uvas en la variante francesa.

Utilizar el Comodín

En vuestro turno, retirad *(como máximo)* 1 carta de Bosque de vuestro territorio. La rueda de producción os indicará cuántas fichas de **Madera** deberéis tomar de la reserva general. Después, desplazad el indicador de Madera al espacio 0 de la rueda de producción.

Cuando utilicéis la rueda de producción tenéis la opción de usar el Comodín en vez del

indicador de Recurso correspondiente (los edificios que utilizan la rueda de producción

También podéis utilizar el Comodín para producir un tipo de recurso aunque este todavía

no se haya introducido en la partida (ver Ejemplo 2). Esta regla afecta tanto a la piedra

Acción principal Extraer turba

En vuestro turno, retirad *(como máximo)* 1 carta de Páramo de vuestro territorio. La rueda de producción os indicará cuántas fichas de **Turba** deberéis tomar de la reserva general. Después, desplazad el indicador de Turba al espacio 0 de la rueda de producción.

muestran la silueta de la rueda en sus recuadros de función).





Las cartas de Bosque y Páramo no tienen recuadros de función, ya que no pueden ser ocupadas por los Clérigos. La silueta de la rueda de producción indica que podéis utilizarlas para obtener madera o turba.

Utilizar cartas de Bosque y Páramo

- ¡Importante! Talar árboles o extraer turba no requiere de Clérigos.
- No podéis utilizar las cartas de Bosque o Páramo de otros jugadores.
- Podéis retirar una carta de Bosque o Páramo incluso cuando el indicador de Madera o de Turba esté en el espacio 0 de la rueda de producción, aunque no recibiréis ningún recurso (pero sí cuenta como la acción principal del turno).



- Una vez que no queden más cartas de Bosque o Páramo podréis seguir realizando las acciones Talar árboles y Extraer turba, pero no recibiréis ningún recurso. En este caso, tampoco desplazaréis los indicadores en la rueda.
- Podéis utilizar el Comodín para conseguir madera o turba.
- Al retirar cartas de Bosque o Páramo, obtendréis espacios disponibles en vuestro terreno, donde podréis construir edificios más adelante (ver siguiente sección, Construir un edificio).

Acción principal Construir un edificio

Durante vuestro turno también podéis construir un edificio de entre las cartas de Edificio disponibles pagando su coste, indicado en la esquina superior izquierda de las cartas de Edificio (existen cuatro tipos de materiales de construcción: madera, adobe, paja y piedra). Una vez comprado, colocad el edificio en uno de los espacios disponibles de vuestro territorio.





La madera v el adobe se obtienen a través de

la rueda de producción, mientras que la paja se

obtiene al darles la vuelta a las fichas de Trigo

(ver Acciones adicionales más adelante).









Las reglas de construcción

• ¡Importante! Los edificios del monasterio, reconocibles por llevar su nombre y símbolos sobre un fondo amarillo, deben colocarse siempre de forma adyacente (horizontal o verticalmente) a otros edificios del monasterio.



• El tipo de espacio sobre el que un edificio puede construirse viene indicado en la esquina superior izquierda de la propia carta de Edificio así como en el color de fondo de la ilustración. Hay cinco tipos de espacios (ver las hojas resumen): aqua, costa, llanura (que incluye los espacios de los que hemos retirado las cartas de Bosque o Páramo), colinas y montaña. Los cinco tipos pueden distinguirse por sus símbolos. Además, los espacios de costa pueden reconocerse por sus playas y proximidad al aqua; las colinas se distinguen por sus pinos y un fondo verde grisáceo; y las montañas por sus rocas escarpadas.



• En los espacios de agua solo puede construirse la Casa flotante (que solo aparece en la variante irlandesa).

El efecto del Prior al construir

Después de haber construido un edificio, podéis utilizar vuestro Prior para utilizar inmediatamente la función del edificio. Para ello, colocad vuestro Prior sobre el nuevo edificio (esto solo podréis hacerlo con vuestro Prior, y solo si este está disponible).





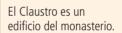
La piedra es un material de construcción cuya presencia va cambiando a lo largo de la partida. Al principio es muy difícil de obtener, pero después es cada vez más fácil de producir (ver página 6, Piedra).

Las parcelas de montaña tienen 2 espacios de colinas y 1 espacio de montaña.

Las parcelas costeras tienen 2 espacios de agua y 2 espacios de costa.









El Molino de viento solo se puede construir en un espacio de costa o de colinas.

La acción principal Construir un edificio

- Solo podéis construir un edificio durante la acción principal Construir un edificio.
- La función de un edificio se indica en su recuadro de función (ver página 2).
- Las cartas como el Claustro también cuentan como edificios.
- No podéis construir ningún edificio si no tenéis espacios disponibles en vuestros terrenos.
- No podéis comprar una carta de Edificio y quardarla hasta que consigáis un espacio disponible en vuestros terrenos.
- Una vez colocados, los edificios no pueden volver a desplazarse durante el resto de la partida.

Financiar para construir

Algunos edificios no requieren materiales de construcción para ser construidos, sino que necesitan ser financiados con dinero. Construir este tipo de edificios también cuenta como parte de la acción Construir un edificio (no como una acción adicional; ver la siguiente sección).

Acciones adicionales

Además de realizar una de las tres opciones de acciones principales ya mencionadas, también podréis llevar a cabo tantas acciones adicionales como queráis durante vuestro turno (antes o después de vuestra acción principal).

Acción adicional Transformar el trigo en paja

Podéis darles la vuelta a vuestras fichas de Trigo para transformarlas en Paja en cualquier momento durante la partida. La paja se utiliza para construir o como fuente de combustible. La ficha de Trigo es el único tipo de ficha al que se le puede dar la vuelta en cualquier momento.

- La paja **no puede** volver a transformarse en trigo.
- Algunos edificios requieren diferentes tipos de recursos para sus funciones. Como ambas caras de una ficha de Recurso cuentan como recursos diferentes, en alguna ocasión querréis darle la vuelta a una ficha de Trigo y transformarlo en Paja como parte de la función de un edificio; lo que os permitiría pagar 1 trigo y 1 paja (siempre y cuando tengáis dos fichas).

La Cantera cuesta

5 monedas.



El trigo puede transformarse en paja en cualquier momento.

Acción adicional Cambiar monedas

Podéis cambiar monedas en cualquier momento: podéis intercambiar una ficha de 5 Monedas por cinco fichas de 1 Moneda, o viceversa. Además, también podéis intercambiar una ficha de Vino por 1 moneda o una ficha de Whiskey por 2 monedas (ver imagen de la derecha).







ESPECIFICACIONES

Acción adicional Comprar una extensión de terreno

Podéis comprar una extensión de terreno una vez por turno y una vez por fase de Asentamiento (ver más adelante). Hay distritos rectangulares así como parcelas cuadradas.

La extensión que se encuentra más arriba en las pilas de ambos tipos de extensiones de terreno es la que está disponible para comprar. Su coste está indicado en la esquina inferior derecha. Debéis colocar la nueva extensión de terreno inmediatamente después de comprarla, no podéis reservarla para más tarde.

Distritos

El terreno central que recibís cada uno al inicio de la partida determina la orientación y posición que tendrán que seguir los distritos que compréis. Los cinco espacios de los distritos tienen que colocarse por encima o por debajo del terreno central y siempre ir alineados con este último (nunca más hacia la derecha o hacia la izquierda que el terreno central inicial). Podéis colocar otros distritos por encima o por debajo de otros distritos, mientras que sigan alineados con estos y el terreno central. Cuando coloquéis un distrito tendréis que decidir si utilizar la cara «Páramo/Bosque/Bosque/Colinas/Colinas» o la cara «Bosque/Llanura/Llanura/Llanura/Colinas». Cuando lo coloquéis, orientadlo de manera que el coste quede en la esquina inferior derecha. Colocad cartas de Bosque en los espacios de Bosque y cartas de Páramo en los espacios de Páramo (el resto de los espacios permanecerán vacíos).

Terreno central inicial con distritos Zona para nuevos distritos Coste

Parcelas

Las parcelas tienen una cara de costa y una de montaña; cuando compréis una, tendréis que elegir cuál de ellas queréis utilizar antes de colocarla. Las parcelas costeras se añaden a la izquierda de vuestros terrenos centrales, mientras que las de montaña se añaden a la derecha.

Al colocar las parcelas:

- Al menos uno de los espacios de costa de la nueva parcela costera debe estar adyacente a uno de los espacios del terreno central inicial, de uno de los distritos u otro espacio de costa.
- Al menos uno de los espacios de colinas de la nueva parcela de montaña debe estar adyacente a uno de los espacios del terreno central inicial, de uno de los distritos u otro espacio de colinas (ver ejemplo).
- Cuando coloquéis las extensiones de terreno, orientadlas de manera que el coste quede en la esquina inferior derecha.

Regla fundamental: todos tenéis que poder ver en todo momento (sin necesidad de preguntar) cuántas fichas tienen los demás en sus reservas personales.

Cambio de jugador inicial

Cada ronda termina pasando el marcador de jugador inicial al siguiente jugador que esté a la izquierda.

Siguiente ronda

Para comenzar la siguiente ronda, todos los que hayáis utilizado vuestros tres Clérigos durante la ronda anterior los recuperáis (los que hayáis utilizado solo 1 o 2 no los recuperáis). Después, rotad la rueda de producción una posición (ver Una ronda de juego, pág. 2).

La fase de Asentamiento

Las fases de Asentamiento tienen lugar cuando la manecilla de la rueda de producción rebasa el siguiente mazo de cartas de Edificio y Asentamiento (primero el mazo de cartas A, después el B, el C y, finalmente, el D).

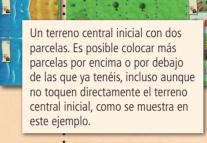
El marcador de Asentamiento turquesa indica cuándo sucederá la siguiente fase de Asentamiento. Al final de la partida tiene lugar una quinta y última fase de Asentamiento.

Una fase de Asentamiento consta de tres partes.

1) Moved el marcador de Asentamiento turquesa.

Hasta la primera fase de Asentamiento, este marcador estará colocado en el espacio de producción donde está situado el mazo de cartas A. Al inicio de esta primera fase de Asentamiento, movedlo al espacio de producción del mazo de cartas B.

En la tercera fase de Asentamiento, moved el marcador de las cartas C a las cartas D. Tras la cuarta fase de Asentamiento, desplazadlo una vez más hasta el espacio del mazo de cartas E (ver la siguiente sección, pág. 6), donde os indicará el número de rondas que quedan antes de jugar la ronda adicional (indicado con el símbolo en la rueda de producción).



Zona para una parcela costera



En este ejemplo, la fase de Asentamiento A ya se ha completado y la siguiente es la fase de Asentamiento B. Por lo tanto, aunque la manecilla ha rebasado el mazo de cartas D, no desencadena dicha fase de Asentamiento, ya que las fases B y C tienen que completarse primero.



2) Cada uno podéis construir un máximo de **1 asentamiento** de los que tengáis disponibles en vuestra reserva personal.

Para construir un asentamiento, pagad su coste de combustible y alimentos (indicados en la esquina superior izquierda de la carta) y colocadla (siguiendo los requisitos que pueda tener) en un espacio disponible de vuestros territorios. Podéis comprar un máximo de **1 extensión de territorio** antes de construir vuestro asentamiento. Si varios de vosotros quisieseis comprar una extensión de territorio, hacedlo por orden de turno, empezando por el jugador inicial.





Para construir la Aldea de chozas, se necesita 1 alimento y 1 combustible. Estos costes pueden pagarse, por ejemplo, con 1 trigo y 1 madera. La Aldea de chozas puede construirse en cualquier espacio de costa, llanura o colinas.

Construir asentamientos

- Los asentamientos se pagan con las fichas de Recurso que tienen los símbolos de combustible y de alimentos en ellas. Cualquier exceso de alimentos o combustible al pagar una carta de Asentamiento no se recupera, es decir, cualquier exceso de combustible o alimentos se pierde.
- No podéis construir un asentamiento si no disponéis de espacios disponibles en vuestros territorios. Además, tampoco podéis construir un asentamiento para «más adelante» y reservarlo temporalmente hasta liberar un espacio (posiblemente más beneficioso) en vuestros territorios.
- La acción *Construir un edificio* no puede utilizarse para construir un asentamiento.

- No podéis construir los asentamientos del resto de los jugadores.
- En la página 8 del Glosario encontraréis un resumen de los 8 asentamientos.
- La Aldea de pescadores solo puede construirse en un espacio de costa, mientras que el Pueblo de las colinas solo puede construirse en un espacio de colinas (esto a veces se pasa por alto).
- No podéis construir asentamientos en espacios de agua o espacios de montaña.
- Podéis optar por no construir ningún asentamiento.
- Una vez esté colocado, un asentamiento no puede cambiarse de espacio durante el resto de la partida.
- 3) Distribuid las cartas de Edificio y Asentamiento del mazo de la letra actual. Cada uno de vosotros recibís una nueva carta de Asentamiento que podréis construir en una de las fases de Asentamiento posteriores o mediante la función del Castillo (ver Glosario, pág. 6).
- Vuestra reserva personal de cartas de Asentamiento no está limitada a 4 cartas: si elegís no construir un asentamiento, podéis terminar teniendo más de 4 cartas en la reserva.
- Todos recibís el mismo tipo de carta de Asentamiento.
- Añadid las nuevas cartas de Edificio a las que ya estaban disponibles sobre la mesa.
 Los edificios «viejos» no se descartan de la partida. Revisad las funciones de los nuevos edificios (todas las funciones aparecen resumidas en los recuadros de función de las cartas de Edificio, así como en el Glosario, donde aparecen mucho más detalladas).

Podéis prepararos para construir un asentamiento en la siguiente fase de Asentamiento colocando dicho asentamiento en un espacio de vuestro terreno, tomando su coste de combustible y alimentos de vuestra reserva personal y disponiendo estos recursos sobre la carta. Eso sí, si necesitáis utilizar esos recursos para cualquier otra cosa primero, deberéis retirar esa carta.



La ronda adicional en partidas para tres y cuatro personas

En cuanto la manecilla de la rueda de producción rebase el espacio E (indicado por el símbolo de asentamiento correspondiente y el símbolo por segunda vez, empieza la ronda n.º 25 o ronda final.

Antes de iniciar esta última ronda, **todos debéis recuperar vuestro Prior**. Después, cada uno de vosotros, por orden de turno, disponéis de **exactamente una acción más** (incluido el jugador inicial) para construir un edificio, construir algún edificio e inmediatamente colocar a vuestro Prior sobre él o colocar vuestro Prior en un **edificio ya construido** de vuestra elección, sin importar si este está ocupado o no. Si queréis colocar vuestro Prior en el edificio de algún otro jugador, durante esta ronda, no os hará falta ningún contrato de trabajo. Además, colocar vuestro Prior en el edificio de otro jugador solo es posible en esta ronda adicional.

Al terminar esta ronda adicional, tiene lugar una quinta fase de Asentamiento final. Después, la partida habrá terminado (Ω) y tendréis que hacer el recuento de puntos, tal y como se describe en la página 7.

Piedra (recurso)

Al principio de la partida, la piedra solo puede obtenerse a través del Comerciante de piedra, después mediante el Comodín una vez que la Cantera se introduzca en la partida. La piedra solo tiene su propio indicador de Recurso a partir de la ronda 13.

El Comerciante de piedra es un edificio inicial, mientras que la Cantera es un edificio del mazo de cartas B (hay una segunda Cantera incluida en el mazo de cartas C en la variante de **Francia**).

Números de seguimiento

Cuando rotéis la rueda de producción, utilizad los números de seguimiento para verificar que habéis elegido al nuevo jugador inicial correcto. La manecilla de la rueda apunta (tras la rotación) a un par de números. Estos hacen referencia a la primera y a la segunda rotación completa que lleva a cabo la rueda de producción.

- Un número 1 significa que quien haya sido jugador inicial en la ronda 1 es el actual jugador inicial.
- Un número 2 significa que quien haya sido segundo en la ronda 1 es el actual jugador inicial.
- Etc.

(Si el número de seguimiento indica que habéis cometido un error, podéis intentar solucionarlo)

Los números de seguimiento **en negrita** indican quién será el primero el elegir de los nuevos edificios disponibles.

intentar solucionarlo). Los números de seguimiento **en negrita** indican quién será el primero en

Fichas de 5× recursos

Todas las fichas, excepto las maravillas, tienen un suministro ilimitado. Si en algún momento dicho suministro se agotase por alguna razón, podéis tomar una ficha de Maravilla de la reserva general, darle la vuelta y colocar una ficha del recurso que queráis sobre ella. Esto cuenta como 5 unidades de ese tipo de recurso. Si también os quedáis sin fichas de 5× recursos o si estas fichas se necesitan como maravillas, entonces tendréis que improvisar.



El n.º 3 en negrita indica que el jugador 3 será quien primero elija y construya un edificio del mazo de cartas A.



Aquí hay 25 monedas.

Recuento de puntos

El recuento de puntos se realiza en tres partes.

- 1) Primero, sumad los puntos de vuestras fichas de Recurso: 5 monedas 2, libro 2, cerámica 3, ornamento 4, relicario 8, maravilla 30 y vino 🕠 o whiskey 🗓 (recordad que el vino/whiskey no solo valen 🗓, sino también 1 moneda, lo que significa que 1 vino/whiskey más 4 monedas tienen un valor total de 2).
- 2) Después, puntuad el valor económico de vuestros edificios y asentamientos (su valor de asentamiento es irrelevante en este punto).
- 3) Por último, puntuad vuestros asentamientos. El valor de cada uno dependerá del número de cartas adyacentes a él: este valor total se calcula sumando los valores de asentamiento de un asentamiento (reconocibles por el símbolo de la casa a) y de todos los edificios adyacentes a él.

Puntuar los asentamientos

- Solo se puntúan los edificios que estén adyacentes horizontal o verticalmente (los que están en diagonal no cuentan como adyacentes).
- Si un edificio está adyacente a más de un asentamiento, su valor de asentamiento se cuenta para ambos asentamientos.
- Los asentamientos también tienen valor de asentamiento. Por lo tanto, también se cuentan al calcular el valor de otros asentamientos adyacentes.
- Los espacios de agua tienen un valor de asentamiento 3

- Algunos edificios tienen un valor de asentamiento negativo. ilmportante! Estos valores negativos solo importan cuando estos edificios estén adyacentes a un asentamiento (cuando no estén en contacto con uno, ignorad los valores de asentamiento negativos).
- Cada espacio de montaña está en contacto con dos espacios de colinas (y los dos espacios de colinas de las parcelas de montaña están en contacto con un espacio de montaña cada uno).

Quien obtenga la mayor puntuación total gana la partida. Si hay un empate, se comparte la victoria.

Versión multijugador corta

También podéis jugar a *Ora et Labora* en una hora. Para formar la rueda de producción utilizad el tablero de juego indicado para la versión corta para partidas de tres o cuatro personas y el anverso de la manecilla de producción (es decir, la cara cuyos números son 0, 2, 3, 4...).



A diferencia de la versión larga, en esta todos mantendréis los dos espacios de la esquina superior izquierda de vuestro terreno central inicial vacíos. Es decir, todos empezáis con una carta menos de Bosque y de Páramo.

Esta versión corta del juego consta de 12 rondas más una ronda adicional (indicada en la rueda de producción con el símbolo 1), el mismo número de rondas que espacios tiene la rueda de producción. Se juega con menos edificios pero con más producción de recursos. Para una partida de tres personas, utilizad los edificios para partidas de dos personas; y para una de cuatro personas, utilizad los edificios para partidas de dos y tres personas. Si vais a jugar a la variante de Francia para cuatro personas, descartad la Cantera del mazo de cartas C de la partida.



En esta versión solo tendréis 1 Prior y 1 Monje; por lo tanto, al inicio de cada ronda, todos los que tengáis vuestros dos Clérigos sobre algún edificio los recuperáis.

El aumento de producción de recursos tendrá lugar gracias a dos reglas especiales que solo se utilizan en esta versión corta.

- 1) Cuando utilicéis la rueda de producción para producir recursos (esto también aplica a la Compañía naviera y a la Tonelería), inmediatamente recibís una bonificación de producción: todos tomáis una ficha del recurso correspondiente de la reserva general.
- 2) En esta versión corta, los espacios de la rueda de producción muestran dos recursos cada uno. Al inicio de cada ronda, todos tomáis de la reserva general los recursos indicados en el espacio de producción que haya rebasado la manecilla.



Si queréis, podéis colocar las fichas de Recurso correspondientes en los espacios de producción antes de empezar la partida. Así, cuando empecéis cada ronda, uno de vosotros puede tomar las fichas del espacio de producción y los demás de la reserva general. Esto os ayudará a verificar si habéis recolectado los recursos de la ronda o no, y en caso de haber cometido un error os ayudará a solucionarlo.



El indicador de Uvas se introduce en la ronda 4 de la variante **francesa**. Sin embargo, en la variante irlandesa, no ocurre nada en este momento.

Las fases de Asentamiento de la A a la D tendrán lugar al inicio de las rondas 3, 5, 7 y 9, respectivamente. El indicador de Uvas de la variante francesa se introduce en la ronda 4 de la partida; mientras que el indicador de Piedra se introduce en la ronda 6, en ambas variantes. Toda esta información también aparece indicada en la rueda de producción.

La ronda adicional (ronda 13) y el recuento final de puntos se realiza de la misma forma que en la versión larga.

Podéis utilizar los números de seguimiento para verificar quién será el jugador inicial en cada ronda. El primer número es el jugador inicial en partidas de tres personas y el segundo número es el jugador inicial en partidas de cuatro personas.

Versión para dos personas

Para formar la rueda de producción utilizad el tablero para partidas de una a dos personas y el reverso de la manecilla de producción (es decir, la cara cuyos números son 0, 1, 2, 2, ...). Después, descartad todas las cartas de Edificio del juego que tengan los símbolos 3+ o 4 en su esquina inferior derecha. Colocad los mazos de cartas (desde el mazo A hasta el D) en los bordes de los espacios indicados alrededor de la rueda de producción.



En las partidas de tres o cuatro personas, la partida se organiza en rondas con un jugador inicial que va rotando. Sin embargo, en las partidas de dos personas, simplemente jugaréis por turnos: al inicio de cada turno, rotad la rueda de producción una posición. Después, ese jugador puede realizar dos acciones en vez de una (una después de la otra).

En general, en esta versión hay que seguir las mismas reglas que en las partidas para tres o cuatro personas, solo que intercambiando el término «ronda» por «turno».

Partidas para dos personas

- Solo podéis comprar una extensión de terreno por turno y por fase de Asentamiento.
- Cuando la manecilla rebasa el siguiente mazo de cartas de Edificio y Asentamiento, la partida se ve interrumpida temporalmente por una fase de Asentamiento. En partidas para dos personas, esto sucede al inicio del turno, no al inicio de la ronda.
- Los 3 Clérigos se recuperan al inicio de los turnos (si los tres estaban sobre algún edificio).
- Si colocáis vuestros tres Clérigos durante un turno, los edificios no pueden utilizarse de nuevo hasta el final de ese turno (excepciones: Estancias del Prior, Palacio y Casa señorial).

Los indicadores de **Uvas** (solo en la variante **francesa**) y **Piedra** entran en juego en las rondas 11 y 18, respectivamente, lo que significa que la piedra no se introduce hasta la segunda rotación completa de la rueda de producción (indicada por un 2 dentro de una espiral).



Una vez que terminéis vuestro turno, le tocará a la otra persona (podéis decidir si queréis utilizar el marcador de jugador inicial para acordaros de esto). Cada vez que paséis el turno a la otra persona, ambos tendréis que recuperar vuestros tres Clérigos (1 Prior y 2 Monjes) en el caso de que los tres estuviesen sobre algún edificio.

En esta versión no hay una ronda adicional.

Importante: en la versión para dos personas no hay un final de partida estipulado, sino que la partida entra en la fase final cuando los edificios del mazo D se introducen en la partida y **solo haya 1 edificio disponible sobre la mesa**. Jugad el turno actual hasta el final y rotad la rueda de producción. En ese momento, la otra persona tiene la posibilidad de realizar **una acción final**.

Después, la partida se da por finalizada sin una ronda de Asentamiento final *(como sí sucedería en partidas para tres y cuatro personas).* El recuento final de puntos se realiza de la misma forma que en la versión multijugador *(ver pág. 7).*



Versión larga para dos personas

También podéis jugar a *Ora et Labora* en una versión para dos personas en la que se utilizan casi todos los edificios *(tened en cuenta que entonces la partida durará hasta 3 horas).* Si optáis por esta opción, hay una serie de cambios en las siguientes reglas.



En la variante de **Francia** no se utilizan los siguientes edificios: la Carpintería, el Viñedo del mazo de cartas C y la Cantera del mazo de cartas C (*indicado con un 2 tachado en las cartas*). En la variante de **Irlanda** sí se utilizan todos los edificios.

Jugad según las reglas para partidas de dos personas con las siguientes excepciones.

Para formar la rueda de producción, utilizad el tablero de juego para partidas de una a dos personas y el anverso de la **manecilla de producción** (es decir, la cara cuyos números son 0, 2, 3, 4, ...), a diferencia de las partidas para dos personas.

Las partidas largas para dos personas se juegan por rondas, como las partidas multijugador. En cada una de esas rondas, el jugador inicial lleva a cabo dos acciones *(una después de la otra)* y después, la otra persona realiza una acción. En ese momento, la ronda ha terminado y el título de jugador inicial cambia. Rotad la rueda de producción. El nuevo jugador inicial lleva a cabo dos acciones y después el anterior jugador inicial realizará una.

Partidas largas para dos personas

• Durante vuestras tres acciones seguidas, podéis comprar hasta dos extensiones de terreno (distritos y parcelas), una durante la primera acción, y otra en la segunda o tercera acción.

En esta versión no hay una ronda adicional como en las partidas para tres o cuatro personas. Tal y como sucede con las partidas normales de dos personas, esta versión larga no tiene un final de partida estipulado, sino que la partida entra en la fase final cuando los edificios del mazo D se introducen en la partida y **no haya más de 3 edificios disponibles sobre la mesa**. Jugad la ronda actual hasta el final. En ese momento la partida se da por finalizada y se empieza el recuento final de puntos (*ver pág. 7*).

Versión en solitario

Preparación

Para formar la rueda de producción, utiliza el tablero de juego para partidas de **una a dos personas** y el anverso de la **manecilla de producción** (es decir, la cara cuyos números son 0, 2, 3, 4, ...).

Usa los 41 edificios de la variante de **Irlanda**. Si vas a optar por la variante **francesa**, descarta la Carpintería, los dos Viñedos y la Cantera del mazo de cartas C de la partida *(indicado con un 1 tachado en las cartas)*. Estos edificios no se utilizan en partidas en solitario.

Coloca los edificios iniciales sobre la mesa. Distribuye las cartas de Edificio (del mazo A al D) en sus lugares correspondientes en los bordes de la rueda de producción para partidas en solitario. Añade el Comodín al resto de los indicadores de Recurso en el espacio de producción con la **A**.

Descarta los indicadores de Uvas y Piedra de la partida.

Invierte el orden normal de los distritos y las parcelas (de forma que las extensiones de terreno más caras estén encima del todo de las pilas y sean las primeras en poder comprarse).

Cómo jugar

Cuando juegues a la versión en solitario, empiezas la partida sin nada, es decir, **no recibes ningún recurso inicial**.

Esta versión se juega siguiendo **las reglas de las partidas para dos personas** (realiza dos acciones después de cada rotación de la rueda de producción).



Cuando rotes la rueda de producción y haya un indicador de Recurso en el espacio 10, no lo empujes una posición, **descártalo de la partida**.

El jugador neutral

El jugador neutral es un elemento especial de la versión en solitario.

• El jugador neutral también toma un terreno central inicial con una Granja, un Edificio principal y un Montículo de adobe. Sin embargo, no recibe cartas de Páramo o de Bosque.



- Coloca la Tienda de materiales en el espacio superior izquierdo del terreno central inicial del jugador neutral (representado por una N en la carta).
- El jugador neutral recibe 2 Monjes y 1 Prior del mismo color.
- Para poder utilizar la función de uno de los edificios del jugador neutral, deberás pagar 1 moneda a la reserva general. Una vez hecho esto, coloca uno de los Clérigos del jugador neutral en el edificio que elijas, tú decides si optas por el Prior o uno de los Monjes. El coste de hacer esto aumentará a 2 monedas en cuanto se construya la Bodega de vino o la Destilería de whiskey. El coste estará indicado en el marcador de jugador inicial. Tal y como sucede en las partidas de dos a cuatro personas, puedes optar por pagar con un regalo en vez de con las 2 monedas.
- Al inicio de cada fase de Asentamiento, debes colocar todos los edificios restantes que haya sobre la mesa en el terreno central inicial del jugador neutral.
- Las reglas de construcción del jugador neutral: como no tendrá espacio suficiente en su terreno central para construir todos los edificios que le tocará construir, se permite construir sobre otros edificios que estén desocupados (incluidos los edificios básicos). Podrás realizar este proceso las veces que quieras, siempre y cuando construyas edificios del monasterio sobre edificios del monasterio y edificios externos sobre edificios externos. Por otro lado, también tendrás que asegurarte de que todos los edificios del monasterio estén adyacentes a, al menos, otro edificio del monasterio. En este caso, no tienes que preocuparte por las restricciones de costa, llanura, colinas o montaña (en la esquina superior izquierda de las cartas), ya que no afectarán a la construcción para el jugador neutral (solo este jugador neutral puede ignorar estas restricciones).
- En cuanto el jugador neutral haya finalizado la construcción, tú podrás usar uno de los nuevos edificios que acaba de construir en su terreno (ya sea en un espacio libre como encima de otro edificio), aunque sea fuera de tu turno: coloca el Prior del jugador neutral sobre el edificio que hayas elegido (lógicamente, el Prior del jugador neutral tendrá que estar disponible para que puedas llevar a cabo esta acción).

Debes pagar el coste del contrato de trabajo que emitas al jugador neutral para realizar esta acción.

Atención: olvidarse de pagar el coste del contrato de trabajo es un error frecuente.

 Al inicio de cada turno (independientemente de si ha tenido lugar una fase de Asentamiento o no), comprueba si el jugador neutral debe recuperar sus tres Clérigos (recuerda comprobar si también es tu caso).

Desarrollo de una ronda con una fase de Asentamiento:

- 1. Si el jugador neutral o tú habéis utilizado los tres Clérigos, recuperadlos.
- 2. Rota la rueda de producción.
- **3.** El jugador neutral construye todos los edificios restantes.
- **4. Opcional:** coloca el Prior del jugador neutral en uno de los nuevos edificios. Paga el contrato de trabajo correspondiente.
- **5.** El paso 4 puede dar como resultado que el jugador neutral recupere sus tres Clérigos.
- 6. Lleva a cabo la fase de Asentamiento.
- 7. Realiza tu turno de forma normal.

A diferencia de las fases de Asentamiento de la A a la D, en la última ronda (fase de Asentamiento E), el paso 7 tiene lugar entre los pasos 2 y 3 (la construcción del jugador neutral y la fase de Asentamiento solo tienen lugar después de tu turno. Esto es similar a lo que sucede en partidas multijugador).

La partida termina tras esta última fase de Asentamiento.

El objetivo de la versión en solitario es llegar a los 500 puntos.

Conseguir esto es ligeramente más sencillo en la variante de Irlanda.