

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Ora & Labora

La vie monastique au Moyen Âge

Ora et Labora comprend deux règles : une règle d'initiation pour apprendre rapidement à jouer et une règle détaillée pour répondre aux questions spécifiques. Avant de lire une règle ou l'autre, lisez d'abord ce document de mise en place !



Mise en place

Le plateau de jeu

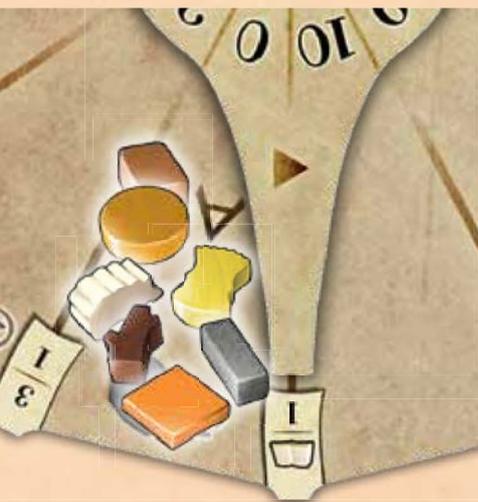
Choisissez votre plateau selon le nombre de joueurs. Un des plateaux est pour 3 joueurs d'un côté et pour 4 joueurs de l'autre. L'autre plateau est pour la partie solo et celle à 2 joueurs d'un côté, et pour la partie courte à 3 et 4 joueurs de l'autre.

Placez le plateau au centre de la table. Sur celui-ci se trouvent les 13 espaces de la roue de production arrangés en cercle. La roue de production (et l'aiguille qui lui est attachée) accompagne le tout.

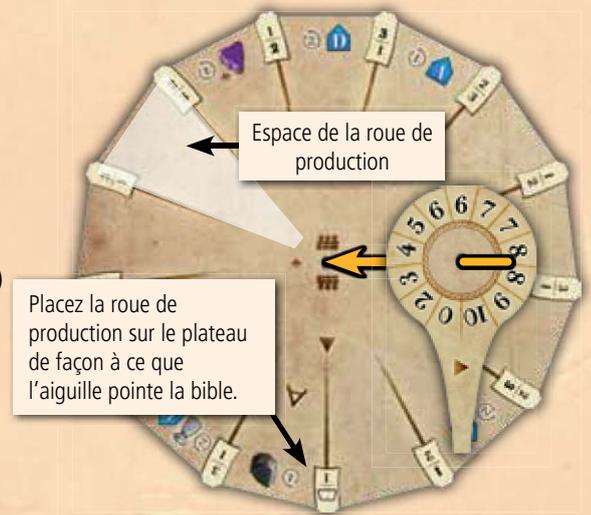


La roue de production

Placez l'une des deux roues de production, face visible telle qu'illustrée, sur le plateau.



Utilisez le verso de la roue de production dans une partie à 2 joueurs. (L'autre roue de production ne sert pas.) La roue de production assigne une valeur entre 0 et 10 à chacun des espaces. Placez les sept marqueurs de production (Argile, Pièces, Céréales, Bétail, Bois, Tourbe et Joker) sur l'espace 0 de la roue de production. (Cet espace est noté du symbole A. Ce symbole n'a pas d'autre utilité au cours de la partie.)



Les bâtiments

Les joueurs choisissent ensemble à quelle version ils souhaitent jouer : **France** ou **Irlande**.

Trier les cartes *Bâtiment* en trois étapes.

- Premièrement, à trois joueurs, retirez du jeu toutes les cartes avec un 4 dans le coin inférieur droit. À deux joueurs, retirez aussi toutes les cartes avec un 3+. (Les indications pour la partie courte et la partie solo se trouvent aux pages 7 et 8 de la règle détaillée.)
- Ensuite, assurez-vous que toutes les cartes soient du côté de la version choisie : **France** ou **Irlande**. Le côté **France** est identifié d'une fleur de lys ; le côté **Irlande** d'un trèfle. (Plusieurs cartes présentent le même bâtiment des deux côtés.)
- Finalement, triez tous les bâtiments selon leur lettre : La bible désigne les bâtiments de départ. Les lettres A, B, C et D correspondent à l'étape appropriée du jeu.

Nous vous suggérons de jouer votre première partie, peu importe la version, à 2 ou 3 joueurs. Si vous désirez la jouer à 4 joueurs, nous vous recommandons la partie courte.



Les bâtiments

Étalez tous les bâtiments de départ (*identifiés d'une bible* ) près du plateau afin que tous les joueurs puissent les voir. Faites des piles A, B, C et D avec les bâtiments restants (*l'ordre dans une pile n'a pas d'importance*) et placez-les sur les endroits prévus à cet effet autour du plateau.

Pierre et raisins

Posez le marqueur noir *Pierre* à côté du plateau à l'endroit indiqué (*il entre en jeu plus tard dans la partie*). Dans la version **France**, posez aussi le marqueur violet *Raisins* à côté du plateau à l'endroit indiqué. (*Ce marqueur n'est pas utilisé dans la version Irlande.*)

Posez le pion **Construction** (*de couleur turquoise et en forme de maison*) sur l'espace de la roue de production en face de la pile de cartes A.

Chaque joueur prend :

- **1 plateau Terre**, sur lequel il met 2 cartes *Tourbière* et 3 cartes *Forêt*, sur les endroits indiqués du plateau.
- **Les 3 pions des ecclésiastiques** de sa couleur, qu'il place près de son plateau.



- Les **8 cartes Agglomération** de sa couleur (*identifiées par leur dos*). Les cartes *Agglomération* A, B, C et D sont placées sur les piles des bâtiments correspondants.
- **1 aide de jeu**, sur lequel le joueur pose ses autres cartes *Agglomération*. Assurez-vous que les aides de jeu soient placés du côté de la version jouée.
- **Ses biens de départ**, soit 1 tuile de chacun des 6 biens de base : 1 *Argile*, 1 *Bois*, 1 *Tourbe*, 1 *Bétail*, 1 *Céréales* et 1 *Pièce*. (*Il est très important de placer les tuiles du bon côté.*)
- Remettez dans la boîte les pièces inutilisées.
- Dans la version **France**, les tuiles *Malt/Bière* ne sont pas utilisées.
- Dans la version **Irlande**, les tuiles *Farine/Pain* et *Raisins/Vin* ne sont pas utilisées.

Les terrains

En plus du plateau *Terre* que chaque joueur reçoit, il y a aussi des tuiles rectangulaires *District* et des tuiles carrées *Lopin* (*communément appelées tuiles Terrain*). Ces tuiles servent à agrandir la terre des joueurs. Triez tous les districts et lopins selon leur cout de façon à former deux piles (*district et lopin*). Les tuiles les moins couteuses devraient être sur le dessus. (*Le côté de la tuile importe peu puisque le cout est le même des deux côtés.*)



Important !

Lisez d'abord le document de mise en place !

Ora & Labora

La vie monastique au Moyen Âge

Un jeu de stratégie pour 1 à 4 joueurs de 13 ans et plus par Uwe Rosenberg

La règle d'initiation explique le jeu d'une manière narrative et illustrée. Les sources d'erreurs lors des premières parties sont précédées de !. Si vous préférez lire une règle structurée de façon traditionnelle et très détaillée, veuillez consulter l'autre livret.



Règle d'initiation

Cette règle couvre uniquement les parties à **3 et 4 joueurs**. Pour la version courte, la partie à 2 joueurs et la version solo, consultez les pages 7 et 8 de la règle détaillée. Si vous avez des questions au sujet des bâtiments, consultez le glossaire.

Introduction

Chaque joueur possède une terre divisée en 2 cases par 5 cases sur lesquelles il peut construire des bâtiments utilisables par tous les joueurs. Des terrains supplémentaires peuvent être achetés pour agrandir la terre du joueur. Il organisera ainsi un petit diocèse qui s'étendra de la côte aux montagnes. Le vainqueur sera celui qui aura le diocèse le plus prestigieux à la fin de la partie.

Premier joueur

Déterminez un premier joueur pour la première manche. Donnez-lui le marqueur *Premier joueur* – **France** ou **Irlande** (l'autre marqueur n'est pas utilisé). Placez le marqueur *Premier joueur* pour que le côté montrant **1 pièce** soit visible. Le premier joueur change en sens horaire (dans le sens des aiguilles d'une montre) à toutes les manches.

Déroulement d'une partie

Une partie de *Ora et Labora* se joue en 24 manches suivies d'une manche bonus. Chaque joueur (en sens horaire) joue une action par manche. Le premier joueur fait une action de plus à la fin de chaque manche.

Un joueur choisit parmi les 3 actions suivantes :

1. Action

Placer un ecclésiastique pour utiliser un bâtiment

L'action la plus importante consiste à placer un ecclésiastique sur un **bâtiment inoccupé** afin d'utiliser la fonction de ce bâtiment. (La fonction d'un bâtiment n'est utilisée que lorsqu'un ecclésiastique y entre et non lorsqu'il y reste. Un bâtiment est considéré comme occupé lorsqu'un ecclésiastique s'y trouve et en temps normal, il ne peut être utilisé à nouveau avant d'être libéré.)

Les joueurs peuvent utiliser leurs bâtiments ainsi que ceux appartenant aux autres joueurs. (L'utilisation des bâtiments d'un autre joueur est expliquée en page 4.)

Les bâtiments de base

Tous les joueurs commencent la partie avec les trois mêmes bâtiments. Durant la partie, ils construiront plusieurs bâtiments. Les bâtiments de base produisent les biens de base :

- la *Ferme* produit du **bétail** ou des **céréales**,
- la *Colline d'argile* produit de l'**argile** et
- le *Bureau du monastère* produit des **pièces**.

Si vous placez un ecclésiastique sur un bâtiment de base, la **roue de production détermine combien de tuiles du bien correspondant vous recevez**. Chaque bien de base possède un marqueur sur la roue de production : la position du marqueur détermine le nombre de tuiles produites.

Changez ensuite la production :

À tout moment où vous recevez des biens avec une action qui emploie la roue de production, **redescendez le marqueur du bien correspondant sur l'espace 0**.

Tous les joueurs devraient pouvoir voir, en tout temps, combien de tuiles de chaque type les autres joueurs possèdent (sans avoir à le demander).



La terre d'un joueur peut éventuellement ressembler à ceci.

Terre initiale et les trois bâtiments de base



Le marqueur *Premier joueur* de la version **France**.

La première manche d'une partie à 4 joueurs se déroule dans cet ordre : 1-2-3-4-1, la manche suivante dans l'ordre 2-3-4-1-2, etc. Ainsi, aucun joueur ne perd sa place dans l'ordre de jeu lorsque le premier joueur change.



Un ecclésiastique placé sur le *Bureau du monastère*.

Cette règle ne décrit pas les fonctions de chacun des bâtiments. Si la fonction d'un bâtiment vous semble floue, veuillez consulter le glossaire qui présente en détail tous les bâtiments.



Ici, la production de chacun des biens de base donne 2 tuiles.

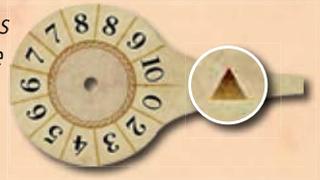
Dans cette situation, si un joueur utilise le *Bureau du monastère*, il recevra 2 pièces. Il devra ensuite redescendre le marqueur *Pièces* sur le 0.



Quatre symboles distincts sont présents sur les différentes tuiles *Bien* : 🏠 représente la **nourriture**, ⚡ l'**énergie**, 🍷 l'**argent** et 🏡 les **points**. Tous les biens sont répertoriés sur l'aide de jeu.

La production des biens de base augmente ainsi : **au début de chaque manche, tournez la roue de production d'un espace** en sens antihoraire. (L'illustration en page 1 montre la roue de production après la première rotation de la partie.)

La flèche indique le sens de rotation : antihoraire (dans le sens contraire des aiguilles d'une montre).



! La roue de production tourne uniquement au début de chaque manche dans une partie à plusieurs joueurs (et non à chaque tour).

Cas particulier : Si un marqueur occupe le dernier espace (le **10**) avant que la roue tourne, il sera poussé vers l'avant par l'aiguille de la roue. (En d'autres termes, le marqueur demeure sur le 10.)

D'un seul mouvement, la production de pratiquement tous les biens augmente. Les marqueurs ne change pas de place.



Pierre et raisins

Ce ne sont pas tous les marqueurs *Bien* qui sont présents au début de la partie. Après avoir tourné la roue à la 8^e manche, placez le marqueur *Raisins* sur l'espace de production **0** (uniquement dans la version **France**). À la 13^e manche, le marqueur *Pierre* entre en jeu.

Durant la partie, des bâtiments de production supplémentaires différents de ceux de base (reconnaisables par la roue de production illustrée sur leur fonction) entreront en jeu : le *Vignoble* et la *Carrière*. Ceux-ci produisent des tuiles *Raisins* et *Pierre* respectivement. **Les raisins et la pierre ne sont pas des biens de base.**



Le marqueur *Pierre* est placé sur l'espace 0 dès que l'aiguille de la roue de production dépasse ce dernier.

Jusqu'à présent, nous avons couvert 4 des 6 biens de base : l'argile, le bétail, les céréales et les pièces.

2. Action Abattre des arbres ou Couper de la tourbe

Le **bois** et la **tourbe** sont deux biens de base qui ne sont pas obtenus à l'aide des fonctions des bâtiments. Pour obtenir ces biens, vous **n'utilisez pas d'ecclésiastique**. Vous retirez plutôt une carte *Ressource* correspondante (*Forêt* ou *Tourbière*) de votre terre (qui comprend d'éventuels terrains ajoutés). Ceci vous permet d'obtenir autant de tuiles *Bois* ou *Tourbe* qu'indiqué par le marqueur correspondant ou le marqueur *Joker*. Le marqueur est remis sur l'espace 0.

! **Abattre des arbres ou Couper de la tourbe ne nécessite pas d'ecclésiastique.**

Retirer une carte Ressource permet de libérer une case de votre terre.



Le joueur obtient 2 *Tourbe*.

3. Action Construire un bâtiment

Pour construire un bâtiment, vous devez choisir l'une des cartes *Bâtiment* disponibles et en payer le coût (indiqué dans le coin supérieur gauche de la carte). (Les matériaux de construction sont : le bois, l'argile, la pierre et la paille.) Certains bâtiments nécessitent des pièces pour être construits. Placez le nouveau bâtiment sur une case vide de votre terre.



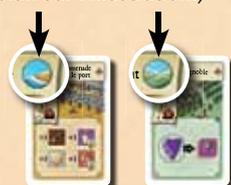
L'Abattoir est construit à l'aide de 2 *Argile* et de 2 *Bois*. Les cases avec une carte (*Forêt*, *Tourbière* ou autre) ne sont pas vides.

Deux règles de construction sont en vigueur :

- Les bâtiments du monastère (bannière jaune derrière leur nom) doivent être adjacents à un autre bâtiment du monastère (verticalement ou horizontalement).

! **N'oubliez pas que les bâtiments du monastère doivent être adjacents à un autre bâtiment du monastère.**

- La majorité des bâtiments peuvent être construits sur les cases *Plaine*, *Côte* et *Versant*. Toutefois, **certains bâtiments peuvent uniquement être construits sur une case Côte ou Versant.** (Ceci est indiqué avec un symbole dans le coin supérieur gauche des cartes ainsi que par la couleur de l'arrière-plan sur l'illustration.)
- Seuls le *Château* et les *Carrière* peuvent être construits sur une case **Montagne**.
- **Version Irlande seulement :** seule la *Maison-bateau* peut être construite sur une case **Eau** d'un terrain côtier.



Attention ! Ce joueur ne pourra plus construire de bâtiment du monastère pour le reste de la partie.



Les cases *Côte* et *Versant* sont des cases de construction plus polyvalentes que les cases *Plaine*. Voici leur symbole.

Chaque lopin de montagne possède deux cases *Versant* et une *Montagne*.

Le Prieur

Chaque joueur possède trois ecclésiastiques : un **Prieur** et deux **Frère convers**. Le **Prieur** est comme un **Frère convers**, mais il a une fonction de plus : si vous construisez un bâtiment et que votre **Prieur** est toujours disponible, vous pouvez immédiatement faire **une action complémentaire** pour placer votre **Prieur** sur ce nouveau bâtiment et en utiliser la fonction.

Reprendre son Prieur

Au début de chaque manche, chaque joueur vérifie s'il a placé ses 3 ecclésiastiques. Seuls ceux qui ont placé leur **Prieur** et leurs deux **Frère convers** reprennent leurs 3 ecclésiastiques.

! Les joueurs oublient parfois de reprendre leurs ecclésiastiques. Cette erreur doit être corrigée dès que les joueurs s'en aperçoivent.

La section suivante présente une manche complète.

Déroulement d'une manche

- 1) Au début d'une manche, tous les joueurs qui **ont placé leurs trois ecclésiastiques les reprennent**.
- 2) Tournez la **roue de production**.
- 3) Parfois, une manche est interrompue par une **phase Agglomération**.
- 4) Chaque joueur effectue **une action**. À la fin de la manche, le **premier joueur** effectue une **deuxième action**.
- 5) Le premier joueur donne le marqueur **Premier joueur** au joueur à sa gauche.

La phase Agglomération

Lorsque l'aiguille de la roue de production dépasse une pile de cartes **Bâtiment** et **Agglomération** située à côté du plateau (d'abord, la pile A, ensuite B, puis C et finalement la pile D), la partie est interrompue par une **phase Agglomération**.

Chaque joueur peut alors construire **une seule agglomération** de sa réserve sur une des cases vides de son plateau.

- Les couts sont en **énergie** ⚡ et en **nourriture** 🍲. (Vous payez avec des tuiles **Bien** sur lesquelles il y a ces symboles. Les surplus en énergie et en nourriture sont perdus.)
- Le **Village de pêcheurs** se construit sur une **Côte** et le **Village à flanc de colline** sur un **Versant**. (Habituellement, aucune agglomération sur l'**Eau** ou une **Montagne** n'est possible.)

Il y a une cinquième et dernière phase **Agglomération** à la fin de la partie. 🏠

! Les agglomérations ne sont construites que lors d'une phase Agglomération ou encore avec la fonction du Château, jamais avec une action Construire un bâtiment.

Évaluation des agglomérations à la fin de la partie

Tout au long de la partie, les agglomérations n'ont aucune fonction. Toutefois, elles valent des points à la fin de la partie, **selon les bâtiments dans leur voisinage immédiat**. Pour déterminer la valeur d'une agglomération, ajoutez sa valeur résidentielle 🏠 au total de la valeur résidentielle des cartes **Bâtiment** adjacentes (les cartes en diagonale ne sont pas adjacentes).



Le **Quartier pauvre** a une valeur résidentielle de -3, la **Ferme** de 2, le **Bureau du monastère** de 2 et le **Domaine** a une valeur de 6. La valeur résidentielle finale du **Quartier pauvre** est donc de 7. (La **Colline d'argile** est en diagonale par rapport au **Quartier pauvre** et sa valeur n'est pas comptée.)



Les cases **Eau** ont toutes une valeur résidentielle, même s'il n'est pas possible de construire un bâtiment dessus.

Nouveaux bâtiments et nouvelles agglomérations

À chacune des quatre premières phases **Agglomération**, de nouveaux bâtiments s'ajoutent à ceux déjà en jeu près du plateau. Chaque joueur reçoit aussi une nouvelle agglomération qu'il pourra construire plus tard dans la partie. À chaque phase **Agglomération**, déplacez le pion **Construction** sur l'espace de la roue de production situé devant la lettre qui correspond à la prochaine pile de cartes **Bâtiment** et **Agglomération**. (Le pion **Construction** sert uniquement de rappel et peut facilement demeurer dans la boîte. Il est placé devant la pile A jusqu'à la première phase **Agglomération**, après quoi il est placé devant la pile B.)



Le **Prieur** est indispensable pour effectuer deux actions de suite : ici, l'**Abattoir** est construit et utilisé immédiatement.



Ce joueur ne peut plus placer d'ecclésiastique avant le début de la prochaine manche. Ce n'est qu'au début de la prochaine manche qu'il reprendra ses ecclésiastiques.

Et pourquoi faites-vous tout ce travail ?

But du jeu

Calculez vos points à la fin de la partie. (Utilisez le bloc-notes.)

Le gagnant est celui qui a accumulé le plus de points à la fin de la partie. La somme des points suivants donne votre score final.

- Certaines tuiles **Bien** valent des points, notés dans un bouclier. Chaque joueur calcule la somme de ses tuiles **Bien**.
- Tous les bâtiments et agglomérations ont une valeur économique, notée dans le même bouclier. Les joueurs font également la somme de ces valeurs.
- Finalement, la valeur résidentielle de chaque agglomération est calculée.



Les agglomérations ont également une valeur économique.

L'évaluation de la valeur résidentielle des agglomérations est expliquée avec la construction de ces dernières.



La première phase **Agglomération** a lieu dès que l'aiguille dépasse la pile de cartes **Bâtiment A** et la **Colonie d'artistes** (agglomération A).



Tous les joueurs reçoivent une **Colonie d'artistes (A)** lorsque le premier lot de nouveaux bâtiments entre en jeu. Ils recevront plus tard un **Hameau (B)**, un **Village (C)** et vers la fin de la partie, un **Village à flanc de colline (D)**.

Actions supplémentaires

Les actions supplémentaires peuvent être réalisées avant ou après votre action principale. Elles sont :

- Acheter une tuile *Terrain*.
- Échanger des pièces ou échanger du vin ou du whiskey contre des pièces.
- Retourner une ou des tuiles **Céréales** du côté **Paille** (seule tuile permettant cela).

L'action supplémentaire la plus importante est sans doute l'achat de district et de lopin. Chaque joueur peut faire cette action **une fois par tour et une fois par phase Agglomération**.

Retournez la tuile *Terrain* achetée du côté de votre choix. Les districts **doivent** être placés au-dessus ou au-dessous de la terre de départ (ou d'un autre district) **sans dépasser** sur les côtés. Les lopins côtiers sont placés à gauche de la terre du joueur tandis que les lopins montagneux sont placés à droite. (Les tuiles *Terrain* doivent être placées de sorte que leur cout soit situé dans le coin inférieur droit. Lorsque vous placez une nouvelle tuile *Terrain*, au moins l'un de ses côtés doit être adjacent à une case existante.)

Revenons à l'action 1. Placer un ecclésiastique

Un ecclésiastique permet d'utiliser la fonction d'un bâtiment.

Utiliser les bâtiments des autres joueurs

Les joueurs peuvent placer leurs ecclésiastiques sur leurs propres bâtiments. Ils peuvent aussi émettre un **contrat de travail** pour utiliser un bâtiment inoccupé d'un autre joueur. Pour ce faire, ils doivent payer **1 pièce** à un autre joueur. L'autre joueur choisit l'un de ses ecclésiastiques disponibles et il le place sur le bâtiment choisi. Le joueur ayant émis le contrat de travail peut alors utiliser la fonction du bâtiment choisi.

Augmentation du cout des contrats de travail

Le cout des contrats de travail **pour tous les joueurs** passe de 1 à **2 pièces** immédiatement après la construction de la *Cave de vinification* (version **France**) ou de la *Distillerie de whiskey* (version **Irlande**). (Cette augmentation est en vigueur pour le reste de la partie.)

! On oublie parfois l'augmentation du cout des contrats.

Cadeaux comme paiement pour un contrat de travail

La *Cave de vinification* et la *Distillerie de whiskey* produisent le bien requis pour la **règle spéciale** suivante : plutôt que de payer un contrat de travail avec des pièces, un joueur a la possibilité d'offrir un cadeau à l'hôte, soit une bouteille de **vin** (**France**) ou un baril de **whiskey** (**Irlande**). Ce cadeau est bu immédiatement. Les tuiles *Vin* et *Whiskey* ainsi employées sont **remises dans la réserve** (au grand chagrin de l'hôte).

Utiliser le marqueur Joker

Lorsqu'un joueur utilise la roue de production (par exemple, pour *Abattre des arbres* ou avec *la Ferme*), il a le choix d'utiliser le marqueur *Joker* à la place du marqueur du bien correspondant. (Un joueur pourrait ainsi utiliser la *Carrière* et choisir le marqueur *Joker* plutôt que celui de la *Pierre*. Il pourrait utiliser le *Joker* plutôt que celui de la *Pierre* même si le marqueur *Pierre* n'est pas encore en jeu.)

! Le marqueur Joker n'est utilisé qu'au placement d'un ecclésiastique ou avec l'action *Abattre des arbres* ou *Couper de la tourbe*.

Chiffres de vérification

! Il arrive parfois qu'au début d'une manche, les joueurs oublient de tourner la roue de production.

De plus, lorsqu'une manche est interrompue par une phase **Agglomération**, il peut arriver que la roue soit tournée une fois de trop. Pour éviter ces erreurs, des **chiffres de vérification** sont imprimés sur le plateau. Ces **chiffres de vérification** sont expliqués dans la règle détaillée en page 6.



Aperçu de la partie à 2 joueurs

Dans la partie à 2 joueurs, les joueurs jouent chacun leur tour. **Au début de chaque tour**, tournez la roue de production d'un espace. La fin n'est pas prédéterminée dans la partie à deux joueurs. La dernière étape de la partie débute lorsqu'aucun nouveau bâtiment ne peut entrer en jeu et **qu'il reste au maximum 1 bâtiment à construire**. Pour plus d'informations, consultez la règle détaillée aux pages 7 et 8.



Les joueurs qui ont des céréales ont potentiellement aussi de la paille. Retourner une tuile **Céréales** du côté **Paille** signifie que vous perdez la valeur en nourriture des céréales, mais que vous gagnez 1/2 énergie avec la paille.

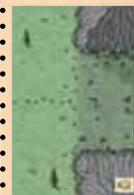
Un joueur qui utilise le **Bureau du monastère** lors de la première manche reçoit 2 pièces. Il pourrait immédiatement acheter un district.



Région d'un lopin côtier

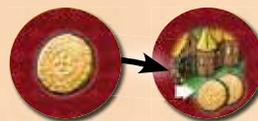


Région d'un district



Région d'un lopin montagneux

Les ecclésiastiques ne quittent jamais leur diocèse avant la manche bonus. Ils sont donc toujours placés dans leur propre diocèse : soit par leur joueur ou après qu'un contrat ait été émis par un autre joueur.



Retournez le marqueur **Premier joueur** pour indiquer que le cout des contrats de travail a augmenté.



Manche bonus et décompte final

Dès que l'aiguille de la roue de production dépasse l'espace E une seconde fois, la 25^e et dernière manche débute. Avant cette dernière manche, **tous les joueurs reprennent leur Prieur**. Chaque joueur a alors un dernier tour pour :

- construire un bâtiment ou
- placez son **Prieur** sur **n'importe quel** bâtiment déjà construit.



(Même le premier joueur ne joue qu'une fois.) Lors du placement de votre **Prieur**, le bâtiment choisi peut être occupé ou non. Si vous placez votre **Prieur** sur un bâtiment d'un autre joueur, **vous ne payez pas de contrat de travail**. Vous pouvez également construire un bâtiment et immédiatement y placer votre **Prieur**.

Une cinquième phase **Agglomération** a lieu après la manche bonus. La partie se termine ensuite. Le décompte a lieu tel que décrit en page 3. 

Important !

Lisez d'abord la feuille de mise en place !

Ora & Labora

La vie monastique au Moyen Âge
Un jeu de stratégie pour 1 à 4 joueurs, 13 ans et plus
par Uwe Rosenberg

Voici la **règle** présentée de façon **détaillée**. Elle vous permettra de trouver rapidement certains points et de vous assurer que vous jouez correctement. Si vous désirez une présentation plus illustrée, consultez la règle d'initiation!



La règle détaillée

Voici la règle complète pour jouer à 3 et à 4 joueurs. Les règles pour la partie courte, la partie à 2 joueurs et la partie solo se trouvent à la fin de cette règle (pages 7 à 8).

Idée du jeu

Ora et Labora est un jeu sur la vie économique d'un monastère au Moyen Âge.

Au cœur des activités se trouve la prière et surtout le travail, autant à l'intérieur qu'à l'extérieur du monastère.

Les joueurs siègent à la tête d'un monastère et envoient leurs ecclésiastiques (*un prêtre et deux frères convers*) vers différents bâtiments producteurs de biens.

Le nombre de biens produits est indiqué par la roue de production.

Les joueurs envoient aussi leurs ecclésiastiques dans des bâtiments pour améliorer leurs biens. (*Par exemple, la tourbe devient du charbon de tourbe dans le Fourneau à tourbe.*)

Au départ, les joueurs n'ont qu'une petite terre, divisée en 2 X 5 cases, où se trouvent tourbières et forêts. Plus tard, cette terre sera élargie avec des districts et des lopins.

Au total, la partie est interrompue cinq fois par une **phase Agglomération**. Lors de celles-ci, les joueurs peuvent fonder des agglomérations. Ces agglomérations vaudront un maximum de points à la fin de la partie si elles sont construites au bon endroit.

En temps normal, les bâtiments et les agglomérations peuvent être construits sur n'importe quelle case vide de la terre. Les bâtiments du monastère sont la principale exception à cette règle (*ils ont une bannière jaune derrière leur nom*). Les bâtiments du monastère doivent tous être adjacents entre eux. Ceci fera en sorte qu'un monastère de plus en plus imposant occupera la terre des joueurs. (*Dans cet exemple, la Salle capitulaire est adjacente au Bureau du monastère.*)

Il y a deux versions du jeu **Ora et Labora** : les versions **France** et **Irlande**. Les bâtiments doivent être du côté de la version choisie.



La Ferme produit du bétail ou des céréales.



Dans le cas présent, 3 tuiles **Bétail** seraient reçues.



Les agrandissements vers le haut et vers le bas sont faits à l'aide de districts; ces derniers offrent aux joueurs plus de cases Forêt et Tourbière. L'achat d'un lopin côtier permet d'étendre sa terre vers la gauche tandis que les lopins montagneux l'étendent vers la droite. Ainsi, chaque joueur établit une terre majestueuse qui s'étend des montagnes jusqu'à la côte.



La **valeur résidentielle** est dénotée par ce symbole.

Ce symbole identifie les agglomérations.

Les bâtiments du monastère ont une bannière jaune (de cette couleur) derrière leur nom.

Matériel

pièces cartonnées à détacher :

- 2 plateaux de jeu recto verso, selon le nombre de joueurs
- 2 roues de production identiques, servant à indiquer la production des biens, une seule par partie
- 4 plateaux *Terre* (un par joueur)
- 9 tuiles *District* (triées selon leur cout : 2, 3, 4, 4, 5, 5, 6, 7, 8 pièces)
- 9 tuiles *Lopin* (triées selon leur cout : 3, 4, 4, 5, 5, 6, 6, 7 pièces)

450 tuiles *Bien* recto verso :

- 40 tuiles *Tourbe* — Charbon de tourbe
- 40 tuiles *Bétail* — Viande
- 45 tuiles *Céréales* — Paille
- 45 tuiles *Bois* — Whiskey (Whiskey pour la version **Irlande** seulement)
- 55 tuiles *Argile* — Céramique
- 45 tuiles *1 Pièce* — Livre
- 30 tuiles *5 Pièces* — Reliquaire
- 40 tuiles *Pierre* — Ornement
- 30 tuiles *Raisins* — Vin (tuile pour la version **France** seulement)
- 30 tuiles *Farine* — Pain (tuile pour la version **France** seulement)
- 40 tuiles *Malt* — Bière (tuile pour la version **Irlande** seulement)
- 8 tuiles *Merveille* (marqueur 5x au verso)
- 2 marqueurs *Premier joueur* (pour les parties à 3 ou 4 joueurs, un par version : **France** et **Irlande**)

et 110 cartes :

- 41 cartes *Bâtiment* (un côté pour la version **France** et l'autre pour la version **Irlande**)
- 32 cartes *Agglomération* (un ensemble de 8 cartes Agglomération par joueur)
- 37 cartes recto verso *Forêt* — *Tourbière*

aussi :

- 3 ecclésiastiques par couleur (2x *Frère convers* et 1x *Prieur*)
- 9 marqueurs *Bien* de formes et couleurs différentes
- 1 pion **Construction** en forme de maison turquoise (pour indiquer la prochaine phase Agglomération)
- 2 attaches pour installer les roues de production au plateau
- 1 feuille de mise en place
- 1 règle d'initiation de 4 pages
- cette règle détaillée de 8 pages pour consultation
- 1 glossaire de 12 pages pour tous les bâtiments et agglomérations avec des conseils et des résumés
- 4 aides de jeu (*choix d'actions, types de bâtiments et de biens au recto; liste de tous les bâtiments au verso*)
- 1 bloc-notes
- 15 sacs en plastique

Déroulement du jeu

Déterminez aléatoirement qui reçoit le marqueur *Premier joueur* pour la première manche. Donnez à ce joueur le marqueur *Premier joueur* de la version jouée (**France** ou **Irlande**); l'autre marqueur est remis dans la boîte. Placez le marqueur utilisé sur le côté montrant 1 pièce. À chaque manche, le premier joueur change en sens horaire.

Déroulement d'une manche

Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, la partie est divisée en manches et le premier joueur change à chaque manche. Une manche est divisée en cinq phases jouées dans l'ordre suivant :

- 1) Au début de chaque manche, tous les joueurs vérifient si **leurs trois ecclésiastiques** sont placés sur des bâtiments. Ceux qui ont placé leurs trois ecclésiastiques les **reprennent**.
 - Si vous n'avez utilisé que 1 ou 2 ecclésiastiques, vous ne pouvez les reprendre.
 - Vous **devez** reprendre vos ecclésiastiques.
- 2) Ensuite, tournez la roue de production **d'un espace dans le sens de la flèche** illustrée sur la roue (*c'est-à-dire, en sens antihoraire*). Les marqueurs *Bien* indiquent les niveaux de production. Lorsque la roue de production tourne, la production augmente.
 - Avant de tourner la roue de production, utilisez les **chiffres de vérification** pour vous assurer d'avoir le bon premier joueur (*plus de détails en page 6*).
 - Avant de tourner la roue, si un marqueur *Bien* se trouve sur le dernier espace (*le 10*), le marqueur est poussé par l'aiguille. (*Ainsi, les marqueurs *Bien* qui sont sur le 10 restent en place.*)
 - Lors de la 8^e manche, le marqueur *Raisins* entre en jeu (*uniquement dans la version **France***). Lors de la 13^e manche, le marqueur *Pierre* entre en jeu. Ces nouveaux marqueurs *Bien* sont poussés sur l'espace 0 de la roue de production.
- 3) Si l'aiguille pousse le pion *Construction* et dépasse ainsi la prochaine pile de cartes *Bâtiment* et *Agglomération* (*l'ordre des piles est : A, B, C et D*), la partie est interrompue temporairement par une **phase Agglomération** (*voir page 5*).
- 4) Chaque joueur, en sens horaire, effectue **1 action**. À la fin de la manche, le **premier joueur** fait une **seconde action**.
 - De cette façon, dans une partie à 3 joueurs, il y a 4 actions par manche et dans une partie à 4 joueurs, 5 actions par manche.
- 5) À la fin de la manche, le marqueur *Premier joueur* est remis au prochain joueur en sens horaire.

Les actions possibles

La phase 4 d'une manche est la phase d'actions. Il y a **3 actions possibles**.

- Placer l'un de vos propres **ecclésiastiques** (*Prieur* ou *Frère convers*) ou émettre un contrat de travail à un autre joueur : dans ce cas, l'autre joueur doit placer **l'un de ses ecclésiastiques**.
- **Abattre des arbres** ou **couper de la tourbe** pour récolter des tuiles.
- **Construire un bâtiment**.

Action **Placer un ecclésiastique pour utiliser un bâtiment**

Vous pouvez placer **un de vos ecclésiastiques** (*un Frère convers* ou le *Prieur*) ou demander à l'un des autres joueurs de placer un des siens.

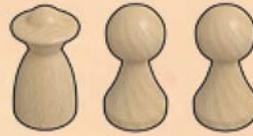
Si vous placez un de vos ecclésiastiques, vous le placez alors sur l'un de vos bâtiments inoccupés et utilisez la fonction du bâtiment.

Placement d'un ecclésiastique

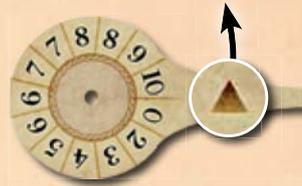
- Lors d'une manche, une fois que le joueur a placé ses trois ecclésiastiques, il ne peut plus utiliser ses bâtiments jusqu'à la fin de la manche. (*Les ecclésiastiques ne sont retirés des bâtiments qu'au début d'une manche. Voir phase 1 d'une manche.*) Exception : Le *Prieuré* et le *Palais/Grand manoir* offrent des manières différentes d'utiliser les bâtiments (*voir le glossaire*).
- La fonction d'un bâtiment est activée **au placement** d'un ecclésiastique et non par l'occupation.
- Vous pouvez placer un ecclésiastique sur un bâtiment sans utiliser sa fonction.
- Vous ne pouvez utiliser que les bâtiments qui ont été placés sur votre plateau. Les bâtiments non construits ne peuvent habituellement pas être utilisés.



Les marqueurs *Premier joueur* : **France** (rouge) et **Irlande** (vert).



Les ecclésiastiques :
1 *Prieur* et 2 *Frère convers*



La flèche indique le sens de rotation : antihoraire.

La rotation fait en sorte que maintenant, 3 *Céréales* sont produites plutôt que 2 et 4 *Bétail* plutôt que 3.



Les chiffres de vérification



La première phase **Agglomération** débute.



Comme le premier joueur a deux actions par manche, *Ora et Labora* se joue en sens horaire. Les joueurs font leur action à tour de rôle et le déroulement de la partie n'est interrompu que par la rotation de la roue de production et les éventuelles phases **Agglomération**.



Un joueur qui reçoit un contrat de travail doit placer l'un de ses ecclésiastiques.

Il est possible de combiner les actions *Construire un bâtiment* et *Placer un ecclésiastique*. Votre *Prieur* est nécessaire pour faire cette combinaison (*consultez la page 4: Le Prieur et la construction*).

Cette règle ne fait pas référence aux fonctions de chaque bâtiment. En cas de doute, consultez le glossaire qui explique tous les bâtiments en détail.



Boîte pour la fonction d'un bâtiment



Les contrats de travail

Si vous souhaitez **utiliser le bâtiment d'un adversaire**, vous devez lui payer **1 pièce** et, ce faisant, émettre un contrat de travail : l'autre joueur doit alors choisir l'un de ses ecclésiastiques disponibles et le placer sur le bâtiment choisi.

Important ! Lorsque vous émettez un contrat de travail, l'ecclésiastique d'un autre joueur sera placé et non l'un des vôtres.



Les contrats de travail

- Lorsque vous désirez utiliser le bâtiment d'un autre joueur, ce dernier choisit s'il utilise son *Prieur* ou l'un de ses *Frère convers* pour effectuer l'action.
- Vous ne pouvez émettre un contrat de travail à un joueur qui a déjà placé tous ses ecclésiastiques.
- Il est **interdit de refuser** un contrat de travail.
- Vous devez payer immédiatement le cout du contrat au joueur. (*Vous ne pouvez attendre d'avoir reçu les biens obtenus par l'action.*)
- Vous pouvez émettre un contrat de travail sans utiliser la fonction du bâtiment.

Dès qu'un joueur construit la **Cave de vinification** (dans la version **France**) ou la **Distillerie de whiskey** (dans la version **Irlande**), le prix des contrats de travail passe de 1 à **2 pièces** pour tous les joueurs. Ce prix est en vigueur jusqu'à la fin de la partie et est indiqué en retournant le marqueur *Premier joueur* du côté avec 2 pièces.

Cadeaux pour l'hôte – Le vin, le whiskey et les contrats de travail

Dès le début de la partie, vous pouvez choisir de ne pas payer de pièce pour utiliser le bâtiment d'un autre joueur. En contrepartie, vous devez remettre dans la réserve **1 Vin** (dans la version **France**) ou **1 Whiskey** (version **Irlande**); le propriétaire du bâtiment ne reçoit rien (*puisque le cadeau est reçu et immédiatement bu*). (*Le vin est produit dans la Cave de vinification et le whiskey dans la Distillerie de whiskey.*)

La roue de production

La roue de production est l'élément au cœur de **Ora et Labora**.

Les joueurs produisent des biens. Le nombre de biens produits est indiqué par la roue de production. Au début de chaque manche, tournez la roue en sens antihoraire (*phase 2 d'une manche*). C'est ainsi que la production de pratiquement tous les biens augmente simultanément.

À chaque fois que des biens d'un type sont produits, remettez le marqueur de ce type sur l'**espace 0**. (*Comme la roue tourne lentement, les joueurs devront attendre un peu avant que le bien soit de nouveau offert en grande quantité.*)

Quatre symboles distincts sont présents sur les différentes tuiles *Bien* : représente la **nourriture**, l'**énergie**, l'**argent** et les **points**. Tous les biens sont répertoriés sur l'aide de jeu.

L'utilisation du marqueur Joker

Lorsque vous faites une action qui fait appel à la roue de production (*par exemple avec la Ferme ou l'action Abatte des arbres*), vous pouvez choisir d'utiliser le marqueur *Joker* plutôt que le marqueur du bien correspondant. (*La roue de production est illustrée sous la fonction des bâtiments qui l'utilisent.*) Vous pouvez utiliser le marqueur *Joker* pour un type de bien dont le marqueur normal n'est pas encore en jeu (*voir l'exemple 2*). Cette règle s'applique à la pierre, ainsi qu'aux raisins de la version **France**.

Action **Abatte des arbres**

Retirez 1 carte *Forêt* (au maximum) de votre terre. La roue de production indique combien de tuiles *Bois* vous prenez de la réserve. Déplacez le marqueur *Bois* sur l'espace 0 de la roue de production.

Action **Couper de la tourbe**

Retirez 1 carte *Tourbière* (au maximum) de votre terre. La roue de production indique combien de tuiles *Tourbe* vous prenez de la réserve. Déplacez le marqueur *Tourbe* sur l'espace 0 de la roue de production.



Les cartes *Tourbière* et *Forêt* n'ont pas de boîte pour leur fonction puisqu'on n'y place pas d'ecclésiastique. La roue de production illustrée sur ces cartes indique que du bois et de la tourbe sont produits avec ces cartes.

L'utilisation des cartes **Forêt** et **Tourbière**

- **Important !** Les actions *Abatte des arbres* et *Couper de la tourbe* n'utilisent pas d'ecclésiastique.
- Vous ne pouvez utiliser les *Forêt* et *Tourbière* des autres joueurs.
- Vous pouvez retirer une carte *Forêt* ou *Tourbière*, même lorsque les marqueurs *Bois* et *Tourbe* sont à 0 (*vous ne recevrez aucun bien dans ce cas*). (*Ceci coute tout de même une action.*)
- Si vous n'avez plus de carte *Forêt* ou *Tourbière*, vous pouvez toujours choisir l'action *Abatte des arbres* ou *Couper de la tourbe*, mais vous ne recevez pas de bien et **ne déplacez pas** le marqueur sur 0.
- Le *Joker* peut servir pour la production de *Bois* et de *Tourbe*.
- Retirer des cartes *Forêt* et *Tourbière* de votre plateau libère des cases où il devient alors possible de **construire** (*voir Construire un bâtiment*).

Actuellement, 4 tuiles *Bétail* sont disponibles. Une fois que du *Bétail* sera produit, la roue de production montrera que, pour l'instant, il n'y a plus de disponible.



Exemple 1 : Le joueur place un *Frère convers* sur la *Colline d'argile*. Le marqueur *Argile* est sur le 3 tandis que le *Joker* est sur le 5. Le joueur déplace le *Joker* du 5 au 0 et prend 5 tuiles *Argile*. (Le marqueur *Argile* demeure en place sur le 3.)

Exemple 2 : Le joueur place un *Frère convers* sur la *Carrière*. Le marqueur *Pierre* n'est pas encore en jeu tandis que le marqueur *Joker* est sur le 5. Le joueur déplace le *Joker* du 5 au 0 et prend 5 tuiles *Pierre*.

Action Construire un bâtiment

Vous pouvez construire un bâtiment en payant son cout, en matériaux de construction, indiqué dans le coin supérieur gauche de la carte. (Il y a quatre matériaux de construction différents : l'argile, le bois, la paille et la pierre.) Placez ensuite la carte *Bâtiment* choisie sur la case libre de votre terre.



Le bois, l'argile et les céréales sont obtenus avec la roue de production. La paille est obtenue en retournant une tuile *Céréales* (voir les actions supplémentaires, ici-bas).



La disponibilité de la pierre varie tout au long de la partie. Elle est difficile à obtenir au départ, mais plus la partie avance, plus elle devient facile à obtenir (voir en page 6, La pierre).

Les règles de construction

- **Important!** Les bâtiments du monastère (avec une bannière jaune derrière leur nom) doivent toujours être adjacents (de façon horizontale ou verticale) à un autre bâtiment du monastère.
- Le type de terrain sur lequel peut être construit un bâtiment est indiqué dans le coin supérieur gauche de la carte ainsi que par la couleur du fond de l'illustration. Cinq types de cases existent pour la construction (voir le résumé) : Eau, Côte, Plaine (incluant les cases sur lesquelles se trouvaient une carte *Tourbe* ou *Forêt*), Versant et Montagne. Chaque type est identifié d'un symbole. (Une plage à proximité de l'eau est aussi illustrée sur les cases Côte. Il y a des pins et un fond gris sur les cases Versant. Les cases Montagne sont facilement reconnaissables avec leurs escarpements rocheux.)
- Seuls les *Carrière* et le *Château* peuvent être construits sur une case Montagne.
- Seule la *Maison-bateau* peut être construite sur une case Eau. (La *Maison-bateau* n'est présente que dans la version *Irlande*.)



Le Prieur et la construction

Après avoir construit un bâtiment, vous pouvez utiliser votre *Prieur* pour profiter immédiatement de la fonction du bâtiment construit. Placez votre *Prieur* sur le bâtiment nouvellement construit. (Vous ne pouvez faire cela qu'avec votre *Prieur* et uniquement s'il est disponible.)

La construction des bâtiments

- L'action *Construire un bâtiment* permet de construire un seul bâtiment.
- Tous les bâtiments ont une boîte avec leur fonction (voir le bas de la page 2).
- Les cartes comme la *Cour* comptent comme des « bâtiments ».
- Vous ne pouvez construire si vous n'avez pas au moins une case libre sur votre terre.
- Vous ne pouvez construire un bâtiment et le mettre de côté jusqu'à ce qu'un espace se libère.
- Une fois placés, les bâtiments restent en place jusqu'à la fin de la partie.

Financement plutôt que construction

Certains bâtiments n'ont pas besoin de matériaux de construction ; vous devez plutôt financer leur construction en fournissant des pièces. La construction de ces bâtiments compte comme une action *Construire un bâtiment* et non comme une action supplémentaire (voir ici-bas).

Actions supplémentaires

Vous pouvez également réaliser les actions supplémentaires suivantes (avant ou après votre action principale).

Action supplémentaire Changer des céréales en paille

En tout temps pendant la partie, vous pouvez retourner une tuile *Céréales* du côté *Paille*. La paille sert comme matériau de construction et comme source d'énergie. (Seule la tuile *Céréales* peut être retournée ainsi en tout temps.)

- Une tuile *Paille* ne peut pas être retournée du côté *Céréales*.
- La fonction de certains bâtiments demande différents types de bien. Puisque chaque côté d'une tuile représente un bien différent, vous voudrez parfois retourner une tuile *Céréales* du côté *Paille* pour la fonction du bâtiment ; ceci vous permet de payer 1 *Céréales* et 1 *Paille* comme deux biens différents (deux tuiles sont nécessaires).

Action supplémentaire Échanger des pièces

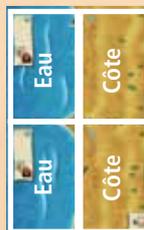
Vous pouvez échanger des pièces en tout temps : vous pouvez échanger une tuile 5 Pièces contre 5 tuiles 1 Pièce ou vice versa. De plus, vous pouvez aussi échanger en tout temps une tuile *Vin* contre 1 pièce ou une tuile *Whiskey* contre 2 pièces (voir l'illustration ci-contre).



Les lopins montagneux ont 2 cases Versant et 1 case Montagne.



Les lopins côtiers ont 2 cases Eau et 2 cases Côte.



La Cour est un bâtiment du monastère.



Le Moulin ne peut être construit que sur une case Côte ou Versant.



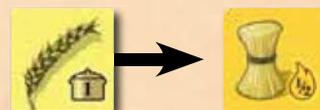
Voici les bâtiments qui demandent des biens différents.



La Carrière coûte 5 pièces.



Une tuile *Céréales* peut être retournée du côté *Paille* en tout temps.



Action supplémentaire **Achat d'une tuile Terrain**

Vous pouvez acheter une tuile *Terrain* par tour et une par phase **Agglomération** (voir ci-dessous). Vous trouverez des tuiles rectangulaires *District* et des tuiles carrées *Lopin*. La tuile sur le dessus de chacune des piles peut être achetée. Le prix d'une tuile est indiqué dans le coin inférieur droit. (Vous devez placer la tuile au moment où vous l'achetez, vous ne pouvez la mettre de côté temporairement.)

Les districts

La terre que chaque joueur reçoit au début de la partie détermine le positionnement des futurs districts. Les cinq cases d'un district doivent toutes être placées directement au-dessus ou au-dessous de la terre ou d'un district déjà placé ; dans les deux cas, un district **ne doit jamais dépasser** vers la gauche ou vers la droite. Lorsque vous placez un district, choisissez quel côté vous souhaitez ajouter à votre terre : le côté « *Tourbière/Forêt/Forêt/Versant/Versant* » ou le côté « *Forêt/Plaine/Plaine/Plaine/Versant* ». Une fois placé, le district doit être disposé de sorte que son prix soit toujours dans le coin inférieur droit. Placez une carte *Tourbière* par case *Tourbière* et une carte *Forêt* par case *Forêt* (les autres cases restent vides).

Les lopins

Les lopins ont un côté côtier et un côté montagneux. Après l'achat du lopin, choisissez de quel côté vous désirez le placer. **Les lopins côtiers doivent être placés à gauche** de votre terre tandis que **les lopins montagneux sont placés à droite**.

Placement des lopins

Lorsque vous placez une tuile *Lopin* :

- au moins une case *Côte* du nouveau lopin côtier doit être adjacente à une case existante de votre terre, d'un district ou d'une autre case *Côte* ou,
- au moins une case *Versant* du nouveau lopin montagneux doit être adjacente à une case existante de votre terre, d'un district ou d'une autre case *Versant* (voir l'exemple).
- Lorsque vous placez une tuile, son cout doit rester dans le coin inférieur droit.

Règle essentielle : Tous les joueurs devraient pouvoir voir, en tout temps, combien de tuiles de chaque type possèdent les autres joueurs (sans avoir à le demander).

Changement du premier joueur

À la fin de chaque manche, le premier joueur remet le marqueur *Premier joueur* au joueur à sa gauche.

Manche suivante

La manche suivante débute lorsque tous les joueurs qui ont placé leurs trois ecclésiastiques les reprennent. (Les joueurs qui n'ont joué que 1 ou 2 de leurs ecclésiastiques ne les reprennent pas.) Tournez la roue de production d'un espace (voir **Déroulement d'une manche** en page 2).

La phase Agglomération

Une phase **Agglomération** a lieu lorsque l'aiguille de la roue de production dépasse la prochaine pile de cartes *Bâtiment* et *Agglomération*. (Dans l'ordre : les piles A, B, C et finalement D.)

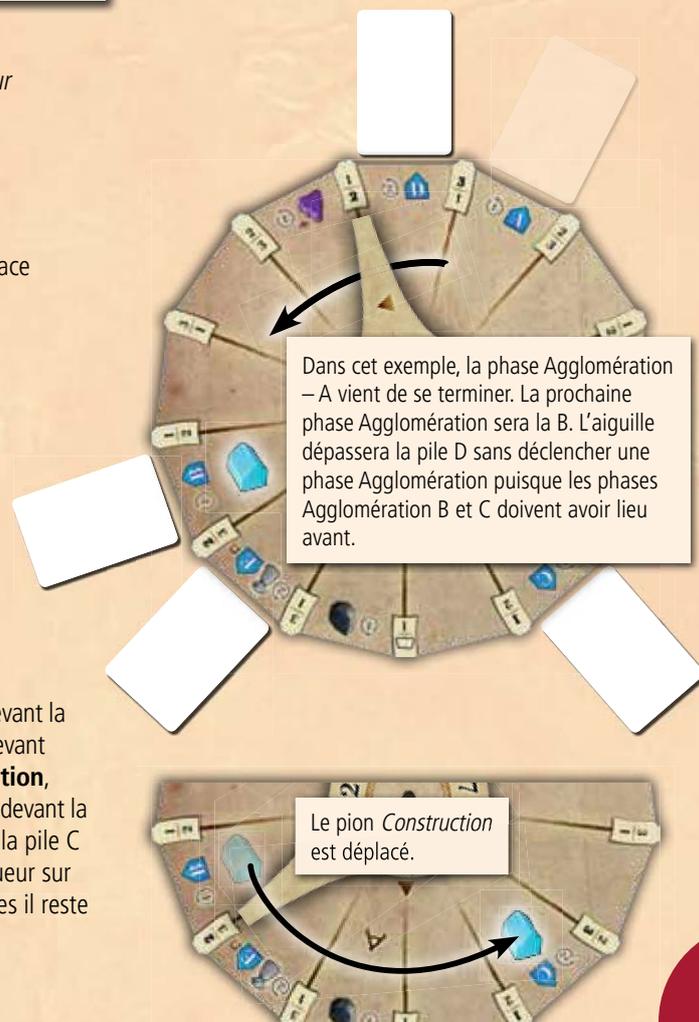
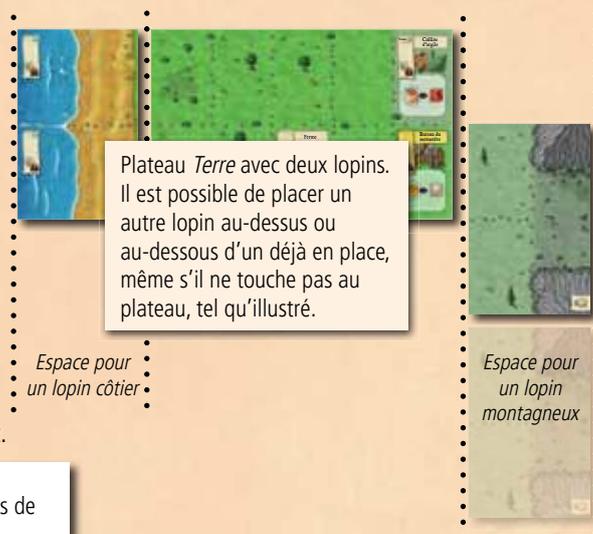
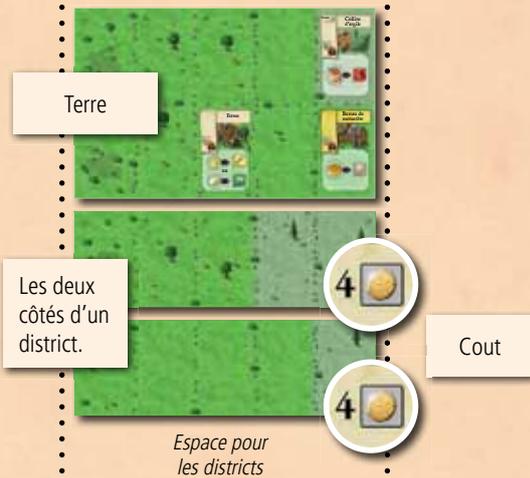
Le pion *Construction* indique à quel moment la prochaine phase **Agglomération** a lieu.

Une cinquième et dernière phase **Agglomération** a lieu à la fin de la partie.

Une phase **Agglomération** est divisée en trois parties :

1) Déplacer le pion *Construction*.

Avant la première phase **Agglomération**, le pion *Construction* est situé devant la pile A. Au début de la première phase **Agglomération**, déplacez le pion devant l'espace situé devant la pile B. Au début de la deuxième phase **Agglomération**, déplacez le marqueur, actuellement situé devant la pile B, sur l'espace situé devant la pile C. Au début de la troisième phase **Agglomération**, le pion passe de la pile C à la pile D. Après la quatrième phase **Agglomération**, déplacez le marqueur sur l'espace E (voir la section suivante, page 6), où il note combien de manches il reste avant la manche bonus (notée par ce symbole ).



- 2) Chaque joueur peut construire au **maximum 1 Agglomération** de sa réserve. Pour construire une agglomération, payez le cout en énergie et en nourriture (noté dans le coin supérieur gauche de la carte) et placez-la ensuite (en suivant les restrictions éventuelles) sur une case libre de votre terre, incluant les *District* et *Lopin*. Vous pouvez acheter, au maximum, **1 Terrain** avant de construire une agglomération. (Si plusieurs joueurs veulent acheter un terrain, ils le font en suivant l'ordre de jeu.)



La construction du Quartier pauvre coûte 1 nourriture et 1 énergie. Ce cout peut être payé avec 1 tuile Céréales et 1 tuile Bois, par exemple. Ce Quartier pauvre peut ensuite être placé sur une case Côte, Plaine ou Versant libre.

La construction d'une agglomération

- Le cout d'une agglomération est payé avec des tuiles *Bien* sur lesquelles se trouvent des symboles énergie et nourriture. Aucune monnaie n'est remise pour l'énergie et la nourriture excédentaire.
- Vous ne pouvez construire d'agglomération si vous n'avez aucune case libre sur votre terre. Vous ne pouvez construire une agglomération, la mettre de côté et finalement la poser sur votre terre lorsqu'une case (ou une meilleure case) est disponible.
- L'action *Construire un bâtiment* ne peut servir pour une *Agglomération*.
- Vous ne pouvez construire les agglomérations des autres joueurs.
- Un résumé des agglomérations se trouve en page 8 du glossaire.
- Important!** Le *Village de pêcheurs* doit être construit sur une case Côte et le *Village à flanc de colline* doit être construit sur une case Versant.
- Aucune agglomération n'est construite sur une case *Montagne* ou *Eau*.
- Vous pouvez choisir de ne pas construire d'agglomération.
- Une fois placées, les agglomérations restent en place jusqu'à la fin de la partie.

- 3) Distribuez la pile de cartes **Bâtiment et Agglomérations**. Tous les joueurs reçoivent une nouvelle carte *Agglomération* qu'ils pourront construire dès la prochaine phase Agglomération ou avec la fonction du *Château* (voir le glossaire, en page 6).

- Votre réserve de cartes *Agglomération* n'est pas limitée : vous pouvez avoir plus que 4 cartes *Agglomération* dans votre réserve si vous n'en construisez pas.
- Tous les joueurs ont accès aux mêmes cartes *Agglomération*.
- Ajoutez les nouvelles cartes *Bâtiment* aux « anciennes ». Ces « anciennes » cartes ne sont pas retirées du jeu. Assurez-vous que tous les joueurs prennent connaissance des nouveaux bâtiments. (Leur fonction est indiquée visuellement sur les cartes et l'aide de jeu. Elle est aussi décrite en détail dans le glossaire.)

Vous pouvez préparer la construction de la carte *Agglomération* que vous désirez construire lors de la prochaine phase **Agglomération**. Pour ce faire, posez l'*Agglomération* choisie sur une case libre et posez dessus les tuiles *Bien* pour payer son cout en nourriture et en énergie. Évidemment, si vous devez utiliser ces biens pour autre chose, vous devrez retirer la carte de votre plateau.



Manche bonus dans les parties à 3 ou 4 joueurs

Dès que l'aiguille de la roue de production dépasse l'espace E (indiqué par le symbole des bâtiments correspondant et ce symbole ) une seconde fois, la 25^e et dernière manche débute.

Avant la manche bonus, tous les joueurs **reprennent leur Prieur**. En suivant l'ordre de jeu, chaque joueur **a exactement une autre action** (incluant le premier joueur) pour construire un bâtiment ou placer son *Prieur* sur **le bâtiment construit de son choix**. Cela peut être un bâtiment occupé ou inoccupé. Vous n'avez pas à payer un contrat de travail si vous placez votre *Prieur* sur le bâtiment d'un autre joueur. Cette manche bonus est le seul moment où vous pouvez placer votre *Prieur* sur le bâtiment d'un autre joueur. Vous pouvez également construire un bâtiment et immédiatement placer votre *Prieur* dessus.

Une cinquième et dernière phase **Agglomération** suit cette manche bonus. La partie est ensuite terminée (Ω) et le décompte final a lieu (voir page 7).

La pierre

Au départ, la pierre n'est offerte que par le *Marchand de pierres*. Ensuite, il devient possible d'en obtenir grâce à la roue de production et au marqueur *Joker* une fois la *Carrière* en jeu. Le marqueur *Pierre* n'entre en jeu que lors de la manche 13.



Le *Marchand de pierres* est un bâtiment de départ et la *Carrière* est un bâtiment B. (Il y a une deuxième *Carrière*. Il s'agit d'un bâtiment C de la version **France**.)

Chiffres de vérification

Lorsque vous tournez la roue de production, utilisez les **chiffres de vérification** pour vous assurer d'avoir le bon premier joueur. Après la rotation, l'aiguille de la roue de production pointe une paire de chiffres. Cette paire réfère aux deux premières rotations complètes qu'effectue la roue de production.

- Le chiffre 1 signifie que celui qui était le premier joueur de la 1^{re} manche est le premier joueur de cette manche.
- Le chiffre 2 signifie que celui qui était le deuxième joueur de la 1^{re} manche est le premier joueur de cette manche.
- Etc.

(Si le chiffre de vérification indique qu'une erreur a été commise, vous pouvez essayer de la corriger.)

Les chiffres de vérification **en gras** indiquent quel joueur sera le premier à choisir parmi les nouveaux bâtiments.



Tuiles Bien x5

Toutes les tuiles, à l'exception des tuiles *Merveille*, sont en nombre illimité. Si la réserve venait qu'à être épuisée pour une raison quelconque, vous pouvez prendre une tuile *Merveille*, la retourner et placer une autre tuile *Bien* dessus. Ceci compte comme 5 tuiles *Bien* de ce type. S'il ne vous reste plus de tuiles 5x, ou si vous avez besoin de ces tuiles comme *Merveille*, vous devrez improviser.



Il y a ici 25 pièces.

Décompte

Le décompte se fait en trois parties.

- 1) Additionnez les points de vos tuiles *Bien* : 5 Pièces (2), Livre (2), Céramique (3), Ornement (4), Reliquaire (8), Merveille (30) et Vin (1) ou Whiskey (1). (Rappelez-vous qu'une tuile Vin ou Whiskey ne vaut pas que (1), elle peut aussi être échangée contre 1 pièce. Ainsi 1 tuile Vin ou Whiskey plus 4 pièces valent un total de (2).)
- 2) Additionnez ensuite la **valeur économique** de tous vos bâtiments et agglomérations. (Leur valeur résidentielle n'est pas importante à ce moment.)
- 3) Finalement, faites le décompte des agglomérations. Chaque agglomération vaut des points selon les cartes qui lui sont adjacentes : les points d'agglomération sont calculés en additionnant la **valeur résidentielle** de l'agglomération (ce symbole 🏠) à celle des bâtiments adjacents.

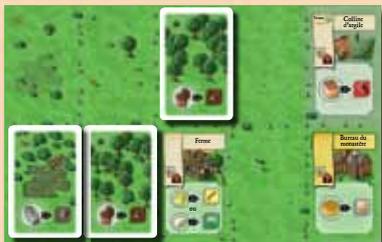
Le décompte des agglomérations

- Seuls les bâtiments adjacents horizontalement ou verticalement sont comptés. (Les bâtiments en diagonale ne sont pas considérés comme adjacents.)
- Si un bâtiment est adjacent à plus d'une agglomération, sa valeur résidentielle sera ajoutée à chaque agglomération.
- Les agglomérations ont aussi une valeur résidentielle. Les agglomérations sont donc aussi comptées lors du calcul des agglomérations voisines.
- Les cases *Eau* ont une valeur résidentielle de (3).
- Certains **bâtiments** ont une valeur résidentielle négative. **Important!** Ces valeurs négatives ont un impact uniquement lorsque ces bâtiments sont adjacents à une ou des agglomérations. (S'ils sont éloignés des agglomérations, ignorez leur valeur résidentielle négative.)
- Chaque case *Montagne* avoisine deux cases *Versant*. (Les cases *Versant* des lopins montagneux sont à côté d'une case *Montagne*.)

Le joueur avec le plus grand nombre de points est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

La partie courte (3 ou 4 joueurs)

Il vous est possible de faire une partie de **Ora et Labora** en approximativement une heure. Utilisez le plateau pour la partie courte à 3 joueurs et à 4 joueurs. Utilisez le recto de la roue de production. (Le côté avec les chiffres : 0, 2, 3, 4, ...)



Contrairement à la partie plus longue, chaque joueur ne place rien sur les deux cases du coin supérieur gauche de sa terre. C'est-à-dire que les joueurs auront une carte *Tourbière* et une carte *Forêt* en moins.

La partie courte se joue en **12 manches suivies d'une manche bonus** (notée sur le plateau par ce symbole 🏠); ceci est le nombre d'espaces qu'il y a sur le plateau. Il y aura moins de bâtiments durant la partie, mais une plus grande production de biens. À trois joueurs, utilisez les bâtiments de la partie à 2 joueurs; à quatre joueurs, utilisez les bâtiments pour 2 et 3 joueurs. Si vous jouez à la version **France** à 4 joueurs, choisissez si vous retirez ou non la carte *Carrière - C* du jeu.



Chaque joueur n'a que **1 Frère convers** et **1 Prieur**. Ainsi, au début de chaque manche, tous les joueurs qui ont placé leurs deux ecclésiastiques les reprennent.

La production des biens augmente avec l'application de deux règles particulières à la version courte du jeu.

1. Lorsque la roue de production est utilisée pour déterminer la production des biens (ceci s'applique aussi à la *Compagnie maritime* et à la *Tonnellerie*), **une production bonus de ce bien** a lieu immédiatement : chaque joueur (incluant celui qui a fait la production) prend une tuile du bien correspondant de la réserve.
2. Dans la partie courte, 2 biens sont illustrés sur chaque espace de la roue de production. Au début de chaque manche, chaque joueur reçoit de la réserve les biens illustrés sur l'espace de la roue de production passé par l'aiguille.

Si vous le voulez, vous pouvez poser les tuiles sur le plateau avant le début de la partie. Ainsi, au début de chaque manche, un joueur prend ses biens du plateau tandis que les autres les prennent de la réserve. Ceci vous assure de ne pas oublier de prendre les biens et facilite également la correction de toute erreur pouvant survenir.



Le marqueur *Raisins* entre en jeu lors de la manche 4 de la version **France**. Dans la version **Irlande**, rien de particulier n'a lieu à ce moment.

Les phases **Agglomération** A à D ont lieu aux débuts des manches 3, 5, 7 et 9. Le marqueur *Raisins* de la version **France** entre en jeu lors de la 4^e manche. Le marqueur *Pierre* des deux versions entre en jeu lors de la 6^e manche. (Toutes ces informations sont notées sur le plateau.)

La manche bonus (la 13^e manche) et le décompte final ont lieu de la même façon que dans la partie longue.

Les **chiffres de vérification** servent à valider qui est le premier joueur au début de chaque manche. Le premier chiffre est pour le 1^{er} joueur d'une partie à 3 joueurs et le 2^e est pour une partie à 4 joueurs.

La partie à deux joueurs

À deux joueurs, utilisez le plateau pour 1 ou 2 joueurs. Retirez tous les bâtiments ayant un **3+** ou un **4** dans leur coin inférieur droit. Utilisez le verso de la roue de production (avec les chiffres : 0, 1, 2, ...). Placez les cartes *Bâtiment* de A à D sur les cases prévues à cet effet autour du plateau à deux joueurs.

Dans la partie à 3 ou 4 joueurs, une partie est divisée en manche et au début de chacune d'elle, le premier joueur change. Dans la partie à 2 joueurs, les joueurs jouent chacun leur tour : au début du tour de chaque joueur, tournez la roue de production d'un espace. À son tour, un joueur effectue **deux actions**, plutôt qu'une seule, qu'il réalise une après l'autre.

Vous suivrez, la plupart du temps, les mêmes règles qu'à 3 ou 4 joueurs. L'encadré suivant vous montre où vous devez substituer le terme **manche** par **tour**.

La partie à deux joueurs

- Vous pouvez acheter une tuile *Terrain* : une fois par **tour** et une fois par phase **Agglomération**.
- Lorsque la roue de production passe la prochaine pile de cartes *Bâtiment* et *Agglomération*, la partie est interrompue brièvement par une phase **Agglomération**. Ceci a lieu au début d'un tour dans une partie à deux joueurs, et non au début d'une manche.
- Au début de chaque **tour** (après avoir tourné la roue de production), le ou les joueurs ayant placé leurs trois ecclésiastiques les reprennent.
- Si un joueur réussit à placer ses trois ecclésiastiques dans un **tour**, ses bâtiments ne peuvent pas servir à nouveau avant la fin de son tour. (Exceptions : *Prieuré*, *Palais* et *Grand manoir*)



Les marqueurs *Raisins* (uniquement dans la version **France**) et *Pierre* entrent en jeu aux tours 11 et 18 respectivement. Ceci signifie que le marqueur *Pierre* arrive en jeu lors de la seconde rotation de la roue de production (indiqué par un 2 dans une spirale).

Lorsque votre tour est terminé, c'est au tour de l'autre joueur. (Les joueurs choisissent d'utiliser ou non le marqueur Premier joueur.) À chaque changement de tour (et donc de joueur), ceci s'applique : le ou les joueurs ayant placé leurs trois ecclésiastiques (1x Prieur et 2x Frère convers) reprennent tous leurs ecclésiastiques.

Contrairement à une partie à 3 ou 4 joueurs, il n'y a pas de manche bonus.

Important ! Dans la partie à 2 joueurs, la fin n'est pas prédéterminée. La partie passe dans sa phase finale lorsque les cartes *Bâtiment D* sont en jeu et qu'il reste au maximum **1 Bâtiment à construire**. Le tour auquel cette situation se produit est complété et la roue de production tourne ensuite d'un espace. L'autre joueur peut alors jouer **une seule action finale**.

La partie se termine ensuite, sans phase **Agglomération** (contrairement à une partie à 3 ou 4 joueurs). Le décompte est fait de la même façon que dans la partie à 3 ou 4 joueurs.

La partie longue à 2 joueurs

Vous pouvez également jouer à **Ora et Labora** à 2 joueurs en utilisant pratiquement tous les bâtiments. (La partie peut alors durer jusqu'à près de 3 heures.) Appliquez les modifications suivantes à la règle.

Les seuls bâtiments qui ne sont pas utilisés dans la version **France** sont : la *Charpenterie*, le *Vignoble C* et la *Carrière C* (indiqué par un 2 barré sur ces cartes). Tous les bâtiments sont utilisés dans la version **Irlande**.

Tenez compte des points suivants lorsque vous jouez la partie longue à 2 joueurs.

Contrairement à la partie courte à 2 joueurs, utilisez **le recto de la roue de production** (avec les nombres 0, 2, 3, 4, etc.). Vous jouez cependant avec le **plateau pour 1 ou 2 joueurs**.

La partie longue à 2 joueurs est divisée en manches, tout comme la partie à 3 ou 4 joueurs. À chaque manche, le **premier joueur** effectue d'abord **deux actions** (une après l'autre) et l'autre joueur fait ensuite **une seule action**. Après cela, la manche prend fin et le premier joueur change. Tournez la roue de production. Le nouveau premier joueur fait maintenant deux actions, après quoi l'autre joueur effectuera une seule action.

La partie longue à 2 joueurs

- Puisque vous aurez trois actions de suite, il devient possible d'acheter jusqu'à deux tuiles *Terrain* (district ou lopin) par séquence de trois actions ; une durant votre première action et une autre durant votre deuxième ou votre troisième action.

Il n'y a pas de manche bonus contrairement à la partie à 3 ou 4 joueurs. Comme dans la partie à 2 joueurs, la fin de la partie longue n'est pas prédéterminée. La partie passe dans sa phase finale lorsque les cartes *Bâtiment D* sont en jeu et qu'il reste au maximum **3 Bâtiment** à construire. Terminez la manche en cours. La partie prend fin à ce moment et le décompte final a lieu (voir page 7).

La partie solo

Mise en place

Utilisez le plateau pour **1 ou 2 joueurs**. Utilisez **le recto de la roue de production** (avec les nombres 0, 2, 3, 4, etc.).

Utilisez les 41 bâtiments dans la version **Irlande**. Dans la version **France**, retirez du jeu les cartes *Charpenterie*, *Carrière C* et les deux *Vignoble* (indiquées par un 1 barré sur la carte). Ces bâtiments ne sont pas utilisés dans la partie solo.

Disposez les bâtiments de départ sur la table. Placez les cartes *Bâtiment A* à *D* sur les espaces prévus à cet effet autour du plateau. Placez les sept marqueurs de production de base (*Argile*, *Pièces*, *Céréales*, *Bétail*, *Bois*, *Tourbe* et *Joker*) sur l'espace « A » de la roue de production. **Retirez du jeu les marqueurs Raisins et Pierre**.

Retournez les piles *District* et *Lopin* afin que les terrains **les plus couteux soient sur le dessus** et ainsi, les premiers à être achetés. (Le premier district coûte donc 8 pièces et le premier lopin 7 pièces.)

Déroulement du jeu

Dans la partie solo, vous n'avez aucun bien au début de la partie (aucun bien de base).

Si non, suivez la **règle pour la partie courte à 2 joueurs**, c'est-à-dire que vous faites deux actions après chaque rotation de la roue de production.

Lorsque la roue de production tourne et qu'un marqueur *Bien* est situé sur l'espace 10, ce dernier n'est pas poussé. Il est plutôt **retiré du jeu**.

Le joueur neutre

Le joueur neutre est une particularité de la partie solo.

- Le joueur neutre reçoit aussi un plateau *Terre* avec une *Ferme*, un *Bureau du monastère* et une *Colline d'argile*. Il ne reçoit pas de cartes *Forêt* ou *Tourbière*.
- Placez le *Marché des bâtisseurs* dans le coin supérieur gauche du plateau du joueur neutre (indiqué par un N sur la carte).
- Donnez au joueur neutre 2 *Frère convers* et 1 *Prieur* de la même couleur.
- Lorsque vous voulez utiliser un bâtiment du joueur neutre, vous devez payer **1 pièce à la réserve**. Placez l'un des ecclésiastiques neutres sur le bâtiment de votre choix. Vous choisissez entre un *Frère convers* et le *Prieur*. Le cout passe à 2 pièces dès que la *Cave de vinification* ou la *Distillerie de whiskey* a été construite. Le cout est noté sur le marqueur *Premier joueur*. (Tout comme dans une partie de 2 à 4 joueurs, vous pouvez donner un cadeau plutôt que payer 2 pièces.)
- Au début de chaque phase **Agglomération**, vous devez placer **tous les bâtiments non construits restants** sur la terre du joueur neutre.
- **Règles de construction** pour le joueur neutre : comme il n'y aura pas suffisamment de cases libres sur la terre du joueur neutre pour placer tous les bâtiments qu'il y placera, vous pouvez construire directement sur un bâtiment inoccupé (incluant les bâtiments de départ). Vous pouvez construire sur un bâtiment plus d'une fois, même dans une seule phase **Agglomération**. Seul un autre bâtiment du monastère peut être placé sur un bâtiment du monastère. Les bâtiments ordinaires peuvent uniquement être recouverts par des bâtiments ordinaires. De plus, vous devez vous assurer que tous les bâtiments du monastère soient adjacents entre eux. Le joueur neutre, et uniquement le joueur neutre, ignore les restrictions de construction (les indications du coin supérieur gauche des cartes n'ont donc pas d'impact sur le joueur neutre).
- Dès que le joueur neutre a terminé de construire, vous pouvez utiliser un des bâtiments nouvellement construits. Placez le *Prieur* neutre sur ce bâtiment ; le *Prieur* doit être disponible sinon vous ne pouvez faire cette action. (Vous ne pouvez choisir un bâtiment nouvellement construit que vous avez recouvert d'un autre bâtiment.) Vous devez payer un contrat de travail pour le *Prieur* neutre.

! **Le joueur oublie parfois de payer le contrat de travail.**

- Au début de chaque tour (peu importe s'il s'agit d'une phase **Agglomération** ou non), vérifiez si vous ou le joueur neutre devez reprendre vos trois ecclésiastiques (si vous avez placé les trois).

Un tour avec une phase Agglomération ressemblera à ceci :

1. Reprenez vos ecclésiastiques, si vous avez placé les trois (s'applique aussi au joueur neutre).
2. Tournez la roue de production.
3. Le joueur neutre construit tous les bâtiments non construits restants.
4. **Facultatif** : Placez le *Prieur* du joueur neutre sur l'un de ses nouveaux bâtiments. Si vous le faites, payez le contrat de travail.
5. Ceci peut faire en sorte que le joueur neutre reprend ses trois ecclésiastiques.
6. Faites la phase **Agglomération**.
7. Jouez votre tour habituel après la phase **Agglomération**.

Contrairement aux phases **Agglomération A** à **D**, au dernier tour (la phase **Agglomération E**), la 7^e étape a lieu entre les étapes 2 et 3. (La phase de construction du joueur neutre et la phase **Agglomération** ont lieu après votre tour. Ceci reflète ce qui se produit dans une partie à plusieurs joueurs.)

La partie se termine après cette dernière phase **Agglomération**.

Le but de la partie solo est d'atteindre **500 points**. Ceci est un peu plus facile dans la version **Irlande**.



Uwe Rosenberg Ora & Labora

Les sections suivantes ne devraient pas faire partie de votre première lecture. Elles devraient servir principalement de référence. L'index des bâtiments met en relief les différentes fonctions des bâtiments ainsi que les synergies possibles. L'index des agglomérations présente un résumé des agglomérations et de certains points importants à leur sujet. La troisième section indique l'utilité de chaque bien. La quatrième section, quant à elle, met en évidence les méthodes permettant d'obtenir les différents biens nécessaires pour utiliser les bâtiments clés. On y retrouve également une liste des bâtiments les plus utiles à la fin de la partie. Finalement, le verso des aides de jeu offre un tableau récapitulatif de tous les bâtiments.

Section 1 - Les bâtiments

Le glossaire des bâtiments est séparé en différentes sections : bâtiments de base, bâtiments de départ, bâtiments A, bâtiments B, bâtiments C et bâtiments D. Les bâtiments du monastère sont suivis d'un ⚡. Les bâtiments ne sont pas présentés en ordre alphabétique, mais plutôt dans un ordre qui tient compte de leurs fonctions. Si vous désirez plus d'informations sur un bâtiment en particulier, référez-vous à son numéro de bâtiment situé dans le coin inférieur gauche de sa carte. Les bâtiments sont numérotés de 1 à 41.

Précisions au sujet des symboles et des normes de nomenclature

- Une **flèche avec un chiffre** indique le nombre de fois qu'un échange peut être effectué.
Une **flèche sans chiffre** indique que l'échange peut être effectué autant de fois que voulu.
- Une « / » signifie « l'un ou l'autre ».
- Lorsque deux biens sont illustrés l'un à côté de l'autre sans être séparés d'un symbole, ceci signifie « **et** ».
- Quatre symboles différents sont illustrés sur les différentes tuiles Bien : 🏠 représente la **nourriture**, 🔥 représente l'**énergie**, 💰 représente l'**argent** et 🏡 représente les **points**. Les termes **nourriture** et **énergie** demeurent invariables dans cette règle.
- Lorsque les règles emploient le terme « **pour** », cela signifie que les biens appropriés doivent être donnés.
Lorsque le mot « **par** » est employé, un joueur n'a qu'à posséder les biens appropriés (il n'a rien à payer dans ce cas).
- Lorsqu'un bâtiment ou une carte est **adjacent** ou **voisin** à quelque chose, il doit être adjacent horizontalement ou verticalement, pas diagonalement.
- Lorsqu'un joueur reçoit une pièce de jeu dont la provenance n'est pas spécifiée, il la reçoit toujours de la réserve.
- Le terme « **plus** » est parfois utilisé à la place de « **et** ». Ces termes signifient la même chose, mais plus insiste sur le fait qu'il s'agit d'un ensemble qui ne peut être séparé.
- Les **matériaux de construction** sont : le bois, l'argile, la pierre et la paille.
- Le nombre de joueurs sous-entendu est toujours celui du jeu de base (3 ou 4 joueurs).
Les exceptions sont notées entre parenthèses, où il se doit.

Les bâtiments de base

Les joueurs commencent la partie avec 3 bâtiments de base, tous situés sur leur **terre**.



Base – Ferme

Valeur économique : 🏠, Valeur résidentielle : 🏠
Catégorie : Bâtiment – roue de production

Roue de production : céréales ou bétail. Choisissez si vous désirez produire des céréales ou du bétail. Choisissez le marqueur *Céréales*, *Bétail* ou *Joker*. L'espace sur lequel se trouve le marqueur détermine combien de tuiles *Céréales* ou *Bétail* vous recevez de la réserve. Déplacez ensuite ce marqueur sur l'espace 0 de la roue de production. Si vous choisissez le joker, vous devez quand même choisir entre des céréales ou du bétail. Vous ne pouvez diviser la quantité de tuiles reçues entre les deux types.

Base – Colline d'argile

Valeur économique : 🏠, Valeur résidentielle : 🏠
Catégorie : Bâtiment – roue de production

Roue de production : argile. Choisissez le marqueur *Argile* ou *Joker*. L'espace sur lequel se trouve le marqueur détermine combien de tuiles *Argile* vous recevez de la réserve. Déplacez ensuite ce marqueur sur l'espace 0 de la roue de production.

Base – Bureau du monastère ⚡

Valeur économique : 🏠, Valeur résidentielle : 🏠
Catégorie : Bâtiment – roue de production

Roue de production : pièces. Choisissez le marqueur *Pièces* ou *Joker*. L'espace sur lequel se trouve le marqueur détermine combien de tuiles *Pièces* vous recevez de la réserve. Déplacez ensuite ce marqueur sur l'espace 0 de la roue de production.

Les bâtiments sur la terre sont les premiers bâtiments de la partie. Au cours de la partie, les joueurs construiront plusieurs bâtiments. Ceux-ci sont décrits dans les cinq sections suivantes. Viennent d'abord les bâtiments de départ, identifiés d'une bible. Ils sont suivis des bâtiments A, B, C et D. Lorsque vous construisez des bâtiments, **assurez-vous qu'ils soient toujours du bon côté** – soit le côté **France** ou le côté **Irlande**, selon la version jouée.

Bâtiments en ordre alphabétique

Abattoir	4
Atelier de contrefaçon	7
Atelier du monastère	4
Auberge	4
Bains publics	5
Bastion	7
Bateau-maison	3
Bibliothèque du monastère	4
Boulangerie	2
Brasserie	3
Camera	7
Carrière	4
Carrière	6
Cave de vinification	4
Chambre des Merveilles	5
Chantier naval	5
Chapelle	5
Charpenterie	3
Château	6
Chauffage	6
Compagnie maritime	6
Cottage	3
Cour	2
Distillerie de whiskey	5
Domaine	8
Dortoir	7
Église du monastère	5
Église filiale	7
Faux phare	3
Filature	3
Fourneau à tourbe	2
Gîte	8
Grand manoir	6
Grange	2
Grenier	2
Hospice	8
Imprimerie	7
Jardin du monastère	3
Lieu de culte	4
Lieu de pèlerinage	7
Maison de la confrérie	8
Maison du druide	4
Malterie	2
Marchand de pierres	3
Marché	2
Marché des bâtisseurs	3
Moulin	2
Palais	6
Parloir	5
Place des festivals	7
Port de charbon	7
Portique	5
Prieuré	2
Promenade sur le port	3
Réfectoire	6
Refuge	6
Sacristie	6
Salle capitulaire	4
Scriptorium	4
Tavern	5
Tonnellerie	7
Tour ronde	7
Vignoble	4
Vignoble	6
Villa	6
Villa financée	4

Section 1 - Les bâtiments	1
Section 2 - Les agglomérations	8
Section 3 - Pourquoi avez-vous besoin de	9
Section 4 - Comment obtenir	10
Crédits	12

Les bâtiments de départ

Le **Prieuré** et la **Cour** sont très importants parmi les bâtiments de départ, car ils offrent aux joueurs une très grande flexibilité.

Prieuré 8

Cout : 1 Bois, 1 Argile
Endroit : adjacent à un bâtiment du monastère (sur une case Côte, Plaine ou Versant)
Valeur économique : 4, Valeur résidentielle : 3
Nombre de joueurs : 1, 3, 4
Numéro du bâtiment : G01

Utilisez un bâtiment occupé par un Prieur. Ce peut être votre Prieur ou celui d'un autre joueur. Vous ne payez un contrat de travail que pour le Prieuré (voir la règle détaillée en page 3). Vous n'avez rien à payer pour utiliser le bâtiment occupé par le prieur. Les actions en chaînes sont possibles ; par exemple, vous pouvez utiliser le Prieuré pour vous servir du Palais/Grand manoir. (Ces bâtiments vous permettent à nouveau d'utiliser un bâtiment occupé. Avec les bâtiments Jardin du monastère et Cottage, des chaînes infinies seraient possibles. C'est pourquoi le Jardin du monastère et le Cottage ne peuvent être utilisés qu'une fois par tour.) (Il est possible de construire le Prieuré dès le début de la partie. Les autres bâtiments similaires sont le Grenier/Grange, le Marchand de combustibles, le Fourneau à tourbe, la Filature [Irlande] et le Marchand de pierres. Utiliser le Prieuré avec votre Prieur n'est utile que lorsque les autres joueurs ont déjà joué leur Prieur.)

La **Cour** est l'un des bâtiments essentiels lors des premiers moments de la partie. La Cour vous permet d'échanger des biens contre d'autres biens. Quel type de bien devriez-vous choisir ? L'argent vous servira à obtenir des terrains. Le bois et l'argile permettent de construire. Le bétail et la tourbe sont utilisés par les agglomérations, car ces dernières nécessitent nourriture et énergie. (Les céréales sont le sixième bien, qui vaut moins de nourriture que le bétail, mais qui peut valoir, plus tard dans la partie, de l'argent et de la nourriture.)

Cour 8

Cout : 2 Bois
Endroit : adjacent à un bâtiment du monastère (sur une case Côte, Plaine ou Versant)
Valeur économique : 4, Valeur résidentielle : 4
Nombre de joueurs : tous
Numéro du bâtiment : G02

Échangez 3 biens différents contre 6 biens de base identiques. Les biens de base sont les 6 biens que les joueurs reçoivent au début de la partie : l'argile, le bois, la tourbe, les céréales, le bétail et les pièces. Les trois biens différents ne doivent pas forcément être des biens de base. **Important !** Les deux côtés des tuiles *Bien* représentent des biens différents. Ceci est très important pour les céréales, qui peuvent être retournées en tout temps pour devenir de la paille. Les deux tuiles *Pièces (1 et 5)* sont aussi considérées comme des biens différents. Les 6 biens de base peuvent être du même type que l'un des 3 biens échangés, mais vous devez échanger les 3 biens différents avant de recevoir les 6 biens qui sont identiques. Exemple : Vous donnez 1 Pierre, 1 Pièce et 1 Tourbe pour recevoir 6 Tourbe. La tuile Tourbe donnée doit être une tuile différente de l'une des 6 tuiles reçues en échange. (Dans les faits, vous échangez 2 biens différents contre 5 Tourbe, à condition d'avoir déjà en votre possession une Tourbe.)

La Cour est l'une des deux façons d'obtenir des céréales rapidement au début de la partie ; céréales qui pourront être transformées davantage dans le Moulin et dans la Boulangerie, ou dans la Malterie et dans la Brasserie. Ces bâtiments mettent en marche la chaîne de production céréales -> farine -> pain ou céréales -> malt -> bière, selon la version jouée. Deux autres bâtiments permettent d'obtenir rapidement des céréales dès le départ, mais uniquement dans une partie à quatre joueurs : le Grenier et la Grange.

Grenier

Cout : 1 Bois, 1 Paille
Endroit : sur une case Côte, Plaine ou Versant
Valeur économique : 3, Valeur résidentielle : 4
Nombre de joueurs : 1, 4
Numéro du bâtiment : F03

Payez 1 pièce à la réserve pour 6 Céréales. N'ajustez pas le marqueur Céréales. (Construire et utiliser le Grenier est possible immédiatement après avoir commencé la partie.)

Grange 8

Cout : 1 Bois
Endroit : adjacent à un bâtiment du monastère (sur une case Côte, Plaine ou Versant)
Valeur économique : 2, Valeur résidentielle : 3
Nombre de joueurs : 1, 4
Numéro du bâtiment : I03

(Un grenier est un entrepôt de céréales pris en charge par le monastère lui-même.)

Retournez l'une de vos tuiles 1 Pièce du côté Livre et prenez 4 Céréales. Un livre vaut des points mais ne vaut ni argent ni nourriture. Il n'est pas possible de retourner un Livre du côté Pièce. (Construire et utiliser la Grange est possible immédiatement après avoir commencé la partie.)

Moulin

Cout : 3 Bois, 2 Argile
Endroit : uniquement sur une case Côte ou Versant
Valeur économique : 10, Valeur résidentielle : 6
Nombre de joueurs : tous
Numéro du bâtiment : F04

Retournez jusqu'à 7 tuiles Céréales du côté Paille. Prenez 1 Farine par tuile retournée. La farine vaut 1 nourriture, comme les céréales, et peut être cuite en pain (vaut 3 nourriture) dans la Boulangerie. (Le Moulin ne peut être construit que sur la côte ou les versants. Ce sont les seuls endroits où le vent souffle suffisamment fort pour alimenter le moulin.)

Malterie

Cout : 2 Argile
Endroit : sur une case Côte, Plaine ou Versant
Valeur économique : 5, Valeur résidentielle : 4
Nombre de joueurs : tous
Numéro du bâtiment : I04

Retournez autant de tuiles Céréales que vous le voulez du côté Paille. Prenez 1 Malt par tuile retournée. Le malt vaut 1 nourriture, comme les céréales, et peut être transformé en bière (vaut 5 nourriture) avec des céréales. Le malt est également employé dans la Distillerie de whiskey. À cet endroit, 1 Malt, 1 Bois et 1 Tourbe sont transformés en 2 Whiskey.

Boulangerie

Cout : 2 Argile, 1 Paille
Endroit : sur une case Côte, Plaine ou Versant
Valeur économique : 4, Valeur résidentielle : 5
Nombre de joueurs : tous
Numéro du bâtiment : F05

Retournez autant de tuiles Farine que vous le voulez du côté Pain. Chaque tuile retournée coûte ½ énergie. Vous pouvez combiner les couts. Ainsi, vous pouvez obtenir 6 Pain avec 1 Charbon de tourbe (3 énergie). L'énergie excédentaire est perdue. **Vous pouvez ensuite vendre jusqu'à 2 Pain pour 4 pièces chaque.** 2 tuiles Pain valent 6 nourriture, tandis que 8 pièces valent 8 nourriture. (La principale raison de ne pas vendre le pain est la fonction de l'Église du monastère, qui nécessite du pain. La Chambre des Merveilles demande également différents types de biens.)

Marchand de combustibles

Cout : 1 Argile, 1 Paille
Endroit : sur une case Côte, Plaine ou Versant
Valeur économique : 5, Valeur résidentielle : 2
Nombre de joueurs : 1, 3, 4
Numéro du bâtiment : G06

Vendez soit : 3 énergie pour 5 pièces, 6 énergie pour 8 pièces ou 9 énergie pour 10 pièces. Une tuile Charbon de tourbe (voir le bâtiment suivant) vaut 3 énergie, une tuile Tourbe vaut 2 énergie, une tuile Bois vaut 1 énergie tandis qu'une tuile Paille vaut ½ énergie. Vous pouvez vendre 4 énergie, en utilisant 2 Tourbe, pour 5 pièces ; ou 10 énergie, avec 5 Tourbe, pour 10 pièces. L'énergie excédentaire est perdue (vous ne pouvez faire de monnaie). (Si vous construisez le Marchand de combustibles tout de suite après le début de la partie et que vous jouez votre Prieur, vous pourrez immédiatement échanger 3 énergie contre 5 pièces. Vous n'aurez alors que 1 Bétail et 6 pièces, mais vous pourrez rapidement acheter 2 terrains supplémentaires.)

Fourneau à tourbe

Cout : 1 Argile
Endroit : sur une case Côte, Plaine ou Versant (notez la valeur résidentielle négative)
Valeur économique : 4, Valeur résidentielle : -2
Nombre de joueurs : tous
Numéro du bâtiment : G07

Prenez 1 Charbon de tourbe et 1 pièce. De plus, vous pouvez retourner des tuiles Tourbe du côté Charbon de tourbe. Un Charbon de tourbe vaut 3 énergie, une Tourbe 2, un Bois 1 et une tuile Paille vaut ½ énergie. Contrairement au bois et à la paille, la tourbe et le charbon de tourbe ne sont pas des matériaux de construction. L'énergie sert notamment lors de la construction d'agglomérations, mais aussi avec le Marchand de pierres, la Boulangerie, le Fourneau à tourbe, l'Atelier du monastère, la Compagnie maritime et le Domaine. Ne pas convertir toutes vos Tourbe en Charbon de tourbe sert à : avoir des biens différents pour des bâtiments tels le Marché, la Cour, l'Église filiale et la Chambre des Merveilles. De plus, la tourbe sert à produire du whiskey dans la version Irlande. (Si vous construisez le Fourneau à tourbe au début de la partie et que vous jouez votre Prieur, vous vous retrouverez avec 1 pièce et 4 énergie. Ceci peut en valoir le coup si vous pouvez immédiatement acheter un terrain pour 2 pièces.)

Marché

Cout : 2 Pierre
Endroit : sur une case Côte, Plaine ou Versant
Valeur économique : 5, Valeur résidentielle : 8
Nombre de joueurs : tous
Numéro du bâtiment : F08

Payez 4 biens différents pour 7 pièces plus 1 Pain. Les deux côtés des tuiles représentent des biens différents. Ceci est important pour les tuiles Céréales, qui peuvent être retournées en tout temps pour devenir une tuile Paille. Les deux tuiles Pièces (1 et 5) sont aussi considérées comme des biens différents. (Ainsi, si vous avez au moins 1 tuile Pièce, vous pouvez échanger 3 biens différents contre 6 pièces plus 1 Pain.) Le Marché est construit avec de la pierre. Au début de la partie, la pierre n'est disponible qu'avec le Marchand de pierres et le Marché des bâtisseurs.

Brasserie

Cout : 2 Pierre, 1 Paille
Endroit : sur une case Côte, Plaine ou Versant
Valeur économique : 9, Valeur résidentielle : 7
Nombre de joueurs : tous
Numéro du bâtiment : I05

Retournez autant de tuiles Malt que vous le voulez du côté Bière. Vous devez payer 1 Céréales par tuile. Vous pouvez ensuite vendre exactement 1 Bière pour 7 pièces. 1 Bière vaut 5 nourriture tandis que 7 pièces valent 7 nourriture. (Il peut être intéressant de conserver la bière pour la Chapelle et la Place des festivals qui requièrent de la bière et non de la nourriture.) La Brasserie est construite avec de la pierre. Au début de la partie, la pierre n'est offerte que par le Marchand de pierres et le Marché des bâtisseurs.

La Cour offre plusieurs façons de faire des céréales rapidement, elle donne aussi accès à d'autres biens ainsi que des pièces. Il existe d'autres façons d'obtenir des pièces : le Marchand de combustibles en est une qui requiert de l'énergie.

Le Fourneau à tourbe améliore les tuiles Tourbe en Charbon de tourbe. Il s'agit d'une étape intermédiaire très utile pour faire de l'argent avec le Marchand de combustibles. Cette étape intermédiaire est également très utile lors de la construction des agglomérations : le Village agricole et le Village de pêcheurs contiennent tous les deux exactement 3 énergie.



En plus du Fourneau à tourbe, le Marché, le Faux phare et la Filature permettent aussi de faire rapidement de l'argent.

Faux phare

Cout : 2 Bois, 1 Argile
Endroit : uniquement sur une case Côte
Valeur économique : 5, Valeur résidentielle : 5
Nombre de joueurs : tous
Numéro du bâtiment : I08

Prenez 3 pièces plus 1 Bière ou 1 Whiskey. Notez qu'une tuile Whiskey vaut 2 pièces de plus tandis qu'une tuile Bière vaut 5 nourriture.

En plus du Prieuré, le Jardin du monastère et le Cottage sont d'autres bâtiments nécessitant certains types de bâtiments voisins.

Jardin du monastère

Cout : 3 pièces
Endroit : adjacent à un bâtiment du monastère (sur une case Côte, Plaine ou Versant)
Valeur économique : 5, Valeur résidentielle : 6
Nombre de joueurs : 1, 3, 4
Numéro du bâtiment : F09

Prenez 1 tuile Raisins. Vous pouvez ensuite utiliser un bâtiment voisin inoccupé. Vous n'utilisez pas un ecclésiastique pour vous servir du bâtiment voisin. Les bâtiments voisins sont adjacents horizontalement ou verticalement (pas diagonalement). Si vous utilisez le Jardin du monastère d'un adversaire, vous n'avez qu'à payer le contrat de travail (voir la règle détaillée en page 3) pour le Jardin du monastère et non pour le bâtiment avoisinant. Vous ne pouvez utiliser le Jardin du monastère qu'une seule fois par action. (Comme vous ne pouvez utiliser le Jardin du monastère qu'une fois par tour, vous ne pouvez créer de chaîne infinie avec le Prieuré. Bien que la construction du Jardin du monastère ne coûte que de l'argent, et non des matériaux de construction, vous devez tout de même utiliser une action Construire un bâtiment pour le poser sur votre plateau.)

Charpenterie

Cout : 2 Bois, 1 Argile
Endroit : sur une case Côte, Plaine ou Versant
Valeur économique : 7, Valeur résidentielle : 6
Nombre de joueurs : 4 (n'est pas dans la partie longue à 2 joueurs)
Numéro du bâtiment : F10

Retirez 1 carte Forêt de votre terre et faites une action Construire un bâtiment. Vous ne recevez pas de tuile Bois pour avoir retiré la carte Forêt. Vous n'avez pas à construire le bâtiment sur l'espace nouvellement libéré. S'il est disponible, vous pouvez utiliser votre Prieuré pour bénéficier immédiatement de ce nouveau bâtiment. (La Charpenterie n'est pas utilisée dans la partie longue à deux joueurs, car il deviendrait alors possible de jouer ses trois ecclésiastiques dans un seul tour.)

La Promenade sur le port de la version France ne peut être construite que sur une case Côte. Quant à elle, la version Irlande comprend le seul bâtiment pouvant être construit sur l'eau : le Bateau-maison. Salutations à la famille Kelly.

Promenade sur le port

Cout : 1 Bois, 1 Pierre
Endroit : uniquement sur une case Côte
Valeur économique : 4, Valeur résidentielle : 7
Nombre de joueurs : tous
Numéro du bâtiment : F11

Prenez 1 Céramique, 1 Vin, 1 Bois et 1 Pièce. La céramique est utilisée par la Villa une fois que les bâtiments C sont en jeu ainsi qu'avec la Sacristie lorsque les bâtiments D sont en jeu. Le vin a de nombreux usages, notamment au Palais. La Promenade sur le port est construite avec de la pierre. Au début de la partie, la pierre n'est disponible qu'avec le Marchand de pierres et le Marché des bâtisseurs.

Le Marché et la Promenade sur le port ou la Brasserie et le Cottage sont tous construits avec de la pierre. Au début de la partie, la pierre n'est offerte qu'avec le Marchand de pierres et le Marché des bâtisseurs dans la partie à quatre joueurs. Lorsque la Carrière est offerte plus tard dans la partie, il devient plus facile d'obtenir de la pierre.

Marchand de pierres

Cout : 1 Bois
Endroit : sur une case Côte, Plaine ou Versant
Valeur économique : 6, Valeur résidentielle : 1
Nombre de joueurs : tous
Numéro du bâtiment : G12

Échangez, jusqu'à 5 fois, 2 nourriture plus 1 énergie contre 1 Pierre. Vous pouvez calculer le coût total. Par exemple, vous pouvez échanger 3 Pain (3 nourriture chacun) plus 1 Charbon de tourbe (3 énergie) contre 3 Pierre. (Si vous construisez le Marchand de pierres tout de suite après avoir commencé la partie et que vous jouez votre Prieuré, vous pourrez immédiatement échanger 4 nourriture et 2 énergie contre 2 Pierre. Le seul bien de base que vous aurez sera alors 1 Argile, mais vous pourrez construire des bâtiments importants tels que le Marché et la Brasserie plus tôt.)

Dans la partie à quatre joueurs, le nombre de biens qui entre en jeu avec la roue de production est le même qu'à trois joueurs. Afin qu'il y ait suffisamment de matériaux de construction en jeu, le Marché des bâtisseurs est présent lors d'une partie à quatre joueurs.

Marché des bâtisseurs

Cout : 2 Argile
Endroit : sur une case Côte, Plaine ou Versant
Valeur économique : 6, Valeur résidentielle : 1
Nombre de joueurs : 4 (appartient au joueur neutre dans la partie solo)
Numéro du bâtiment : G13

Payez 2 pièces pour prendre 2 Bois, 2 Argile, 1 Pierre et 1 Paille de la réserve. Comparativement au Marchand de pierres, il s'agit d'une façon plus lente, mais moins coûteuse, d'obtenir de la pierre tôt dans la partie. (Dans la partie solo, le joueur neutre reçoit le Marché des bâtisseurs, car il serait trop fort entre les mains du joueur.)

Filature

Cout : 1 Bois, 1 Paille
Endroit : sur une case Côte, Plaine ou Versant
Valeur économique : 3, Valeur résidentielle : 3
Nombre de joueurs : 1, 3, 4
Numéro du bâtiment : I09

Si vous possédez au moins 1 tuile Bétail, vous recevez 3 pièces. Si vous possédez au moins 5 ou 9 tuiles Bétail, vous recevez 2 ou 3 pièces de plus respectivement. Vous n'avez qu'à posséder les tuiles Bétail, vous ne payez rien ! Une tuile Viande ne compte pas comme une tuile Bétail. (Si vous construisez la Filature tout de suite après le début de la partie et que vous jouez votre Prieuré, vous recevrez alors immédiatement 3 pièces. Vous aurez ainsi 1 Argile, 1 Bétail, 1 Tourbe et 4 pièces. Ceci est le même nombre de tuiles que lors de la construction du Fourneau à tourbe.)

Cottage

Cout : 1 Pierre, 1 Paille
Endroit : sur une case Côte, Plaine ou Versant
Valeur économique : 5, Valeur résidentielle : 6
Nombre de joueurs : 1, 4
Numéro du bâtiment : I10

Prenez 1 Malt. Vous pouvez ensuite utiliser un bâtiment voisin inoccupé. Vous n'utilisez pas un ecclésiastique pour vous servir du bâtiment voisin. Les bâtiments voisins sont adjacents horizontalement ou verticalement (pas diagonalement). Vous ne pouvez utiliser le Cottage qu'une seule fois par action. (Comme vous ne pouvez utiliser le Cottage qu'une fois par tour, vous ne pouvez créer de chaîne infinie avec le Prieuré.) Le Cottage est construit avec de la pierre. Au début de la partie, la pierre n'est disponible qu'avec le Marchand de pierres et le Marché des bâtisseurs.

Bateau-maison

Cout : 1 Bois
Endroit : uniquement sur une case Eau
Valeur économique : 4, Valeur résidentielle : 6
Nombre de joueurs : tous
Numéro du bâtiment : I11

Prenez 1 Malt, 1 Bois, 1 Tourbe et 1 Pièce. Le malt, le bois et la tourbe sont tout ce dont vous avez besoin pour faire du whiskey. Le Bateau-maison semble donc être très utile, mais rappelez-vous que la case Eau recouverte a aussi une valeur résidentielle de 3.

Les bâtiments A

Les bâtiments A permettent d'obtenir différents biens, selon la version jouée. Le **Vignoble** donne des raisins à l'aide de la roue de production tandis que la **Villa financée** fournit des raisins ainsi que de la farine et du pain. Le **Lieu de culte**, quant à lui, fournit soit de la bière ou du whiskey, ainsi que des céréales et du malt.

A – Vignoble

Cout : 1 Bois
Endroit : uniquement sur une case *Versant*
Valeur économique : 3, Valeur résidentielle : 6
Nombre de joueurs : 2 à 4
Catégorie : Bâtiment – roue de production
Numéro du bâtiment : F14

Roue de production : raisins. Choisissez le marqueur *Raisins* ou *Joker*. L'espace sur lequel se trouve le marqueur détermine combien de tuiles *Raisins* vous recevez de la réserve. Déplacez ensuite ce marqueur sur l'espace 0 de la roue de production. Le marqueur *Raisins* n'entre en jeu qu'avec les bâtiments B. Avant ce moment, la fonction du *Vignoble* ne peut être employée qu'avec le marqueur *Joker*.

Certains bâtiments A facilitent l'accès aux biens de base. La **Maison du druide** fournit 5 biens de base identiques et 3 autres biens identiques, tandis que la **Salle capitulaire** fournit 1 de chacun des biens de base.

A – Villa financée

Cout : 1 Argile, 1 Pierre
Endroit : sur une case *Côte, Plaine* ou *Versant*
Valeur économique : 4, Valeur résidentielle : 6
Nombre de joueurs : 1, 4
Numéro du bâtiment : F15

(Certaines villas payaient des intérêts au monastère qui les dirigeait.)

Retournez l'une de vos tuiles 1 Pièce du côté *Livre* pour pouvoir prendre 1 Pain, 2 Raisins et 2 Farine.

A – Salle capitulaire

Cout : 3 Argile, 1 Paille
Endroit : adjacent à un bâtiment du monastère (sur une case *Côte, Plaine* ou *Versant*)
Valeur économique : 2, Valeur résidentielle : 5
Nombre de joueurs : 1, 3, 4
Numéro du bâtiment : G16

(Les salles capitulaires offraient aux moines un espace pour s'instruire et écouter des textes religieux.)

Prenez 1 tuile de chacun des 6 biens de base : 1 Argile, 1 Bois, 1 Tourbe, 1 Céréales, 1 Bétail et 1 Pièce. Il s'agit des 6 biens que vous recevez au début d'une partie de 2 à 4 joueurs.

On ne s'attend pas à ce que des bâtiments qui convertissent des biens en points arrivent tôt dans la partie. C'est pourquoi la **Bibliothèque du monastère** et l'**Atelier du monastère** sont des bâtiments A qui permettent aux joueurs d'obtenir plus que seulement des points. Le **Scriptorium** ressemble à la Bibliothèque du monastère, mais vous recevez moins de points et, par le même fait, moins de nourriture.

A – Bibliothèque du monastère

Cout : 2 Pierre, 1 Paille
Endroit : adjacent à un bâtiment du monastère (sur une case *Côte, Plaine* ou *Versant*)
Valeur économique : 7, Valeur résidentielle : 7
Nombre de joueurs : tous
Numéro du bâtiment : F17

Retournez jusqu'à 3 tuiles 1 Pièce du côté *Livre*. Vous pouvez ensuite échanger 1 Livre contre 1 Viande plus 1 Vin. La première action est facultative. Un livre vaut des points mais ne vaut ni argent ni nourriture. Il n'est pas possible de retourner un Livre du côté *Pièce*. (Avoir une bouteille de vin peut s'avérer très utile pour l'Église du monastère et notamment le Palais.)

A – Atelier du monastère

Cout : 3 Bois
Endroit : adjacent à un bâtiment du monastère (sur une case *Côte, Plaine* ou *Versant*)
Valeur économique : 7, Valeur résidentielle : 2
Nombre de joueurs : tous
Numéro du bâtiment : G18

Retournez jusqu'à 3 tuiles Argile du côté *Céramique*. Vous pouvez aussi, ou après, retourner 1 tuile Pierre du côté *Ornement*. Vous devez payer 1 énergie pour chaque tuile ainsi retournée. Vous pouvez faire la somme des couts. L'énergie excédentaire est perdue. (Vous pourriez, par exemple, payer 1 Charbon de tourbe [3 énergie] pour changer 1 Argile et 1 Pierre en 1 Céramique et 1 Ornement.)

Le dernier bâtiment A est l'**Abattoir**. L'Abattoir permet d'obtenir plus de nourriture à partir de nourriture, de façon similaire au Fourneau à tourbe qui permet de faire plus d'énergie à partir d'énergie. (Plus tard dans la partie, la construction d'agglomération nécessitera beaucoup de nourriture.)

A – Lieu de culte

Cout : 1 Pierre
Endroit : sur une case *Côte, Plaine* ou *Versant*
Valeur économique : 3, Valeur résidentielle : 6
Nombre de joueurs : tous
Numéro du bâtiment : I14

(Les lieux sacrés les plus connus en Irlande sont les Duns.)

Prenez 1 Livre. De plus, prenez aussi soit 2 Céréales ou 2 Malt ainsi que 1 Whiskey ou 1 Bière. Vous ne pouvez pas, par exemple, prendre 1 Céréales et 1 Malt plutôt que 2 Céréales.

A – Maison du druide

Cout : 1 Argile, 1 Pierre
Endroit : uniquement sur une case *Versant*
Valeur économique : 6, Valeur résidentielle : 6
Nombre de joueurs : 1, 4
Numéro du bâtiment : I15

(À l'époque, les druides formaient l'élite religieuse des sociétés celtes.)

Payez 1 Livre et prenez 5 biens identiques d'un bien de base et 3 biens identiques d'un autre bien de base. Les biens de base sont : l'argile, le bois, la tourbe, les céréales, le bétail et les pièces. Vous ne pouvez prendre 8 biens identiques.



A – Abattoir

Cout : 2 Bois, 2 Argile
Endroit : sur une case *Côte, Plaine* ou *Versant* (notez la valeur résidentielle négative)
Valeur économique : 8, Valeur résidentielle : 3
Nombre de joueurs : tous
Numéro du bâtiment : G19

Retournez autant de tuiles Bétail que vous voulez du côté *Viande*. Chaque tuile retournée coute 1 Paille. Une tuile Bétail vaut 2 nourriture tandis qu'une tuile Viande vaut 5 nourriture. (La paille représente le cout d'élevage. Elle sert également de nourriture pour les animaux.)

Les bâtiments B

B – Auberge

Cout : 2 Bois, 2 Paille
Endroit : sur une case *Côte, Plaine* ou *Versant*
Valeur économique : 4, Valeur résidentielle : 6
Nombre de joueurs : 1, 3, 4
Numéro du bâtiment : F20

Vendez jusqu'à 7 nourriture pour 1 pièce chaque. Vous pouvez ensuite vendre 1 Vin pour 6 pièces. La première action est facultative. Vous pouvez calculer le cout total. Par exemple, vous pouvez vendre 1 Pain (3 nourriture) et 2 Bétail (2 nourriture chacun) pour 7 pièces. Vous pouvez également dépasser la limite, par exemple, en vendant 2 Viande (5 nourriture chaque) pour 7 pièces.

B – Cave de vinification

Cout : 2 Argile, 2 Paille
Endroit : sur une case *Côte, Plaine* ou *Versant*
Valeur économique : 4, Valeur résidentielle : 5
Nombre de joueurs : tous
Numéro du bâtiment : F21

Important ! La construction de la Cave de vinification augmente le cout des contrats de travail pour tous les joueurs. Le cout passe de 1 à 2 pièces. (La construction de la Cave de vinification permet de faire des cadeaux; voir la règle détaillée en page 3.)

Retournez autant de tuiles Raisins que vous voulez du côté *Vin*. Ensuite, vous pouvez vendre 1 tuile Vin pour 7 pièces. La première action est facultative. (L'unique raison de ne pas vendre du vin est pour utiliser la fonction du Palais ou de l'Église du monastère.)

B – Carrière

Cout : 5 pièces
Endroit : uniquement sur une case *Montagne* (notez la valeur résidentielle négative)
Valeur économique : 7, Valeur résidentielle : 4
Nombre de joueurs : tous
Catégorie : Bâtiment – roue de production
Numéro du bâtiment : G22

Roue de production : pierre. Choisissez le marqueur *Pierre* ou *Joker*. L'espace sur lequel se trouve le marqueur détermine combien de tuiles *Pierre* vous recevez de la réserve. Déplacez ensuite ce marqueur sur l'espace 0 de la roue de production. Le marqueur *Pierre* n'entre pas en jeu au même moment que la *Carrière*. Avant ce moment, la fonction de la *Carrière* ne peut être employée qu'avec le marqueur *Joker*. (Bien que la construction de la *Carrière* ne coute que de l'argent, et non des matériaux de construction, vous devez tout de même utiliser une action Construire un bâtiment pour la construire.) Chaque agglomération avoisinant la *Carrière* voit sa valeur résidentielle diminuer de 4.



Le bâtiment **B Auberge** vous permet de servir de la nourriture pour faire de l'argent. Si l'Abattoir fait en sorte que vous avez trop de nourriture, vous pouvez vendre la nourriture à l'Auberge pour obtenir des pièces. Vous pouvez aussi y servir du vin. La **Cave de vinification** produit le vin. Dans la version Irlande, les joueurs produisent du whiskey plutôt que du vin. Le whiskey peut être servi dans la **Taverne** pour faire de l'argent.

B – Taverne

Cout : 1 Bois, 1 Pierre
 Endroit : sur une case Côte, Plaine ou Versant
 Valeur économique : 3, Valeur résidentielle : 6
 Nombre de joueurs : 1, 3, 4
 Numéro du bâtiment : I20

(Au Moyen Âge, on servait principalement de la ale en Irlande. Il s'agit d'un type de bière fait à partir d'orge et sans houblon, qui ne se conserve pas très longtemps.)

Vendez 1 Bière pour 8 pièces. Vous pouvez ensuite vendre 1 Whiskey pour 7 pièces. La première action est facultative.

B – Distillerie de whiskey

Cout : 2 Argile, 2 Paille
 Endroit : sur une case Côte, Plaine ou Versant
 Valeur économique : 6, Valeur résidentielle : 5
 Nombre de joueurs : tous
 Numéro du bâtiment : I21

Important! La construction de la **Distillerie de whiskey** augmente le cout des contrats de travail pour tous les joueurs. Le cout passe de 1 à 2 pièces. (La construction de la Distillerie de whiskey permet de faire des cadeaux; voir la règle détaillée en page 3.)

Échangez autant d'ensembles **Malt, Bois et Tourbe** que vous voulez contre 2 Whiskey chacun. Vous ne pouvez pas utiliser de la Bière, du Whiskey ou du Charbon de tourbe à la place du Malt, du Bois ou de la Tourbe.

La **Carrière** permet de produire de la pierre en plus grande quantité. La pierre devient d'ailleurs, au fil de la partie, de plus en plus en demande.



La Charpenterie aide énormément à la construction lors des premiers stades de la partie. Les **Bains publics** et le **Parloir** vous permettent aussi d'accélérer vos possibilités d'action en vous donnant la chance de jouer votre Prieur plus souvent.

B – Bains publics

Cout : 1 Pierre, 1 Paille
 Endroit : adjacent à un bâtiment du monastère (sur une case Côte, Plaine ou Versant)
 Valeur économique : 2, Valeur résidentielle : 6
 Nombre de joueurs : 1, 4
 Numéro du bâtiment : F23

(Les bains publics servaient, entre autres, à soigner les malades et étaient un lieu de rencontre très populaire.)

Retournez l'une de vos tuiles 1 Pièce du côté Livre pour pouvoir prendre 1 Céramique. Reprenez immédiatement tous vos ecclésiastiques de vos bâtiments.

Le propriétaire des Bains publics reprend aussi l'ecclésiastique qu'il a placé sur les Bains publics. Reprenez ses ecclésiastiques à lieu immédiatement. (Vous n'attendez pas le début de la prochaine manche.)

Aux antipodes des bâtiments accélérateurs, il y a les trois grands bâtiments : un religieux et deux séculiers. Vous aurez besoin d'accumuler plusieurs biens pour construire ces bâtiments. Le bâtiment religieux est un bâtiment B tandis que les deux bâtiments séculiers sont des bâtiments C. Les grands bâtiments religieux, l'Église du monastère ou la Chapelle, donnent accès aux très précieux reliquaires

B – Église du monastère

Cout : 5 Argile, 3 Pierre
 Endroit : adjacent à un bâtiment du monastère (sur une case Côte, Plaine ou Versant)
 Valeur économique : 12, Valeur résidentielle : 9
 Nombre de joueurs : tous
 Numéro du bâtiment : F24

Échangez jusqu'à 2 ensembles Pain et Vin contre 1 Reliquaire chacun. (L'Église du monastère est le bâtiment ayant la plus forte valeur résidentielle du jeu.)

B – Parloir

Cout : 3 Bois, 2 Argile
 Endroit : adjacent à un bâtiment du monastère (sur une case Côte, Plaine ou Versant)
 Valeur économique : 5, Valeur résidentielle : 1
 Nombre de joueurs : 1, 4
 Numéro du bâtiment : I23

(Le parloir était un lieu de rencontre avec les gens de l'extérieur.)

Payez 2 pièces pour reprendre immédiatement votre Prieur et faire l'action Construire un bâtiment. Reprenez votre Prieur du bâtiment où il se trouvait et remettez-le dans votre réserve. Vous pouvez l'utiliser à nouveau immédiatement. (Ce bâtiment est très important dans la partie solo.)

B – Chapelle

Cout : 3 Argile, 3 Pierre
 Endroit : adjacent à un bâtiment du monastère (sur une case Côte, Plaine ou Versant)
 Valeur économique : 10, Valeur résidentielle : 8
 Nombre de joueurs : tous
 Numéro du bâtiment : I24

(Le mot chapelle est dérivé du mot latin cappa, ou chape.)

Retournez l'une de vos tuiles 1 Pièce du côté Livre. Vous pouvez ensuite échanger jusqu'à 3 ensembles Bière et Whiskey contre 1 Reliquaire chacun. La première action est facultative.

Les Reliquaires sont le 2^e bien valant le plus de points; les plus importants sont les Merveilles. La façon la plus difficile d'obtenir une Merveille est la **Chambre des Merveilles** qui permet d'échanger 13 biens différents contre 1 Merveille, c'est-à-dire un gain de 30 points contre 0, dans le meilleur des cas. Le **Portique** est à l'opposé de la Chambre des Merveilles; vous y échangez 1 bien contre 14, mais vous perdez 8 points.

B – Chambre des Merveilles

Cout : 1 Bois, 1 Argile
 Endroit : sur une case Côte, Plaine ou Versant
 Valeur économique : 0, Valeur résidentielle : 6
 Nombre de joueurs : 1, 4
 Numéro du bâtiment : F25

(Les chambres des Merveilles, parfois appelées cabinets de curiosités, étaient un type de musée ancien qui présentaient des objets de toutes sortes.)

Échangez 13 biens différents contre 1 Merveille. Les deux côtés des tuiles représentent des biens différents. Ceci est très important pour les tuiles Céréales, qui peuvent être retournées en tout temps pour devenir une tuile Paille. La tuile 1 Pièce est un bien différent d'une tuile 5 Pièces. Il y a un total de 19 biens différents dans la version France (plus les Merveilles). Il y a un total de 8 tuiles Merveille. Une fois qu'elles ont toutes été acquises par les joueurs, vous ne pouvez plus utiliser la Chambre des Merveilles.

B – Portique

Cout : 2 Argile
 Endroit : adjacent à un bâtiment du monastère (sur une case Côte, Plaine ou Versant)
 Valeur économique : 2, Valeur résidentielle : 6
 Nombre de joueurs : 1, 4
 Numéro du bâtiment : I25

(Un portique est un passage couvert permettant de voyager entre les pièces intérieures et les jardins.)

Échangez 1 Reliquaire contre 2 Pierre et 2 de chacun des biens de base : argile, bois, tourbe, céréales, bétail et pièce. Dans les faits, vous échangez 1 bien contre 14, mais vous perdez 8.

Le **Chantier naval** permet d'obtenir le bien ayant la troisième plus grande valeur, les ornements.

B – Chantier naval

Cout : 4 Argile, 1 Pierre
 Endroit : uniquement sur une case Côte (notez la valeur résidentielle négative)
 Valeur économique : 15, Valeur résidentielle : -2
 Nombre de joueurs : tous
 Numéro du bâtiment : G26

Échangez 2 Bois contre 5 pièces plus 1 Ornement. Vous ne pouvez faire cette action qu'une fois par tour. Puisque 5 pièces valent 2, vous échangez, dans les faits, 2 tuiles Bois contre 6.



Les bâtiments C

Au cœur des bâtiments C se trouvent les grands bâtiments séculiers. Le **Palais** et le **Grand manoir** doivent être payés en pièces, tandis que le **Château** est construit en bois et en pierre.

C – Palais

Cout : 25 pièces
Endroit : uniquement sur une case *Versant*
Valeur économique : , Valeur résidentielle : 
Nombre de joueurs : tous
Numéro du bâtiment : F27

Payez 1 Vin pour utiliser le bâtiment occupé de votre choix. Le propriétaire du bâtiment n'a pas d'importance. Vous n'avez pas à payer de contrat de travail pour utiliser le bâtiment. Vous ne placez pas d'ecclésiastique sur le bâtiment que vous désirez utiliser. (Bien que la construction du Palais ne coûte que de l'argent, et non des matériaux de construction, vous devez tout de même utiliser une action Construire un bâtiment pour le poser sur votre plateau.)

C – Grand manoir

Cout : 20 pièces
Endroit : sur une case *Côte, Plaine* ou *Versant*
Valeur économique : , Valeur résidentielle : 
Nombre de joueurs : tous
Numéro du bâtiment : I27

Payez 1 Whiskey pour utiliser le bâtiment occupé de votre choix. Le propriétaire du bâtiment n'a pas d'importance. Vous n'avez pas à payer de contrat de travail pour utiliser le bâtiment. Vous ne placez pas d'ecclésiastique sur le bâtiment que vous désirez utiliser. (Bien que la construction du Grand manoir ne coûte que de l'argent, et non des matériaux de construction, vous devez tout de même utiliser une action Construire un bâtiment pour le poser sur votre plateau.)

C – Château

Cout : 6 Bois, 5 Pierre
Endroit : uniquement sur une case *Versant* ou *Montagne*
Valeur économique : , Valeur résidentielle : 
Nombre de joueurs : tous
Numéro du bâtiment : G28

Construisez 1 Agglomération à partir de votre réserve. Vous devez payer le cout, en nourriture et en énergie, de l'agglomération. Si vous n'avez plus d'Agglomération dans votre réserve, vous ne pourrez plus vous servir du Château. (De plus, vous ne participerez pas à la prochaine phase Agglomération.)

L'obtention de pierre devient plus facile avec l'introduction d'une deuxième **Carrière** et du **Refuge**. Ceci facilite notamment la construction du Château.

C – Carrière

Cout : 5 pièces
Endroit : uniquement sur une case *Montagne* (notez la valeur résidentielle négative)
Valeur économique : , Valeur résidentielle : 
Nombre de joueurs : 3 et 4 (la Carrière – C est retirée du jeu dans la partie à deux joueurs et dans la partie courte [2 à 4 joueurs])
Catégorie : Bâtiment – roue de production
Numéro du bâtiment : F29

Roue de production : pierre.

Il s'agit de la deuxième Carrière. La première Carrière entre en jeu comme bâtiment B. Consultez ce bâtiment pour plus d'informations.

Chaque agglomération avoisinant une Carrière voit sa valeur résidentielle diminuer de 4.

Le Palais français est plus coûteux que le Grand manoir irlandais. Pour contrebalancer ce phénomène, la Villa offre une autre façon de faire de l'argent. Dans la version Irlande, la bière est très importante au niveau de la nourriture (ce qui ne surprend personne).

Le **Réfectoire** augmente la valeur de la viande et, par le fait même, celle de l'Abattoir.

C – Villa

Cout : 2 Pierre, 2 Paille
Endroit : sur une case *Côte, Plaine* ou *Versant*
Valeur économique : , Valeur résidentielle : 
Nombre de joueurs : tous
Numéro du bâtiment : F30

(Les monastères possédaient des propriétés en ville pour faciliter leurs affaires avec le canton.)

Vendez 1 Céramique pour 12 pièces. Vous ne pouvez faire cette action qu'une fois par tour. La Céramique est produite par l'Atelier du monastère et les Bains publics. Il y a trois bâtiments D qui permettent d'obtenir de la céramique : le Lieu de pèlerinage, le Dortoir et la Maison de la confrérie.

Tout comme le Réfectoire, qui augmente la valeur de l'Abattoir, le **Port de charbon** augmente la valeur du Fourneau à tourbe. À cause du whiskey, la tourbe est plus importante dans la version Irlande que dans la version France.

C – Réfectoire ☪

Cout : 1 Bois, 2 Argile
Endroit : adjacent à un bâtiment du monastère (sur une case *Côte, Plaine* ou *Versant*)
Valeur économique : , Valeur résidentielle : 
Nombre de joueurs : tous
Numéro du bâtiment : I30

(Le réfectoire est l'endroit où l'on mange dans un monastère. Avec l'église, il s'agit d'une des pièces les plus importantes d'un monastère.)

Prenez 1 Bière et 1 Viande. Vous pouvez ensuite échanger jusqu'à 4 tuiles Viande contre 1 Céramique chacune. Vous obtenez avec cette action plus de 10 nourriture gratuitement. Ceci peut valoir jusqu'à .

C – Vignoble

Cout : 1 Bois
Endroit : uniquement sur une case *Versant*
Valeur économique : , Valeur résidentielle : 
Nombre de joueurs : 4 (la carte Vignoble – C est retirée du jeu dans la partie longue à deux joueurs)
Catégorie : Bâtiment – roue de production
Numéro du bâtiment : F31

Roue de production : raisins.

Il s'agit du deuxième Vignoble. Le premier Vignoble entre en jeu comme bâtiment A. Consultez ce bâtiment pour plus d'informations.

C – Chauffoir ☪

Cout : 1 Pierre
Endroit : adjacent à un bâtiment du monastère (sur une case *Côte, Plaine* ou *Versant*)
Valeur économique : , Valeur résidentielle : 
Nombre de joueurs : 1, 3, 4
Numéro du bâtiment : F32

(Le chauffoir était un des seules pièces chauffées, avec la cuisine et l'infirmerie. Il servait souvent à garder l'encre liquide et à empêcher les doigts des scribes de s'engourdir.)

Payez 1 pièce pour faire l'action Abattre des arbres et/ou faire l'action Couper de la tourbe. (Vous devez retirer 1 Forêt lorsque vous abattez des arbres ou retirer 1 Tourbière lorsque vous coupez de la tourbe.) La roue de production indique combien de Bois ou de Tourbe vous pouvez prendre. Si vous n'avez plus de Forêt, vous ne pouvez abattre des arbres et si vous n'avez plus de Tourbière, vous ne pouvez couper de la tourbe. (Si vous n'avez ni un, ni l'autre, vous pouvez utiliser le Chauffoir, mais vous ne payerez 1 pièce que pour vous réchauffer les pieds.)

C – Compagnie maritime

Cout : 3 Bois, 3 Argile
Endroit : uniquement sur une case *Côte*
Valeur économique : , Valeur résidentielle : 
Nombre de joueurs : tous
Catégorie : Bâtiment – roue de production
Numéro du bâtiment : F33

Payez 3 énergie pour utiliser la roue de production et produire : de la viande, du pain ou du vin. L'espace sur lequel se trouve le Joker détermine combien de tuiles Viande, Pain ou Vin vous recevez de la réserve. Vous pouvez uniquement choisir des biens d'un seul type. Déplacez ensuite le Joker sur l'espace 0 de la roue de production. **Important!** Il n'y a pas de marqueurs Viande, Pain ou Vin, ce qui signifie que cette action n'est possible qu'avec le marqueur Joker. (Le vin et le pain sont nécessaires plus tard dans la partie pour l'Église du monastère. La viande est aussi très utile, notamment pour les agglomérations Village et Village à flanc de colline.) Notez que le bonus de production de la partie courte s'applique aussi à la Compagnie maritime.

Les bâtiments D

D – Sacristie ☪

Cout : 3 Pierre, 2 Paille
Endroit : adjacent à un bâtiment du monastère (sur une case *Côte, Plaine* ou *Versant*)
Valeur économique : , Valeur résidentielle : 
Nombre de joueurs : tous
Numéro du bâtiment : G34

(La sacristie est un local annexe à l'église où sont entreposés les vêtements sacerdotaux et les objets de culte. On y retrouve également le vin liturgique.)

Échangez un ensemble Livre, Céramique, Ornement et Reliquaire contre 1 Merveille. Vous ne pouvez faire cette action qu'une fois par tour. Ensemble, ces tuiles (Livre, Céramique, Ornement et Reliquaire) valent . Puisqu'une Merveille vaut , cette action augmente votre score de . Tous les joueurs devraient prendre connaissance de ce bâtiment tôt dans la partie. Il n'y a que 8 tuiles Merveille.

C – Port de charbon

Cout : 1 Argile, 2 Pierre
Endroit : uniquement sur une case Côte
Valeur économique : 12, Valeur résidentielle : 0
Nombre de joueurs : 1, 4
Numéro du bâtiment : I31

Échangez jusqu'à 1 Charbon de tourbe contre : 3 pièces plus 1 tuile Whiskey. Vous pouvez faire cet échange jusqu'à 3 fois. Vous ne pouvez utiliser de la Tourbe à la place du Charbon de tourbe. Comme une tuile Whiskey vaut 2 pièces, le Port de charbon vous permet d'obtenir jusqu'à 15 pièces.

Les joueurs couperont plus de tourbe dans la version Irlande que dans la version France (à cause du whiskey). Dans la version France, les joueurs utiliseront le Fourneau à tourbe plus fréquemment. Le **Chauffoir** augmente ainsi la valeur de l'action Couper de la tourbe. L'**Église filiale** offre un reliquaire qui peut être utilisé par le Portique.

C – Église filiale 8

Cout : 3 Bois, 4 Argile
Endroit : adjacent à un bâtiment du monastère (sur une case Côte, Plaine ou Versant)
Valeur économique : 6, Valeur résidentielle : 7
Nombre de joueurs : 1, 3, 4
Numéro du bâtiment : I32

(Les églises filiales étaient des églises secondaires.)

Échangez 5 biens différents contre 1 Reliquaire. Les 5 biens différents ne doivent pas forcément être des biens de base. Chaque côté d'une tuile représente un bien différent. Ceci est très important pour les céréales, qui peuvent être retournées en tout temps pour devenir de la paille. Les deux tuiles Pièces (1 et 5) sont aussi considérées comme des biens différents.
(Note : Avec l'Église filiale et le Portique, vous pouvez transformer 5 biens en 14 pièces [comprenant 2 importantes pierres] en 2 étapes.)

La **Compagnie maritime** et la **Tonnellerie** font partie des bâtiments qui doivent être présentés aux joueurs en début de partie. Avec eux, le marqueur Joker s'adapte encore plus à vos besoins.

C – Tonnellerie

Cout : 3 Argile, 1 Paille
Endroit : sur une case Côte, Plaine ou Versant
Valeur économique : 5, Valeur résidentielle : 3
Nombre de joueurs : tous
Catégorie : Bâtiment – roue de production
Numéro du bâtiment : I33

Payez 3 Bois pour utiliser la roue de production pour produire : de la bière ou du whiskey. L'espace sur lequel se trouve le Joker détermine combien de tuiles Bière ou Whiskey vous recevez de la réserve. Vous pouvez uniquement choisir des biens d'un seul type. Déplacez ensuite le Joker sur l'espace 0 de la roue de production. **Important !** Il n'y a pas de marqueurs Bière ou Whiskey, ce qui signifie que cette action n'est possible qu'avec le marqueur Joker. (La bière est nécessaire plus tard dans la partie pour la Place des festivals et pour les agglomérations Village et Village à flanc de colline.) Notez que le bonus de production de la partie courte s'applique aussi à la Tonnellerie.

Les bâtiments D présentent plusieurs bâtiments qui permettent de changer des biens en points. La **Sacristie** est l'un des bâtiments clés, car une des façons de remporter la partie est avec les Merveilles.

Si vous avez amassé beaucoup d'argent dans l'espoir de construire le Palais mais que vous n'y êtes pas parvenu, vous pourrez alors servir de l'argent accumulé dans l'**Atelier de contrefaçon**. Dans la version France, il existe une autre méthode pour obtenir des Merveilles : la Chambre des Merveilles. Dans la version Irlande, la **Tour ronde** remplit cette fonction.

D – Atelier de contrefaçon

Cout : 2 Argile, 1 Paille
Endroit : sur une case Côte, Plaine ou Versant
Valeur économique : 4, Valeur résidentielle : 2
Nombre de joueurs : tous
Numéro du bâtiment : F35

Achetez des tuiles Reliquaire. Payez 5 pièces pour 1 Reliquaire; chaque Reliquaire de plus coûte 10 pièces. (Vous pouvez simplement retourner les tuiles 5 Pièces lorsque vous achetez des reliquaires.) Comme chaque tuile 5 Pièces vaut 2 points, acheter 1/2/3/4 reliquaires augmente vos points de 6/10/14/18.

Le **Lieu de pèlerinage** et la **Camera** offrent d'autres options pour obtenir des tuiles Reliquaire.

D – Lieu de pèlerinage

Cout : 6 pièces
Endroit : sur une case Côte, Plaine ou Versant
Valeur économique : 2, Valeur résidentielle : 6
Nombre de joueurs : 1, 3, 4
Numéro du bâtiment : F36

Échangez soit : 1 Livre contre 1 Céramique, 1 Céramique contre 1 Ornement ou 1 Ornement contre 1 Reliquaire. Vous pouvez faire jusqu'à 2 échanges par action. Vous pouvez échanger 1 Livre contre 1 Céramique pour ensuite échanger cette tuile Céramique contre 1 Ornement. Vous pouvez de la même façon effectuer 2 échanges pour changer 1 Céramique en 1 Reliquaire. Le **Lieu de pèlerinage** vous permet de gagner un maximum de 8. (Bien que la construction du Lieu de pèlerinage ne coûte que de l'argent, et non des matériaux de construction, vous devez tout de même utiliser une action Construire un bâtiment pour le poser sur votre plateau.)

Le **Dortoir** est le deuxième bâtiment, après l'Abattoir, à vous permettre d'utiliser la paille. Le **Bastion** vous permet d'agrandir votre terre à faible coût.

D – Dortoir 8

Cout : 3 Argile
Endroit : adjacent à un bâtiment du monastère (sur une case Côte, Plaine ou Versant)
Valeur économique : 3, Valeur résidentielle : 4
Nombre de joueurs : tous
Numéro du bâtiment : F37

(Le dortoir est l'endroit dans un monastère où couchent les moines. Dans les premiers monastères, les moines dormaient dans une pièce commune couverte uniquement de paille.)
Prenez 1 Céramique. Vous pouvez aussi échanger 1 Paille plus 1 Bois contre 1 Livre, autant de fois que vous le voulez. Rappelez-vous que vous pouvez retourner une tuile Céréales en tout temps pour obtenir une tuile Paille. Une action avec le Dortoir vaut 3/5/7... selon le nombre d'ensembles échangés.

Les cartes Forêt sont des ressources. Si vous ne les utilisez pas, elles bloqueront des cases de construction très utiles. Elles offrent d'autres fonctions avec l'**Imprimerie** et la **Place des festivals**.

D – Imprimerie

Cout : 1 Bois, 2 Pierre
Endroit : sur une case Côte, Plaine ou Versant
Valeur économique : 5, Valeur résidentielle : 5
Nombre de joueurs : tous
Numéro du bâtiment : F38

Retirez jusqu'à 4 cartes Forêt de votre terre. Prenez 1 Livre par carte Forêt retirée. Vous ne recevez pas de bois lorsque vous retirez les cartes Forêt de cette façon. Vous recevez des tuiles Livre uniquement pour les cartes Forêt que vous venez de retirer et non pour celles retirées plus tôt dans la partie. Si vous n'avez plus de carte Forêt, vous pouvez faire l'action de ce bâtiment, mais vous ne recevez rien. L'action de l'**Imprimerie** peut valoir jusqu'à 8.

La nourriture est très utile pour le Village et le Village à flanc de colline, tandis que l'énergie est utile au Village et pour faire de l'argent. Le **Domaine** permet aussi d'échanger de la nourriture et de l'énergie pour des points.

D – Tour ronde

Cout : 4 Pierre
Endroit : uniquement sur une case Versant
Valeur économique : 6, Valeur résidentielle : 2
Nombre de joueurs : tous
Numéro du bâtiment : I35

Payez 1 Whiskey, 5 pièces et 14 points pour 1 Merveille. Vous pouvez employer les biens de votre choix pour payer le 14 plus 1, pour la tuile Whiskey et 2, pour les 5 pièces représentant un total de 17. Comme une Merveille vaut 30, cette action augmente votre score de 13. Vous ne recevez pas de monnaie pour les points ainsi utilisés (en utilisant 2 Reliquaire par exemple). Il n'y a que 8 tuiles Merveille.

D – Camera 8

Cout : 2 Argile
Endroit : adjacent à un bâtiment du monastère (sur une case Côte, Plaine ou Versant)
Valeur économique : 5, Valeur résidentielle : 3
Nombre de joueurs : 1, 3, 4
Numéro du bâtiment : I36

(La camera était un type d'atelier dans un monastère.)

Retournez jusqu'à 2 ensembles Livre et Céramique sur leur côté 1 Pièce et Argile. Prenez 1 Reliquaire par ensemble ainsi retourné. Comme un Livre et une Céramique ont une valeur combinée de 5, cet échange vous permet d'obtenir au maximum 6 ainsi que 2 pièces et 2 argiles.

D – Bastion

Cout : 2 Bois, 4 Argile
Endroit : sur une case Côte, Plaine ou Versant
Valeur économique : 8, Valeur résidentielle : 6
Nombre de joueurs : tous
Numéro du bâtiment : I37

Payez 1 Livre pour prendre 1 District et 1 Lopin de votre choix. Vous choisissez le côté que vous voulez pour le district et pour le lopin. (L'action du Bastion est particulièrement utile pour la Place des festivals.)

D – Place des festivals

Cout : 10 pièces
Endroit : sur une case Côte, Plaine ou Versant
Valeur économique : 3, Valeur résidentielle : 7
Nombre de joueurs : tous
Numéro du bâtiment : I38

Payez 1 Bière et recevez 1 par carte Forêt et Tourbière toujours sur votre terre. Vous n'avez pas à payer de carte Forêt ou Tourbière lorsque vous utilisez l'action de la Place des festivals. Utilisez des tuiles Livre, Céramique, Ornement ou Reliquaire pour représenter ces points; vous choisissez les tuiles que vous voulez. Vous pouvez prendre plus d'une tuile d'un même type. Vous pouvez prendre moins de points que le nombre auquel vous avez droit. Vous ne pouvez prendre des tuiles Pièces ou Whiskey pour représenter ces points. Vous ne pouvez pas non plus échanger des tuiles pour les améliorer (par exemple, donner 1 Livre et prendre 1 Reliquaire pour représenter 6).

D – Domaine

Cout : 2 Bois, 2 Pierre

Endroit : sur une case Côte, Plaine ou Versant

Valeur économique : 5, Valeur résidentielle : 6

Nombre de joueurs : 1, 4

Numéro du bâtiment : G39

Échangez 10 nourriture ou 6 énergie contre 1 Livre plus 1 Ornement. Vous pouvez faire cet échange jusqu'à 2 fois. Une tuile Livre et une tuile Ornement ont une valeur combinée de 6 points. Vous pouvez ainsi échanger 20 nourriture ou 12 énergie, ou encore 10 nourriture et 6 énergie, contre un total de 2 tuiles Livre et 2 tuiles Ornement. 2 tuiles Livre et 2 tuiles Ornement valent un total de 12.

Vers la fin de la partie, il devrait être possible d'utiliser tous les bâtiments, même ceux qui n'ont pas encore été construits. Pour aider les joueurs, l'Hospice et le Gîte sont à la disposition des joueurs.

D – Hospice ⚔

Cout : 3 Bois, 1 Paille

Endroit : adjacent à un bâtiment du monastère
(sur une case Côte, Plaine ou Versant)

Valeur économique : 7, Valeur résidentielle : 5

Nombre de joueurs : 1, 3, 4

Numéro du bâtiment : F40

(L'hospice est un gîte offert par un monastère où les pèlerins peuvent loger.)

Utilisez la fonction d'un bâtiment non construit. Vous n'avez pas à payer de contrat de travail pour utiliser un bâtiment non construit. Dès le début de la phase D, tous les bâtiments encore dans la partie sont offerts aux joueurs. Plusieurs bâtiments seront ainsi offerts au début de la phase D. Il n'y a aucun intérêt à construire l'Hospice avant le Jardin du monastère puisque le Jardin du monastère n'aura pas de bâtiment voisin. (Dans la partie solo, si le joueur neutre construit l'Hospice, vous ne pourrez l'utiliser, car il n'y aura plus de bâtiment non construit.)

D – Gîte

Cout : 3 Bois, 1 Paille

Endroit : sur une case Côte, Plaine ou Versant

Valeur économique : 7, Valeur résidentielle : 5

Nombre de joueurs : 1, 3, 4

Numéro du bâtiment : I40

Utilisez la fonction d'un bâtiment non construit. Vous n'avez pas à payer de contrat de travail pour utiliser un bâtiment non construit. Dès le début de la phase D, tous les bâtiments encore dans la partie sont offerts aux joueurs. Plusieurs bâtiments seront ainsi offerts au début de la phase D. Il n'y a aucun intérêt à construire le Gîte avant le Cottage puisque le Cottage n'aura pas de bâtiment voisin. (Dans la partie solo, si le joueur neutre construit le Gîte, vous ne pourrez l'utiliser, car il n'y aura plus de bâtiment non construit.)

Il y a, finalement, le bâtiment qui est sans doute le plus payant du jeu : la Maison de la confrérie récompense les joueurs qui ont construit le plus grand monastère.

D – Maison de la confrérie ⚔

Cout : 1 Argile, 1 Pierre

Endroit : adjacent à un bâtiment du monastère (sur une case Côte, Plaine ou Versant)

Valeur économique : 3, Valeur résidentielle : 3

Nombre de joueurs : tous

Numéro du bâtiment : G41

Payez 5 pièces pour recevoir 2 par bâtiment du monastère que vous avez construit (seulement 1 dans la partie solo et seulement 1 dans la partie longue à 2 joueurs). Le Bureau du monastère et la Maison de la confrérie sont des bâtiments du monastère et donnent aussi des points. Utilisez des tuiles Livre, Céramique, Ornement ou Reliquaire pour représenter ces points ; vous choisissez les tuiles que vous voulez. Vous pouvez prendre plus d'une tuile d'un même bien. Vous pouvez prendre moins de points que ce à quoi vous avez droit. Vous ne pouvez prendre des tuiles Pièces, Vin (France) ou Whiskey (Irlande) pour représenter ces points. Vous ne pouvez échanger des tuiles pour les améliorer (par exemple, donner 1 Livre et prendre 1 Reliquaire pour représenter 6). Vous obtenez 1 par bâtiment du monastère dans la partie longue à deux joueurs. Vous devez donc vous assurer que votre adversaire n'aura pas beaucoup plus de bâtiments du monastère que vous. (Exception : Dans la version Irlande, la Place des festivals permet de rattraper cette différence.)

Section 2 - Les agglomérations



Quartier pauvre

Cout : 1 énergie, 1 nourriture

Endroit : sur une case Côte, Plaine ou Versant (valeur résidentielle négative)

Valeur économique : 0, Valeur résidentielle : -3

Numéro de l'agglomération : S01

Le Quartier pauvre a une valeur initiale de 3 puisque sa propre valeur résidentielle est calculée. Il peut par la suite valoir beaucoup plus si les bons bâtiments sont construits immédiatement à côté.



Village agricole

Cout : 3 énergie, 3 nourriture

Endroit : sur une case Côte, Plaine ou Versant

Valeur économique : 1, Valeur résidentielle : 1

Numéro de l'agglomération : S02

Le Village agricole a une valeur initiale de 2.



Bourg

Cout : 7 nourriture

Endroit : sur une case Côte, Plaine ou Versant

Valeur économique : 2, Valeur résidentielle : 2

Numéro de l'agglomération : S03

Le Bourg a une valeur initiale de 4.



Village de pêcheurs

Cout : 3 énergie, 8 nourriture

Endroit : uniquement sur une case Côte

Valeur économique : 4, Valeur résidentielle : 6

Numéro de l'agglomération : S04

Le Village de pêcheurs a une valeur initiale de 10.

Le Village de pêcheurs peut uniquement être construit sur une case Côte.



A – Colonie d'artistes

Cout : 1 énergie, 5 nourriture

Endroit : sur une case Côte, Plaine ou Versant

Valeur économique : 1, Valeur résidentielle : 5

Numéro de l'agglomération : S05

La Colonie d'artistes a une valeur initiale de 4.



B – Hameau

Cout : 6 énergie, 5 nourriture

Endroit : sur une case Côte, Plaine ou Versant

Valeur économique : 3, Valeur résidentielle : 4

Numéro de l'agglomération : S06

Le Hameau a une valeur initiale de 7.



C – Village

Cout : 9 énergie, 15 nourriture

Endroit : sur une case Côte, Plaine ou Versant

Valeur économique : 8, Valeur résidentielle : 6

Numéro de l'agglomération : S07

Le Village a une valeur initiale de 14.



D – Village à flanc de colline

Cout : 3 énergie, 30 nourriture

Endroit : uniquement sur une case Versant

Valeur économique : 10, Valeur résidentielle : 8

Numéro de l'agglomération : S08

Le Village à flanc de colline a une valeur initiale de 18.

Le Village à flanc de colline peut uniquement être construit sur une case Versant. Puisque le Village à flanc de colline n'arrive en jeu que lors de la phase Agglomération D, il ne peut être construit qu'avec le Château dans la partie à deux joueurs. Dans les parties solos ou à plus de deux joueurs, il peut aussi être construit lors de la dernière phase d'agglomération après la manche bonus.

Section 3 - Pourquoi avez-vous besoin de...

Argile ? L'argile est un matériau de construction important. De grandes quantités sont nécessaires pour la construction de l'*Église du monastère française* (B, 5 Argile) et le *Bastion irlandais* (D, 4 Argile). Vous pouvez transformer l'argile en céramique (3) dans l'*Atelier du monastère*, qui peut être vendu à la *Ville* (C) pour 12 pièces.

Bétail ? Une tuile *Bétail* vaut 2 nourriture et peut, avec une tuile *Paille*, être transformée en une tuile *Viande* (valant 5 nourriture) à l'*Abattoir* (A). Ceci facilite l'acquisition des agglomérations nécessitant beaucoup de nourriture comme le *Village* et le *Village à flanc de colline*. Au début de la partie, le bétail est la méthode la plus simple pour fournir la nourriture demandée par le *Marchand de pierres* (bâtiment de départ) afin d'obtenir de la pierre.

Bière ? La bière n'est que dans la version *Irlande*. Une tuile *Bière* vaut 5 nourriture (ce qui est très nourrissant). La nourriture est essentielle à la construction du *Village* et du *Village à flanc de colline*. Vous pouvez également échanger des ensembles de tuile *Bière* et *Whiskey* contre des reliquaires avec la *Chapelle* (B). Vous pouvez vendre la bière à la *Brasserie* (bâtiment de départ) pour 7 pièces et à la *Taverne* (B) pour 8 pièces. Vous pouvez payer 1 *Bière* à la *Place des festivals* (D) pour 1 par carte *Forêt* et *Tourbière* présente sur votre terre.

Bois ? Le bois est un matériau de construction important et il vaut également 1 énergie. D'importantes quantités sont requises pour construire le *Château* (C, 6 Bois). Au *Chantier naval* (C), vous pouvez échanger 2 tuiles *Bois* contre 4 (une tuile *Ornement*) et 5 pièces. Vous pouvez aussi utiliser le bois pour la fonction de plusieurs bâtiments qui demandent de nombreux types de biens. Dans la version *France*, le bois et la paille servent au *Dortoir* (D) pour obtenir plusieurs livres. Dans la version *Irlande*, le bois avec le malt et la tourbe permettent de faire du whiskey dans la *Distillerie de whiskey* (B). Vous pouvez également utiliser 3 bois avec la *Tonnellerie* (C) pour obtenir une grande quantité de bière ou de whiskey.

Charbon de tourbe ? Une tuile *Charbon de tourbe* vaut 3 énergie. Les demandes en énergie sont souvent multiples de 3. À l'exception du *Village agricole*, toutes les agglomérations ont besoin d'énergie. L'énergie permet aussi d'obtenir des pièces avec le *Marchand de combustibles* (bâtiment de départ) ou d'obtenir des points avec le *Domaine* (D). Vous aurez besoin de 3 énergie pour utiliser la *Compagnie maritime* (C) de la version *France*. L'énergie sert également dans l'*Atelier du monastère* (A) et la *Boulangerie* (bâtiment de départ). Dans la version *Irlande*, le *Port de charbon* (C) permet d'échanger jusqu'à 3 charbons de tourbe contre 1 whiskey et 3 pièces chacun.

Céramique ? Une tuile *Céramique* vaut 3 et est l'un des quatre biens nécessaires pour obtenir une *Merveille* avec la *Sacristie* (D). Vous pouvez la vendre pour 12 pièces avec la *Villa* (C) ou l'échanger au *Lieu de pèlerinage* (D) contre un *Reliquaire*. Dans la version *Irlande*, vous pouvez l'échanger avec un livre à la *Camera* (D) contre un *Reliquaire*.

Céréales ? Dans la version *France*, les céréales sont transformées en farine au *Moulin* (bâtiment de départ) pour ensuite être transformées davantage en pain à la *Boulangerie* (bâtiment de départ). Dans la version *Irlande*, vous pouvez vous en servir à la *Malterie* (bâtiment de départ) pour obtenir du *Malt* qui sera transformé à son tour en *Bière* dans la *Brasserie* (bâtiment de départ). Une tuile *Céréales* peut être retournée à tout moment du côté *Paille*, ce qui la rend plus polyvalente. Par exemple, les céréales et la paille peuvent être échangées à la *Cour* (bâtiment de départ). Dans la version *France*, vous pouvez également l'échanger au *Marché* (bâtiment de départ), tandis que dans la version *Irlande*, vous pouvez l'utiliser avec l'*Église filiale* (C). Les céréales et la paille sont requises par la *Chambre des Merveilles* (B) de la *France*. Une tuile *Céréales* vaut 1 nourriture. La *Paille* est un matériau de construction en plus d'être une source d'énergie.

Énergie ? L'énergie provient du *Charbon de tourbe* (3), de la *Tourbe* (2), du *Bois* (1) et de la *Paille* (1/2). L'énergie est employée par les différentes agglomérations, notamment le *Village*. Vous pouvez utiliser le *Marchand de combustibles* (bâtiment de départ) pour échanger 3/6/9 énergie contre 5/8/10 pièces. Le *Marchand de pierres* (bâtiment de départ) vous permet d'échanger de l'énergie et de la nourriture contre de la pierre. Dans l'*Atelier du monastère* (A), l'énergie permet de transformer de l'argile en céramique et de la pierre en ornement. Au *Domaine* (D), il est possible d'échanger 6/12 énergie contre 6/12. Dans la version *France*, l'énergie sert également à faire cuire du *Pain* dans la *Boulangerie* (A). La *Compagnie maritime* (C) vous permet d'échanger 3 énergie contre une grande quantité de *Viande*, de *Vin* ou de *Pain*. Dans la version *Irlande*, la *Distillerie de whiskey* (B) a besoin de l'énergie provenant de la *Tourbe* et le *Port de charbon* (C) a besoin du *Charbon de tourbe*.

Farine ? La *Farine* n'apparaît que dans la version *France*. Vous pouvez obtenir de la farine avec le *Moulin* (bâtiment de départ) où il est possible d'échanger jusqu'à 7 tuiles *Céréales* en tuiles *Farine*. Lorsqu'utilisée à la *Boulangerie* (A), la farine permet de faire du pain. Une tuile *Pain* vaut 3 nourritures et sert également à l'*Église du monastère* (B) pour obtenir des reliquaires. Lorsque vous faites du pain, vous avez également la chance de vendre jusqu'à 2 tuiles *Pain* pour 4 pièces chacune.

Forêt ? L'*Imprimerie* (D) de la version *France* est une bonne raison pour conserver quelques cartes *Forêt* plus longtemps : elle vous permet d'échanger jusqu'à 4 cartes *Forêt* contre 1 tuile *Livre* chacune. Les livres valent 2 et sont requis pour les *Merveilles*. L'équivalent de la version *Irlande*, la *Place des festivals* (D), donne aussi une bonne raison de conserver les cartes *Forêt* et *Tourbière* : avec la *Place des festivals*, chacune de ces cartes sur votre terre vous permet d'obtenir 1.

Livre ? Les livres valent 2 chacun et sont l'un des quatre biens demandés par la *Sacristie* (D) pour obtenir une *Merveille*. Dans la version *Irlande*, les livres sont des biens que vous pouvez dépenser sans problème. À la *Maison du druide* (A), vous pouvez obtenir 5 exemplaires d'un bien de base et 3 exemplaires d'un autre bien de base pour une tuile *Livre*. Quant au *Bastion* (D), vous pouvez obtenir 1 *District* et 1 *Lapin* pour une tuile *Livre*.

Malt ? Dans la version *Irlande*, le malt, avec des céréales, permet de faire de la bière. Il sert aussi, avec du bois et de la tourbe, à faire du whiskey. Les bâtiments impliqués sont la *Brasserie* (bâtiment de départ) et la *Distillerie de whiskey* (B). Il n'y a pas de malt dans la version *France*.

Merveille ? Les *Merveilles* permettent d'obtenir des points. Chacune d'elles vaut 30. Avec la *Sacristie* (D), vous pouvez obtenir une *Merveille* en échangeant 4 autres biens, ce qui augmente votre score de 13. Dans la version *Irlande*, il est possible d'obtenir une *Merveille* avec la *Tour ronde* (D) en échangeant 1 tuile *Whiskey*, 5 pièces et des biens représentant une valeur de 14, ce qui vous donne aussi une augmentation de 13. Dans la version *France*, vous pouvez vous servir de la *Chambre des Merveilles* (B) pour y échanger 13 biens différents contre 1 *Merveille*. Il n'y a que 8 tuiles *Merveille* dans le jeu. Lorsqu'il n'y en a plus, les bâtiments qui permettent d'obtenir des tuiles *Merveille* ne servent plus.

Nourriture ? La nourriture est requise principalement lors de la construction d'une agglomération. Plusieurs bâtiments en ont également besoin. Par exemple, le *Marchand de pierre* (bâtiment de départ) l'utilise avec de l'énergie pour donner de la pierre. Elle peut être vendue à l'*Auberge* (B) française. Le *Domaine* (D) permet de l'échanger contre des livres et des ornements (donc des points). Plusieurs bâtiments demandent un type précis de nourriture comme du pain.

Ornement ? Chaque tuile *Ornement* vaut 4. Il s'agit aussi de l'un des quatre biens nécessaires dans la *Sacristie* (D) pour obtenir une *Merveille*. Dans la version *France*, vous pouvez échanger une tuile *Ornement* 4 contre une tuile *Reliquaire* 8 au *Lieu de pèlerinage* (D).

Paille ? La paille est un matériau de construction. Elle sert aussi à l'*Abattoir* (A) pour obtenir de la viande : un ensemble *Bétail* et *Paille* vous permet d'obtenir une tuile *Viande*. La paille sert également dans les échanges à la *Cour* (bâtiment de départ) et au *Marché* (bâtiment de départ), mais elle peut aussi servir comme bois d'allumage grâce à sa valeur de 1/2 énergie.

Pain ? Le pain n'est que dans la version *France*. Une tuile *Pain* vaut 3 nourriture et est nécessaire, avec 1 *Vin*, à l'*Église du monastère* (B) pour obtenir une tuile *Reliquaire*. Vous pouvez le vendre à la *Boulangerie* (bâtiment de départ) pour 4 pièces. Une grande quantité de nourriture est nécessaire pour les agglomérations *Village* et *Village à flanc de colline*.

Pièces ? Les pièces peuvent être échangées en tout temps, contrairement à la nourriture et à l'énergie. La fonction principale des pièces est l'achat de terrains. En deuxième lieu, les pièces servent à payer les contrats de travail. Il peut être très difficile d'avancer dans la partie sans avoir de pièces. Dans un tel cas, vous pourriez vous retrouver dans l'obligation de faire l'action *Abatte des arbres* ou *Couper de la tourbe*, même si celles-ci n'en valent pas vraiment le coup. Les pièces jouent également un rôle important dans l'acquisition de certains bâtiments tels le *Palais* (25 pièces) et la *Carrière* (5 pièces). Dans la version *France*, vous pouvez également acheter le *Jardin du monastère* (3 pièces) et le *Lieu de pèlerinage* (6 pièces); dans la version *Irlande*, la *Place des festivals* coûte 10 pièces.

Pierre ? La pierre est un matériau de construction très important. De grandes quantités sont nécessaires pour construire le *Château* (C, 5 Pierre) et la *Tour ronde irlandaise* (D, 4 Pierre). Avec 1 énergie, vous pouvez l'employer dans l'*Atelier du monastère* (A) pour obtenir une tuile *Ornement*. La pierre provient habituellement du *Marchand de pierres* (bâtiment de départ), du *Marché des bâtisseurs* (bâtiment de départ) ou de la *Carrière* (B et C).

Quartier pauvre ? Il coûte 1 énergie, 1 nourriture et vous fait perdre 3 points à la fin de la partie. Mais rappelez-vous que vous pouvez faire beaucoup plus que 3 points avec les bâtiments avoisinants. Toutefois, les 3 points négatifs sont une bonne raison pour ne pas construire d'autres agglomérations à côté du *Quartier pauvre*.

Raisins ? Les raisins n'apparaissent que dans la version *France*. Chaque tuile *Raisins* vaut 1 nourriture et ces tuiles permettent d'obtenir des tuiles *Vin* à l'aide de la *Cave de vinification* (B). En plus de valoir 1 nourriture, une tuile *Vin* vaut aussi 1 pièce et 1. Si vous accumulez beaucoup de raisins, vous parviendrez sans doute à marquer beaucoup de points. Vous pouvez également utiliser le vin avec un contrat de travail plutôt que de payer 1 ou 2 pièces. Lorsque vous faites du vin, vous avez aussi la chance de vendre 1 tuile *Vin* pour 7 pièces.

Reliquaire ? Une tuile *Reliquaire* vaut 8. Il s'agit aussi de l'un des quatre biens nécessaires dans la *Sacristie* (D) pour obtenir une *Merveille*. Dans la version *France*, vous pouvez en obtenir avec l'*Église du monastère* (B) et l'*Atelier de contrefaçon* (D). Dans la version *Irlande*, ils proviennent de la *Chapelle* (B), de l'*Église filiale* (C) et de la *Camera* (D). Vous pouvez les utiliser au *Portique* (B) pour obtenir plusieurs biens différents.

Tourbe ? Une tuile *Tourbe* vaut 2 énergie. La tourbe est obtenue grâce à l'action *Couper de la tourbe*, qui ne peut être choisie si vous n'avez plus de carte *Tourbière* sur votre terre. Il demeure possible d'obtenir de la tourbe à l'aide de la *Cour* (bâtiment de départ) ou en achetant un nouveau terrain.

Tourbière ? Dans la version *France*, les tourbières peuvent être retirées sans souci, libérant ainsi de précieux espaces de construction. Une carte *Tourbière* est retirée du plateau avec l'action *Couper de la tourbe*, qui ne peut être choisie lorsque vous n'avez plus de cartes *Tourbière* sur votre plateau. Vous pouvez tout de même obtenir de la tourbe dans la *Cour* (bâtiment de départ) si vous avez besoin d'un peu d'énergie. Dans la version *Irlande*, la *Place des festivals* (D) permet de gagner 1 par carte *Forêt* et *Tourbière* sur sa terre.

Viande ? Une tuile *Viande* vaut 5 nourriture. De grandes quantités de viande sont requises par les agglomérations *Village* et *Village à flanc de colline*. Elle est aussi nécessaire pour l'échanger contre de la pierre chez le *Marchand de pierres* (bâtiment de départ) ou pour obtenir des points avec le *Domaine* (D). Dans la version *France*, l'*Auberge* vous permet de la vendre contre des pièces. Dans la version *Irlande*, le *Réfectoire* (C) vous permet d'échanger jusqu'à 4 tuiles *Viande* contre 1 tuile *Céramique* 3 chacune.

Vin ? Le vin n'apparaît que dans la version *France*. Une tuile *Vin* vaut 1 nourriture ainsi que 1 pièce et 1. Vous pouvez également le présenter lors d'un contrat de travail pour ne pas avoir à payer le coût de 1 ou 2 pièces. Vous avez besoin de vin et de pain pour obtenir un reliquaire à l'*Église du monastère* (B). Vous devez aussi payer 1 tuile *Vin* pour utiliser le *Palais* (C).

Whiskey ? Le whiskey n'apparaît que dans la version *Irlande*. Une tuile *Whiskey* vaut 2 nourriture ainsi que 2 pièces et 1. Vous pouvez également le présenter lors d'un contrat de travail pour ne pas avoir à payer le coût de 1 ou 2 pièces. Le whiskey peut être vendu à la *Taverne* (B) pour 7 pièces. Vous devez aussi payer 1 tuile *Whiskey* pour utiliser le *Grand manoir* (C). La *Tour ronde* (D) vous permet de payer 1 whiskey, 5 pièces et des biens d'une valeur de 14 points pour obtenir une *Merveille*.

Section 4 - Comment obtenir...

Utiliser les bâtiments très précieux de la version **France**, tels l'*Église du monastère*, le *Palais* ou la *Sacristie* requiert une certaine planification. La même chose vaut pour la *Chapelle*, le *Grand manoir* et la *Sacristie* de la version **Irlande**. Voici un résumé de ces différents bâtiments.

L'Église du monastère

(bâtiment B de la version **France**)

Vous avez besoin de 1 *Pain* et de 1 *Vin* pour obtenir 1 *Reliquaire*. (Les bâtiments en gras sont les plus importants.)
Comment obtenir...



... du **pain** ?

- **Boulangerie** (départ) : 1 *Pain* par *Farine* plus 1/2 énergie
- **Compagnie maritime** (C) : autant de tuiles *Pain* qu'indiqué par le *Joker* pour un total de 3 énergie
- **Marché** (départ) : 1 tuile *Pain* pour 4 biens différents (vous obtenez aussi 7 pièces)
- **Villa financée** (A) : 1 tuile *Pain* pour 1 pièce (vous obtenez aussi 1 tuile *Livre*, 2 tuiles *Raisins* et 2 tuiles *Farine*) (uniquement à 4 joueurs)

... du **vin** ?

- **Cave de vinification** (B) : 1 *Vin* pour chaque tuile *Raisins*
- **Compagnie maritime** (C) : autant de tuiles *Vin* qu'indiqué par le *Joker* pour un total de 3 énergie
- **Promenade sur le port** (départ) : 1 *Vin* (vous obtenez aussi 1 *Céramique*, 1 *Bois* et 1 pièce)
- **Bibliothèque du monastère** (A) : 1 *Vin* pour 1 pièce

La Chapelle

(bâtiment B de la version **Irlande**)

Vous avez besoin de 1 *Bière* et de 1 *Whiskey* pour obtenir 1 *Reliquaire*. Ces mêmes biens vous permettent d'obtenir 15 pièces à la *Taverne* (B).
(Les bâtiments en gras sont les plus importants.)
Comment obtenir...



... de la **Bière** ?

- **Brasserie** (départ) : 1 *Bière* pour chaque ensemble *Malt* plus *Céréales*
- **Tonnellerie** (C) : autant de tuiles *Bière* qu'indiqué par le *Joker* pour un total de 3 bois
- **Faux phare** (départ) : 1 *Bière* ou 1 *Whiskey* (vous obtenez aussi 3 pièces)
- **Lieu de culte** (A) : 1 *Bière* ou 1 *Whiskey* (vous obtenez aussi 3 autres biens)
- **Réfectoire** (C) : 1 *Bière* (avec 1 *Viande* et la possibilité d'échanger de la viande pour de la *céramique*)

... du **Whiskey** ?

- **Distillerie de whiskey** (B) : 2 tuiles *Whiskey* pour chaque ensemble de tuiles *Malt* – *Bois* – *Tourbe*
- **Tonnellerie** (C) : autant de tuiles *Whiskey* qu'indiqué par le *Joker* pour un total de 3 bois
- **Port de charbon** (C) : jusqu'à 3 tuiles *Whiskey* pour 1 tuile *Charbon de tourbe* chacune (uniquement à 4 joueurs)
- **Faux phare** (départ) : 1 *Whiskey* ou 1 *Bière* (vous obtenez aussi 3 pièces)
- **Lieu de culte** (A) : 1 *Whiskey* ou 1 *Bière* (vous obtenez aussi 3 autres biens)
- **Scriptorium** (A) : 1 *Whiskey* pour 1 pièce (vous obtenez aussi 1 *Livre* et 1 *Viande*)

Le Palais et le Grand manoir

(bâtiment C dans la version **France**)

(bâtiment C dans la version **Irlande**)

Vous avez besoin de 25 pièces pour construire le *Palais* et de 20 pièces pour construire le *Grand manoir*.



Comment obtenir au moins **3 pièces** ?

(Les bâtiments en gras sont les plus importants.)

dans les deux versions :

- **Bureau du monastère** (départ) : autant de pièces qu'indiqué par le marqueur *Pièce* ou *Joker*
- **Marchand de combustibles** (C) : jusqu'à 10 pièces pour un total de 9 énergie
- **Cour** (A) : 6 pièces pour 3 biens différents
- **Chantier naval** (C) : 5 pièces pour 2 tuiles *Bois* (vous obtenez aussi 1 *Ornement*)

dans la version France :

- **Auberge** (B) : jusqu'à 15 pièces pour un total de 10 nourriture plus 1 tuile *Vin* (uniquement à 3 et 4 joueurs)
- **Villa** (C) : 12 pièces pour 1 *Céramique*
- **Boulangerie** (départ) : jusqu'à 8 pièces pour un total de 2 tuiles *Pain*
- **Marché** (départ) : 7 pièces pour 4 biens différents (vous obtenez aussi 1 tuile *Pain*)
- **Cave de vinification** (B) : 7 pièces pour 1 tuile *Vin*

Chaque tuile *Vin* vaut aussi 1 pièce, voir : *Comment obtenir du vin* ? Il est conseillé de toujours avoir 1 tuile *Vin* en sa possession après la construction du *Palais* afin de pouvoir utiliser sa fonction. Évidemment, vous aurez aussi besoin de votre *Prieur*.

dans la version Irlande :

- **Port de charbon** (C) : jusqu'à 15 pièces pour 3 *Charbon de tourbe* (9 pièces plus 3 *Whiskey*) (uniquement à 4 joueurs)
- **Taverne** (B) : jusqu'à 13 pièces (15 pièces pour 1 *Bière* et 1 *Whiskey*, ce dernier vaut 2 pièces) (uniquement à 3 et 4 joueurs)
- **Brasserie** (départ) : 7 pièces pour 1 *Bière*
- **Filature** (départ) : jusqu'à 6 pièces (selon le nombre de tuiles *Bétail* que vous avez) (uniquement à 3 et 4 joueurs)
- **Maison du druide** (A) : jusqu'à 5 pièces pour 1 tuile *Livre* (vous obtenez aussi 3 tuiles d'un autre bien de base) (uniquement à 4 joueurs)
- **Faux phare** (départ) : 5 pièces (3 pièces plus 1 *Whiskey* d'une valeur de 2 pièces)

Chaque tuile *Whiskey* vaut aussi 2 pièces, voir : *Comment obtenir du whiskey* ? Il est conseillé de toujours avoir 1 tuile *Whiskey* en sa possession après la construction du *Grand manoir* afin de pouvoir utiliser sa fonction. Évidemment, vous aurez aussi besoin de votre *Prieur*.

La Sacristie

(bâtiment D dans les **deux versions**)

Vous avez besoin de : 1 Livre, 1 Céramique, 1 Ornement et 1 Reliquaire (tous des biens qui valent des points) pour 1 Merveille.

Comment obtenir...



... des livres ?

dans les deux versions :

- Domaine (D) : 2 tuiles Livre pour 10 nourriture ou 6 énergie (vous obtenez aussi 2 Ornement) (uniquement à 4 joueurs)
- Maison de la confrérie (D) : nombre de tuiles Livre selon le nombre de bâtiments du monastère que vous avez

dans la version France :

- Bibliothèque du monastère (A) : jusqu'à 3 tuiles Livre pour 1 pièce chacune
- Bains publics (B) : 1 Livre pour 1 pièce (vous obtenez aussi 1 Céramique et reprenez un ecclésiastique) (uniquement à 4 joueurs)
- Dortoir (D) : 1 Livre pour chaque ensemble Bois plus Paille (vous obtenez aussi 1 Céramique)
- Imprimerie (D) : jusqu'à 4 Livre pour une carte Forêt chacun

dans la version Irlande :

- Grange (départ) : 1 Livre pour 1 pièce (vous obtenez aussi 5 tuiles Céréales) (uniquement à 4 joueurs)
- Lieu de culte (A) : 1 Livre (vous obtenez aussi 2 tuiles Céréales ou 2 tuiles Malt ainsi que 1 Bière ou 1 Whiskey)
- Scriptorium (A) : 1 Livre pour 1 pièce (vous obtenez aussi 1 Viande et 1 Whiskey)
- Chapelle (B) : 1 Livre pour 1 pièce (vous obtenez aussi 1 Reliquaire)
- Place des festivals (D) : tuiles Livre pour 1 Bière (selon le nombre de cartes Forêt et Tourbière sur votre terre)



... de la céramique ?

dans les deux versions :

- Atelier du monastère (A) : jusqu'à 3 tuiles Céramique pour 1 Argile plus 1 énergie chacune (vous pouvez également l'échanger contre 1 Ornement)
- Maison de la confrérie (D) : nombre de tuiles Céramique selon le nombre de bâtiments du monastère que vous avez

dans la version France :

- Bains publics (B) : 1 Céramique pour 1 pièce (vous obtenez aussi 1 Livre) (uniquement à 4 joueurs)
- Dortoir (D) : 1 Céramique (vous pouvez aussi échanger contre des tuiles Livre)
- Lieu de pèlerinage (D) : jusqu'à 2 tuiles Céramique pour 1 tuile Livre chacune (uniquement à 3 et 4 joueurs)

dans la version Irlande :

- Réfectoire (C) : jusqu'à 4 tuiles Céramique pour 1 tuile Viande chacune (une viande gratuite)
- Place des festivals (D) : tuiles Céramique pour 1 Bière (selon le nombre de cartes Forêt et Tourbière sur votre terre)



... des ornements ?

dans les deux versions :

- Atelier du monastère (A) : 1 Ornement pour 1 Pierre plus 1 énergie (vous pouvez aussi échanger pour obtenir de la céramique)
- Chantier naval (C) : 1 Ornement pour 2 biens (vous obtenez aussi 5 pièces)
- Domaine (D) : jusqu'à 2 tuiles Ornement pour 10 nourriture ou 5 énergie chacune (uniquement à 4 joueurs)
- Maison de la confrérie (D) : tuiles Ornement selon le nombre de bâtiments du monastère que vous avez

dans la version France :

- Lieu de pèlerinage (D) : jusqu'à 2 tuiles Ornement pour 1 tuile Céramique chacune (uniquement à 3 et 4 joueurs)

dans la version Irlande :

- Place des festivals (D) : tuiles Ornement pour 1 Bière (selon le nombre de cartes Forêt et Tourbière sur votre terre)



... des reliquaires ?

dans les deux versions :

- Maison de la confrérie (D) : tuiles Reliquaire selon le nombre de bâtiments du monastère que vous avez

dans la version France :

- Église du monastère (B) : jusqu'à 2 tuiles Reliquaire pour 1 Vin et 1 Pain chacune
- Atelier de contrefaçon (D) : 1 premier Reliquaire pour 5 pièces plus d'autres tuiles Reliquaire additionnelles pour 10 pièces chacune
- Lieu de pèlerinage (D) : jusqu'à 2 tuiles Reliquaire pour 1 Ornement chacune (uniquement à 3 et 4 joueurs)

dans la version Irlande :

- Chapelle (B) : jusqu'à 3 tuiles Reliquaire pour 1 Whiskey et 1 Bière chacune (vous pouvez également acheter 1 Livre)
- Église filiale (C) : 1 Reliquaire pour 5 biens différents (uniquement à 3 et 4 joueurs)
- Camera (D) : jusqu'à 2 tuiles Reliquaire pour 1 Livre et 1 Céramique chacune (vous obtenez aussi des pièces et de l'argile) (uniquement à 3 et 4 joueurs)
- Place des festivals (D) : tuiles Reliquaire pour 1 Bière (selon le nombre de cartes Forêt et Tourbière sur votre terre)

La dernière action

Pour leur dernière action, les joueurs peuvent choisir le bâtiment qu'ils veulent. Les bâtiments fréquemment employés pour la dernière action sont :

Dans la version **France** :

- **Château** (une agglomération peut donner beaucoup de points)
- **Église du monastère** (7 ou 14, et non 8 ou 16) puisqu'une tuile Vin vaut 1 point)
- **Sacristie** (13)
- **Atelier du monastère** (jusqu'à 13)
- **Maison de la confrérie** (2 par bâtiment du monastère)
- **Domaine** (6 ou 12) (uniquement à 4 joueurs)
- Imprimerie (jusqu'à 8, avec 4 cartes Forêt)
- Dortoir (3 plus 2 par ensemble de tuiles Bois – Paille)
- Atelier de contrefaçon (6 pour 5 pièces, 10 pour 15 pièces, 14 pour 25 pièces. Rappelez-vous que 5 pièces valent 2 points.)
- Cave de vinification (1 ou 2 avec les pièces + 1 par tuile Raisins transformée en Vin)
- Compagnie maritime (nombre de points dépendant de la quantité de vin produite)

Dans la version **Irlande** :

- **Chapelle** (jusqu'à 26 pour un total de 3 tuiles Whiskey, 3 tuiles Bière et 1 pièce) (dans les faits, un total de 23 puisque chaque tuile Whiskey vaut 1 point)
- **Château** (une agglomération peut donner beaucoup de points)
- **Sacristie** (13)
- **Atelier du monastère** (jusqu'à 13)
- **Maison de la confrérie** (2 par bâtiment du monastère)
- **Domaine** (6 ou 12) (uniquement à 4 joueurs)



Crédits

Auteur : Uwe Rosenberg
Rédaction : Uwe Rosenberg et Grzegorz Kobiela
Réalisation : Hanno Girke
Illustrations et graphisme : Klemens Franz | atelier198

*Ora et Labora a été conçu en deux phases : en avril 2009 et en janvier 2010. Il s'inspire du jeu **Le Havre**, paru chez Lookout Games. J'ai eu l'idée de baser un jeu sur l'économie d'un monastère lors de ma lune de miel à Walkenried. On retrouve à cet endroit une exposition permanente qui compare les monastères à une entreprise moderne.*



L'éditeur souhaite remercier Susanne Rosenberg, Andreas Odendahl, Stefan Altmann, Ralph Bruhn, Michael Wißner, Julian Steindorfer, Mario Weise, Sebastian Wehlmann, Georg Deifuß, Lutz Leonhardt, Inga Blecher, Stefan Schmid, Mike Schröder, Monika Harke, Stefanie Neugebauer et Ann-Katrin Drogi pour leurs encouragements. Nous tenons aussi à remercier Patrick Korner pour son aide avec les versions étrangères. Klemens remercie la patience de ses collaborateurs. L'auteur remercie Nina Rosenberg pour le soutien moral et, en ordre chronologique, les nombreux testeurs, sans qui ce jeu n'aurait pu voir le jour :

Susanne Rosenberg, Erwin Amann, Tabea Luka, Grzegorz Kobiela, Gunnar Bertram, Sigurd Göbel, Marc Schmitz, Marcus Krug, Rolf Raupach, (10.) Jens Grothollmann, Katharina Woroniuk, Hagen Dorgathen, Frank Hommes, Frederike Diehl, André Diehl, Ralph Bruhn, Christian Hildenbrand, Miguel Zulaica, Monika Harke, (20.) Rainer Harke, Gerda Leutermann, Bernd Breitenbach, Andreas Höhne, Carsten Büttemeier, Julius Kündiger, Achim Flammenkamp, Kai Poggenklas, Thorsten Roth, Jan Eric Feuster, (30.) Heike Feuster, Heiko Schiffer, Swantje Klein, Ralf zur Linde, Nicole Reiske, Carsten Hübner, Georg von der Brüggen, Claudio Maniglio, Diana Schmidt, Michael Heißing, (40.) Harry Kübler, Thomas Winheller, Inga Blecher, Jennifer Guttman, Frederik Häfker, Marc Jünger, Stefanie Hahmeier, Michael Neugebauer, Suse Dahn, Svenja Dahn, (50.) Ingo Kasprzak, Gabriele Goldschmidt, Rosemarie Vahland, Arne Hoffmann, Nils Miehe, Michael Kapik, Birgit Baer, Nicole Weinberger, Jürgen Kudritzky, Janina Kleinemenke, (60.) Tina Maniura, Jennifer Ha, Jessica Jordan, Timo Loist, Corinna Büttemeier, Petra Zarbock, Jens Kemper, Fredrik Wagener, Agnieszka Kobiela, Björn Kalies, (70.) André Kretzschmar, Nicole Griesenbrock, Marinka Voß, Christian Voß, Sabine Lochner, Jan-Hendrik Lochner, Thomas Ludwig, Alfred Schneider, Christoph Keutmann, Kajo Strauch, (80.) Marcel Schwarz, Gisela Postler, Björn Postler, Jörg Hübner, Verena Wall, Ingo Böckmann, Thorsten Haube, Michael Speckmann, Mike Neunert, Andreas Odendahl, (90.) Bastian Winkelhauer, Birgit Beuscher, Dominik Riege, Dirk Augenbraun, Markus Benning, Thomas Mechtersheimer, Christian Becker, Thorsten Kempkens, Markus Dichtel, Peter Raschdorf, (100.) Dirk Schröder, Gesa Bruhn, Sebastian Wehlmann, Nicki Rose, Joachim Dell, Regina Molter, Andreas Molter, Andrea Rickert, Markus Treis, Charly Petri, (110.) Michael Schmitz, Joachim Janus, Bodo Drews, Stefan Honigfort, Claudia Hast, Ralf Partenheimer, Tanja Muck, Peter Muck, Sven Junior, Volker Busch, (120.) Volker Geilmann, Oliver Krick, Ralf Rechmann, Simone Hüther, Volker Schäfer, Kai Bränzel, Malte Ogurreck, Torsten Tschirner, Monika Dillingerová, Dagmar de Cassan, (130.) Maria Schanz, Christoph Vavru, Sascha Hendriks, Nils Buchhage, Nick Buschner, Markus Rathgeb, Tina Christian, Thorsten Koch, Jörn Nitschke, Günter Nörenberg, (140.) Marcel Reintges, Bianca Steinbrecher, Thore Kries, York Kries, Meike Mählhop, Birthe Weibrecht, Gerald Francke, Michael Lang, Stefan Crecelius, Carsten Laßmann, (150.) Bodo Merz, Marcel Plum, Detlev Husemann, Marian Wall, Frank Heeren, Helge Ostertag, Pan Pollack, Christian Grofer, Anne Sandmann, Florian Sandmann, (160.) Diana Zey, Stefan Wahoff, Ronny Vorbrodt, Gaby von Dewitz, Miriam Bode, Angela Griller, Julia Griller, Gernot Almer, Klemens Franz, Andreas Resch, (170.) Holger Lätermann, Thorsten Hanson, Reinhold Kanz, Dirk Krause, Ulf Reintges, Torsten Buhck, Thomas Legler, Holger Herrmann, Hanno Girke, Stephan Kottkamp, (180.) Michael Grünert, Marc Vierhaus, Benjamin Nobbe, Philip Thomé, Jennifer Herrmann, Daniel Szweczyk, Walther „Mac“ Gerds, Stephan Borowski, Felix Lübeck, Maria João Águeda Dos Santos Leite, (190.) Pedro Silva, Jared Chaves, Sven Sievers, Stephan Grochtmann, Melanie Arens, Ralph Arens, Sophia Gräbener, Klara Esch, Thekla Esch, Stefan Esch, (200.) Carlotta Siegeroth, Jill McLachlan, Violetta McLachlan, Mattis von Lingen en collaboration avec Torsten Umlauf, Marc Andre Wulf, Dave Luza, Sebastian Wehlmann, William Attia, Conny Richter, Petra Böhm, (210.) Dieter Alber, Volker Geilhausen, Jürgen Godlewski, Silvia Kastner, Jutta Wojtyczka, Steffen Hufnagel, Lea Wild, Bernadette Beckert, Nicole Strauch, Andreas Buhlmann, (220.) Mario Weise, Rolf Braun, Michael Grillhuber, Silke Neuberger, Heiko Wienecke, Torsten Herrmann, Sebastian Lohre, Rick Schumann, Stephan Matos Camacho, Jürgen Bauereiss, (230.) Bastian Feuerstein, Torsten Mayer, Matthias Rietberger, Bianca Batsch, Bettina Timmermann, Dirk Kleemann, Bodo Thevissen, Julia Rothes, Tina Wellmann, Marc Kürten, (240.) Kay Wissmann, Edgar Bilz, Sören Paukstädt, Isabel Rathgeb, Thomas Reh, Daniela Reh, Nora Linse, Peter Berneiser, Alexandra Hopota, Michaela Christmann, (250.) Martin Schmoll, Jürgen Junghänel. Remerciements à Nicole Reiske, Carsten Hübner et Georg von der Brüggen, qui ont passé plusieurs mois à peaufiner le jeu à plusieurs joueurs.

© 2011 Lookout Games
www.lookout-games.de

Version française :
Filosofia Éditions, © 2011



info@filosofiagames.com
www.filosofiagames.com

