¡ATENCIÓN!
¡Leed primero la hoja de preparación de la partida!

Ora et Labora

Economía monástica en la Edad Media
Un juego de estrategia diseñado por Uwe Rosenberg
De 1 a 4 jugadores, a partir de 13 años

Este reglamento describe el juego de manera tradicional, con reglas detalladas y estructuradas. Está especialmente indicado para consultar dudas que surjan a lo largo de la partida y así comprobar que se está jugando de la manera adecuada. Si preferís familiarizaros con el juego de un modo más narrativo, consultad las reglas generales.

Reglas detalladas

Estas reglas se centran en el sistema de juego para partidas de 3 y 4 jugadores. Si queréis saber más sobre la versión corta, en solitario o las versiones para 2 jugadores, podéis consultar las páginas 7 y 8.

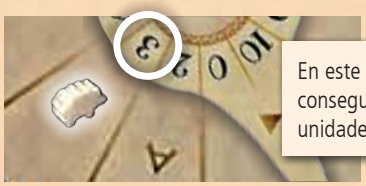
Introducción

Ora et labora *es un juego sobre economía monástica ambientado en la Edad Media. Hay momentos para la oración, por supuesto, pero eso no libra a nadie del trabajo duro dentro y fuera del monasterio.*

En Ora et labora los jugadores estarán al cargo de un monasterio y deberán enviar a sus clérigos (el prior y dos sacristanes) a diferentes edificios para que produzcan una cantidad de recursos determinada por el rondel de producción. Asimismo, también tendrán a su disposición construcciones con las que mejorar los recursos que ya tienen.

La Granja produce ganado o grano.

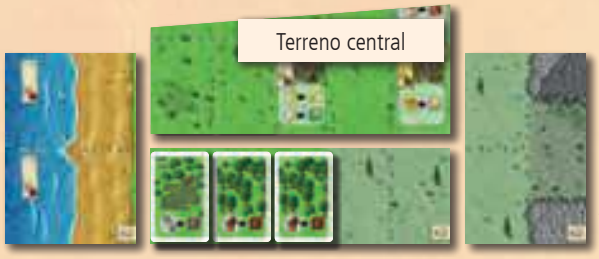
Cada jugador comienza la partida con un terreno central de 2x5 que incluye páramos y bosques. No obstante, podrá ampliarse a lo largo del juego con nuevas adquisiciones.



En este caso, se conseguirían 3 unidades de ganado.

La partida se interrumpirá en un total de 5 ocasiones para que tengan lugar las fases de asentamiento. Como su nombre indica, en estas fases los jugadores podrán añadir asentamientos a sus tierras y así aumentar su puntuación final situando estas poblaciones cerca de edificios con un alto valor de vivienda.

Por regla general, los edificios y asentamientos pueden construirse en cualquier espacio vacío que los jugadores tengan en sus terrenos. La excepción principal a esta regla son los edificios del monasterio, reconocibles por el fondo amarillo bajo el nombre de la carta. Todos los edificios del monasterio tienen que ser vertical u horizontalmente adyacentes a otro edificio del monasterio. En la ilustración de la derecha la Casa capitular es adyacente al Edificio principal, lo que da como resultado un monasterio de mayor tamaño.



Los distritos que se colocan en la parte inferior y superior del terreno central proporcionan páramos y bosques adicionales, mientras que las parcelas costeras extienden los dominios de la diócesis hacia la izquierda y las de montaña hacia la derecha. De este modo, cada jugador desarrolla un pintoresco paisaje que se expande desde la costa, atraviesa los llanos y llega hasta las montañas.

Ora et labora *puede jugarse con 2 variantes diferentes: la* ***variante francesa*** ⚜ *y la* ***variante irlandesa*** 🍀*. Según la que escojan, los jugadores deberán utilizar un lado de las cartas de edificio o el otro.*

Los **asentamientos** son fácilmente reconocibles gracias al símbolo ⌂.

El valor de vivienda de un edificio se indica mediante el símbolo ⌂.

Los edificios del monasterio tienen su nombre escrito sobre un fondo de este color.

Componentes

En planchas de cartón:
- 2 tableros de juego para diversas versiones (solo se emplea uno por partida)
- 2 ruedas de producción para indicar la cantidad de recursos producida (solo se emplea una por partida)
- 4 terrenos centrales (1 por jugador)
- 9 distritos (de coste: 2, 3, 4, 4, 5, 5, 6, 7 y 8 monedas)
- 9 parcelas (de coste: 3, 4, 4, 5, 5, 5, 6, 6 y 7 monedas)

450 fichas de recursos:
- 40 fichas de "turba" con "carbón vegetal" en el reverso
- 40 fichas de "ganado" con "carne" en el reverso
- 45 fichas de "grano" con "paja" en el reverso
- 45 fichas de "madera" (con "whiskey" en el reverso para la ***variante irlandesa)***
- 55 fichas de "adobe" con "cerámica" en el reverso
- 45 fichas de "1 moneda" con "libros" en el reverso
- 30 fichas de "5 monedas" con "relicarios" en el reverso
- 40 fichas de "piedra" con "ornamentos" en el reverso
- 30 fichas de "uvas" con "vino" en el reverso (solo en la **variante francesa**)
- 30 fichas de "harina" con "pan" en el reverso (solo en la **variante francesa**)
- 40 fichas de "malta" con "cerveza" en el reverso (solo en la ***variante irlandesa***)
- 8 fichas de "maravilla" con indicadores de "5x" en el reverso
- 2 fichas de jugador inicial, una para la **variante francesa** y otra para la ***variante irlandesa*** (solo se utilizan en partidas de 3 y 4 jugadores)

110 cartas:
- 41 cartas de edificio con doble anverso (uno para los edificios franceses y otro para los irlandeses)
- 32 cartas de asentamiento (8 asentamientos diferentes para cada jugador)
- 37 cartas de bosque con páramos en el reverso

Fichas de madera:
- 12 clérigos, 3 de cada color (2 sacristanes y 1 prior)
- 9 indicadores de recurso con formas y colores diferentes
- 1 indicador de edificios con forma de casa para señalar la próxima fase de asentamiento

Además:
- 2 conectores para unir la rueda de producción y el tablero.
- 1 hoja de preparación de la partida
- 1 reglamento de 4 páginas con las reglas generales
- este reglamento de 8 páginas con las reglas detalladas
- 1 glosario de 12 páginas con todos los edificios y asentamientos del juego, consejos y diagramas de ayuda
- 4 hojas de ayuda con un resumen de las acciones, los recursos y los tipos de edificio en el anverso y los edificios en el reverso
- 1 bloc de puntuación
- 15 bolsas de plástico

La partida

Decidid quién será el jugador inicial de la primera ronda y dadle la ficha de jugador inicial del monasterio **francés** o del monasterio **irlandés** (la ficha del monasterio restante no se utilizará en la partida). Dejad la ficha boca arriba, de modo que el lado con 1 moneda quede al descubierto. Este marcador irá pasando de jugador a jugador en sentido horario.

La ficha de jugador inicial de la variante **francesa** (roja) e **irlandesa** (verde).

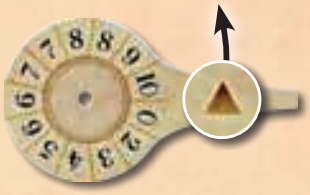
La ronda de juego

En partidas de 3 o 4 jugadores, las rondas se desarrollan cambiando de jugador inicial en sentido horario. Cada ronda se divide en 5 fases que se deben ejecutar en el siguiente orden:

Los clérigos:
1 prior y 2 sacristanes.

1) Cada jugador comprueba si **sus 3 clérigos** están colocados sobre algún edificio. Si es así, los recupera.

- Si solo se ha usado 1 o 2 clérigos, se dejan donde están.
- En caso de que los 3 clérigos estén sobre algún edificio, se deben recuperar **obligatoriamente**.



La flecha indica que el rondel debe girarse en sentido contrario a las agujas del reloj.

2) El rondel se gira un espacio en sentido contrario a las agujas del reloj, tal como indica la flecha. Cada indicador de recurso señala el nivel de producción del mismo, que se verá incrementado cada vez que el rondel gire.

- Antes de girar el rondel es recomendable usar los números de comprobación para asegurarse de que el jugador inicial es el correcto. Este punto se tratará con más detalle en la página 6.
- Si hay algún indicador en el último espacio del rondel (10) antes de girarlo, la ficha chocará contra el brazo de la rueda interior y seguirá estando en el mismo espacio.
- El indicador de uvas se introduce en la partida en la ronda 8 (solo en la **variante francesa**), mientras que el indicador de piedra hace otro tanto en la ronda 13. En el momento de entrar en juego, ambos deben colocarse en el espacio del rondel marcado con un 0.

Después de girar el rondel, los jugadores pueden conseguir 3 de grano en lugar de 2 y 4 de ganado en lugar de 3.

Los números de comprobación

3) Cada vez que el indicador de edificios pasa por un mazo de cartas (por orden: A, B, C y D) al ser empujado por el brazo del rondel, el juego se interrumpe y tiene lugar una **fase de asentamiento.**

Aquí comienza la primera fase de asentamiento.

4) Los jugadores realizan **su acción**, uno por uno y en sentido horario. Al final de la ronda tiene lugar la **segunda acción del jugador inicial**.

- Por lo tanto, las partidas de 3 jugadores tienen 4 acciones por ronda y las partidas de 4 jugadores, 5 acciones.

5) La ficha de jugador inicial pasa al siguiente jugador en sentido horario.

El jugador inicial de cada ronda tiene 2 acciones a su disposición, lo que hace que Ora et labora pueda jugarse en estricto sentido horario. El turno va pasando de jugador a jugador de manera sucesiva, de modo que la serie de acciones solo se ve interrumpida por la rotación del rondel y las fases de asentamiento.

Las acciones

Los jugadores realizan sus acciones en la cuarta fase de la ronda. Hay ***3 opciones*** diferentes entre las que pueden escoger:

- Usar uno de sus **propios clérigos** o **realizar un contrato de trabajo con otro jugador**, en cuyo caso será el segundo jugador quien tenga que utilizar a su clérigo.
- **Talar árboles** o **extraer turba**, cogiendo a continuación el número de recursos apropiado.
- **Construir un edificio**.

Con el prior es posible construir un edificio y usarlo inmediatamente después (ver pág. 4: Efectos del prior en la construcción de edificios).

Acción ***Usar un edificio situando un clérigo sobre él***

Los jugadores pueden emplear uno de sus propios clérigos o pedirle a uno de sus oponentes que lo haga por él. En caso de que un jugador use su propio clérigo, lo pondrá en uno de los edificios vacíos que controla y usará su función.

En estas reglas no se explica la función específica de cada edificio. Si tenéis dudas a este respecto, podéis consultar el glosario en el que se incluyen aclaraciones detalladas sobre todos los edificios del juego.

DETALLES

Colocar un clérigo sobre un edificio

- Si un jugador coloca sus 3 clérigos a lo largo de la misma ronda, sus edificios no se podrán volver a usar hasta que la ronda termine. Recordad que los clérigos no se recuperan hasta el inicio de ronda (ver más arriba). No obstante, las Estancias del prior y el Palacio/Casa señorial proveen de medios alternativos para usar un edificio (ver glosario).
- La función de un edificio solo se activa al **entrar** en él, no permaneciendo en el mismo lugar de un turno a otro.
- Colocar un clérigo sobre un edificio no implica que deba usarse su función.
- Solo se pueden usar edificios ya construidos. Las cartas de edificio que hay junto al tablero de juego no se pueden emplear de manera directa.

Área de función

Contratos de trabajo

Si un jugador quiere **usar el edificio de un oponente**, deberá pagarle **1 moneda** para emitir un contrato de trabajo. A continuación el dueño del edificio tendrá que escoger uno de sus clérigos libres y colocarlo en la construcción indicada.

***¡Atención!** Esto significa que tu oponente tendrá que colocar un clérigo, mientras que tus clérigos seguirán en su lugar.*

DETALLES

Contratos de trabajo

- A la hora de usar el edificio de otro jugador, será el dueño del edificio quien decida si quiere usar su prior o uno de sus sacristanes para llevar a cabo la acción.
- Los contratos de trabajo **no se pueden rechazar.**
- No es posible emitir un contrato de trabajo con un jugador que tenga sus 3 clérigos sobre algún edificio.
- El coste del contrato de trabajo debe pagarse inmediatamente, sin esperar a recibir el beneficio que aporta la función del edificio.
- Es posible emitir un contrato de trabajo y no usar la función de ese edificio.

El coste de los contratos de trabajo aumenta de 1 a **2 monedas** para todos los jugadores en el preciso momento en que alguien construye la Bodega de vino (**variante francesa**) o la Destilería de whiskey (**variante irlandesa**). Este aumento es permanente y se indica volteando la ficha de jugador inicial, de modo que el lado con 2 monedas quede visible.

Regalos para el anfitrión - El valor del vino y el whiskey en los contratos de trabajo

Desde el inicio de la partida, los jugadores pueden optar por no pagar monedas a cambio de usar el edificio de un contrincante. En su lugar pueden darle 1 **botella de vino** (**variante francesa**) o 1 **barril de whiskey** (**variante irlandesa**), que **irá a** parar directamente **a la reserva general**. El dueño del edificio no recibirá ninguna compensación por su uso, puesto que el vino (producido en la Bodega de vino) y el whiskey (producido en la Destilería de whiskey) se bebe de inmediato.

Después de producir 4 de ganado, el rondel indica que por el momento no hay más disponible.

El rondel

El rondel de producción es el elemento central de **Ora et labora**. A lo largo de la partida los jugadores producirán recursos de distinto tipo y su cantidad estará determinada por el rondel de producción. Al inicio de cada ronda (fase 2) los jugadores deberán girarlo 1 espacio en sentido contrario a las agujas del reloj para aumentar con un solo movimiento la producción de casi todos los recursos.

Siempre que alguien reciba recursos gracias al rondel, el indicador del recurso en cuestión regresa a la posición 0. Debido al ritmo de rotación de la rueda, harán falta varias rondas para que un recurso que se ha agotado vuelva a resultar atractivo.

Las fichas de recurso pueden contener uno o varios de estos símbolos: (comida), (energía), (monedas) o (puntos). Podéis encontrar los tipos de recursos y símbolos correspondientes en las hojas de ayuda.

1

2

Ejemplo 1: El jugador coloca un sacristán sobre el Montículo de adobe. El indicador de este recurso está en el espacio 3, mientras que el comodín está en el 5. El jugador mueve el comodín hasta la posición 0 y coge 5 fichas de adobe. El indicador de adobe continúa en la posición 3.

Ejemplo 2: El jugador coloca un sacristán en la Cantera. El indicador de piedra todavía no ha entrado en juego, pero el comodín está en el espacio 5. El jugador lo mueve hasta la posición 0 y coge 5 fichas de piedra.

El comodín

Cuando un jugador usa el rondel para conseguir recursos, puede coger el comodín en lugar del indicador del recurso que había ido a buscar. Todos los edificios que sirven para producir recursos de este modo son fácilmente reconocibles gracias a la silueta circular del tablero que aparece en sus áreas de función.

Es posible usar el comodín con el valor de un recurso cuyo indicador aún no haya entrado en juego (ver ej. 2). Esta regla afecta concretamente al indicador de piedra y al de uvas (**variante francesa**).

Acción *Talar árboles*

El jugador retira como máximo 1 carta de bosque de su terreno y coge de la reserva general tantas fichas de **madera** como indique el rondel de producción. A continuación, el indicador de madera vuelve a la posición 0.

Acción *Extraer turba*

El jugador retira como máximo 1 carta de páramo de su terreno y coge de la reserva general tantas fichas de **turba** como indique el rondel de producción. A continuación, el indicador de turba vuelve a la posición 0.

Las cartas de bosque y páramo no tienen áreas de función, puesto que no se usan clérigos para talar árboles o extraer turba. La silueta circular del tablero indica que se pueden utilizar para conseguir recursos mediante el rondel (madera y turba respectivamente).

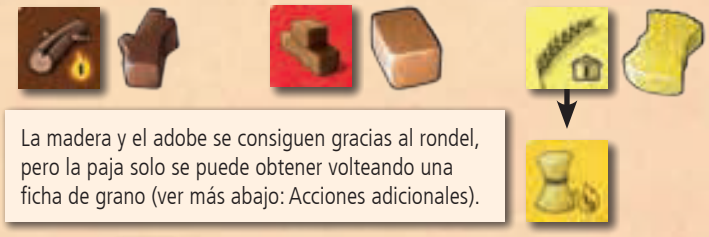
DETALLES

Cartas de bosque y páramo

- ¡Atención! No se usan clérigos para las acciones de talar árboles y extraer turba. !
- No está permitido usar los bosques o páramos de otro jugador.
- Se puede retirar una carta de bosque o páramo de un terreno aunque los indicadores de madera y/o turba estén a 0. La acción cuenta como tal, pero no se recibirá recurso alguno por ella.
- Es posible conseguir madera o turba por medio del comodín.
- Si un jugador ha agotado todas sus cartas de bosque y/o páramo, puede seguir realizando las acciones de talar árboles y extraer turba. No obstante, no recibirá recurso alguno por ellas ni los indicadores de recurso variarán su posición.
- Al retirar una carta de bosque o páramo de un terreno, se consigue un espacio vacío apto para la edificación (ver siguiente sección: Construir un edificio).

Acción *Construir un edificio*

Para construir un edificio hay que escoger una de las cartas de edificio disponibles y pagar los costes de construcción que se indican en la esquina superior izquierda de la misma. Los recursos exigidos pueden ser: madera, adobe, piedra, paja y en ocasiones monedas. A continuación, el jugador coloca el nuevo edificio en uno de los espacios **vacíos** de sus terrenos.



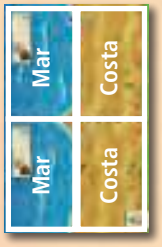
La madera y el adobe se consiguen gracias al rondel, pero la paja solo se puede obtener volteando una ficha de grano (ver más abajo: Acciones adicionales).

Reglas para la construcción

- ¡Atención! Un edificio del monasterio siempre debe ser horizontal o verticalmente adyacente a otro edificio del monasterio. Estas construcciones son fácilmente reconocibles gracias al fondo amarillo bajo el nombre de la carta.
- El tipo de terreno sobre el que se puede construir un edificio viene indicado en la esquina superior izquierda de la carta y se refleja en el color de fondo de la ilustración. Hay cinco tipos de terreno: mar, costa, llano (de donde se pueden extraer turba y madera), colina y montaña. Las costas se reconocen por las playas de arena y su proximidad al mar, las colinas por el fondo de color gris verdoso con árboles, las montañas por sus acantilados de piedra... Además, cada tipo de terreno muestra un icono característico que facilita su identificación.
- Las Canteras y el Castillo son los únicos edificios que pueden construirse en montañas.
- La Casa flotante es el único edificio que puede construirse sobre el mar (**variante irlandesa**).

La piedra es un material de construcción que modifica su frecuencia a lo largo de la partida. Al principio es difícil de conseguir, pero a medida que avanzan las rondas se vuelve más y más frecuente (ver pág. 6: Piedra).

Las parcelas de montaña tienen 2 espacios de colina y 1 de montaña.



Las parcelas de costa tienen 2 espacios de mar y 2 de costa.

Efectos del prior en la construcción de edificios

Si un jugador construye un edificio y su prior está disponible, puede obtener una acción extra situando el prior en el edificio recién construido para utilizar sus funciones.

DETALLES

Construcción de edificios

- Solo se puede construir un edificio por acción.
- La función de un edificio se describe en su área de función (ver pág. 2).
- Cartas como el Claustro también se consideran edificios.
- Es necesario tener un espacio vacío en un terreno para construir un edificio.
- No es posible comprar una carta de edificio y dejarla a un lado hasta conseguir un espacio libre en un terreno.
- Una vez construidos, los edificios no pueden cambiar de ubicación.

El Claustro es un edificio del monasterio.

El Molino de viento solo puede construirse en un espacio de costa o colina.

Financiar un edificio

Hay edificios que no exigen materiales de construcción, sino un coste monetario que los financie. No obstante, edificarlos cuenta como una acción de construcción y no como una acción adicional (ver siguiente sección).

La Cantera cuesta 5 monedas.

Estos edificios usan recursos diferentes.

Acciones adicionales

Cada jugador podrá realizar en su turno una de las tres acciones arriba descritas, antes o después de la cual tendrá a su disposición tantas acciones adicionales como quiera.

Acción adicional *Convertir el grano en paja*

Los jugadores puede voltear sus fichas de grano para conseguir paja siempre que quieran. Este nuevo material se emplea para la construcción de edificios y como fuente de energía. Atención, esta es la única ficha del juego que puede voltearse cuando se desee.

DETALLES

- La paja **no** puede volver a girarse para conseguir grano.
- Hay edificios que requieren distintos recursos para activar sus funciones. Cada ficha puede representar 2 recursos, según el lado que quede al descubierto, por lo que en ocasiones conviene girar 1 de grano para conseguir 1 de paja. De este modo, se puede pagar 1 de grano y 1 de paja para utilizar la función de un edificio que exija ambos recursos.

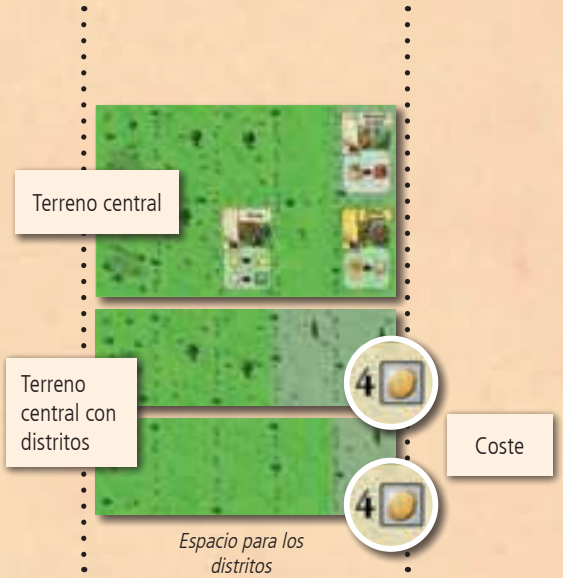
El grano se puede convertir en paja siempre que el jugador quiera.

Acción adicional *Comerciar con monedas*

Los jugadores pueden comerciar con monedas en cualquier momento de su turno. Pueden cambiar una ficha de 5 monedas por cinco fichas de 1 moneda y viceversa, así como cambiar 1 de vino por 1 moneda o 1 de whiskey por 2 monedas (ver ilustración a la derecha).

Acción adicional *Comprar un terreno*

Los jugadores pueden comprar una loseta de terreno una vez por turno y una vez por fase de asentamiento (ver más abajo), aunque solo estarán disponibles las losetas situadas en la parte superior de cada una de las pilas (**distritos alargados y parcelas rectangulares**). Los precios de las losetas pueden verse en la esquina inferior derecha y deberán construirse tan pronto como se adquieran. No es posible dejar la loseta a un lado para usarla más adelante.

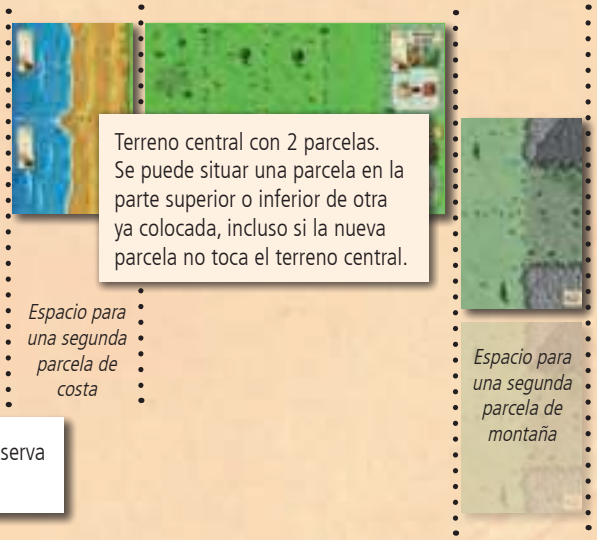


Distritos

El terreno central que reciben los jugadores al inicio de la partida determinará la orientación de los distritos. Los cinco espacios que contiene el distrito deberán situarse en la parte superior o inferior del terreno central sin sobresalir a izquierda ni derecha. Puede colocarse un distrito adicional en la parte superior o inferior de otro distrito, pero deberán estar igualmente alineados. A la hora de colocar la loseta, el jugador puede elegir qué cara usar: páramo/bosque/bosque/colina/colina o bosque/llano/llano/llano/colina. No obstante, el precio debe quedar siempre en la esquina inferior derecha. A continuación se colocan cartas de bosque y páramo en los espacios correspondientes y el resto de los espacios quedan libres.

Parcelas

Las parcelas muestran un paisaje costero en uno de sus lados y montañoso en el otro. El jugador decidirá cuál usar después de comprar la parcela. Las **parcelas de costa se sitúan a la izquierda** del terreno central y las **parcelas de montaña a la derecha**.



A la hora de colocar una parcela:

- Al menos un espacio de costa debe ser adyacente al terreno central, un distrito o un espacio de costa de otra parcela.
- Al menos un espacio de colina debe ser adyacente al terreno central, un distrito o un espacio de colina de otra parcela (ver ejemplo).
- Tras colocar la loseta el precio debe quedar siempre en la esquina inferior derecha.

Un detalle esencial: el número de fichas de cada recurso que los jugadores tienen en su reserva debería ser visible para el resto de los jugadores a lo largo de toda la partida.

Cambio de jugador inicial

La ronda termina cuando la ficha de jugador inicial pasa al siguiente jugador en sentido horario.

La siguiente ronda

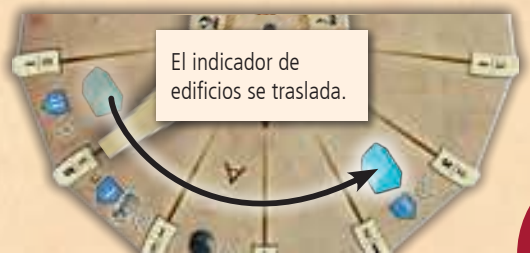
La siguiente ronda comienza después de que los jugadores que han usado todos sus clérigos los recuperen. Recordamos que los 3 clérigos deben estar sobre un edificio; si solo se han usado 1 o 2, los clérigos continúan en su lugar. A continuación, el rondel se gira un espacio (ver pág. 2: La ronda de juego).

La fase de asentamiento

Cada vez que el indicador del rondel pasa por un mazo de cartas de edificio y asentamiento (por orden: A, B, C y D), tiene lugar una **fase de asentamiento**. La siguiente fase de asentamiento queda señalada con el indicador de edificios de color turquesa y al final de la partida se realizará una quinta fase de asentamiento.

Cada fase de asentamiento se divide en tres partes:

1) Mover el **indicador de edificios** turquesa.
El indicador de edificios se sitúa junto al mazo A hasta que tiene lugar la primera fase de asentamiento, momento en el que se traslada al espacio del rondel junto al mazo B. En la segunda fase de asentamiento pasará al espacio C, en la tercera fase al espacio D y en la cuarta fase al espacio E (ver siguiente sección). Una vez aquí, el indicador de edificios servirá para señalar el número de rondas que falta hasta la ronda extra con la que concluirá la partida (indicada por el símbolo).



2) Cada jugador puede construir 1 único asentamiento de su reserva, para lo que tendrá que pagar el coste de energía y comida indicado en la esquina superior izquierda de la carta. A continuación, colocará el nuevo asentamiento en un espacio vacío de su terreno central o de otra loseta de terreno teniendo en cuenta las posibles restricciones. Antes de

construir un asentamiento, el jugador puede comprar un máximo de 1 terreno. En caso de que más de un jugador quiera comprar una loseta nueva, lo harán comenzando por el jugador inicial y siguiendo en sentido horario.

La Aldea de chabolas se construye con 1 de comida y 1 de energía, un coste que podéis cubrir con 1 de grano y 1 de madera. Este asentamiento puede construirse en cualquier espacio vacío de costa, llano o colina.

DETALLES

Construir un asentamiento

- El coste de un asentamiento se paga con fichas de recurso que contengan símbolos de energía y comida. Si el pago es superior al coste de la carta, se perderá todo lo que se haya pagado de más.
- Es necesario tener un espacio vacío en un terreno para construir un asentamiento. No está permitido dejar el asentamiento a un lado hasta conseguir un espacio libre (que pueda resultar más rentable).
- La acción de construir un edificio no es aplicable a los asentamientos.
- Los jugadores no pueden construir el asentamiento de un oponente.
- En la página 8 del glosario se ofrece una explicación detallada de los 8 tipos de asentamiento.
- La Aldea de pescadores solo se puede construir sobre un espacio de costa y el Pueblo de montaña sobre una colina. Atención, este es un detalle que se suele pasar por alto.
- Los jugadores no pueden construir asentamientos en espacios de montaña o sobre el mar.
- No es obligatorio construir un asentamiento en cada fase de asentamiento.
- Una vez construidos, los asentamientos no pueden cambiar de ubicación.

3) Las cartas de edificio del mazo activo se colocan junto al rondel de modo que todas queden visibles y cada jugador recibe una carta de asentamiento, que podrá construir en la siguiente fase de asentamiento o usando la función del Castillo (ver pág. 6 del glosario).

DETALLES

- Un jugador puede tener más de 4 cartas de asentamiento en la mano, ya que puede abstenerse de construir un asentamiento nuevo en alguna de las fases.
- Todos los jugadores reciben el mismo tipo de asentamiento.
- Los nuevos edificios disponibles se dejan junto a los que han quedado sin construirse en fases anteriores, ya que estos no se retiran de la partida. Sus funciones están descritas brevemente en el área de función y con más detalle en el glosario.

Podéis preparar la construcción de vuestro siguiente asentamiento colocando la carta en el espacio donde queráis construirla. A continuación, coged los recursos para pagar el coste de comida y energía, y dejadlos sobre el asentamiento. Si necesitáis usar esas fichas para algún otro fin, recordad que debéis retirar la carta de asentamiento de vuestro terreno.

Ronda extra en partidas de 3 y 4 jugadores

Cuando el indicador del rondel atraviesa el espacio "E" por segunda vez (señalado por un símbolo de edificio y), se da inicio a la 25.ª y última ronda de la partida.

Antes de iniciarse la ronda final, los jugadores **recuperan su prior**. A continuación obtienen una acción extra con la que podrán realizar, en orden de turno, tan solo una de las siguientes opciones (incluido el jugador inicial): construir un edificio nuevo o colocar el prior sobre cualquier edificio ya construido sin importar que esté ocupado. Si el prior se coloca en el edificio de otro jugador, no habrá que pagar un contrato de trabajo. Este es el único momento de toda la partida en el que un jugador puede situar su prior en el edificio de un otro jugador. Por supuesto, también es posible construir un edificio nuevo y automáticamente colocar el prior sobre él.

La quinta fase de asentamiento tiene lugar después de esta ronda extra. A continuación el juego termina (Ω) y se hace el recuento de puntos tal como se indica en la página 7.

Piedra

Al comienzo de la partida solo se puede conseguir este recurso mediante el Comerciante de piedra y a través del comodín (una vez que se haya construido la Cantera). Las piedras solo tendrán su propio indicador a partir de la ronda 13.

El Comerciante de piedra es un edificio inicial, mientras que la Cantera pertenece al mazo B. También encontraréis una segunda cantera en el mazo C de la ***variante francesa****.*

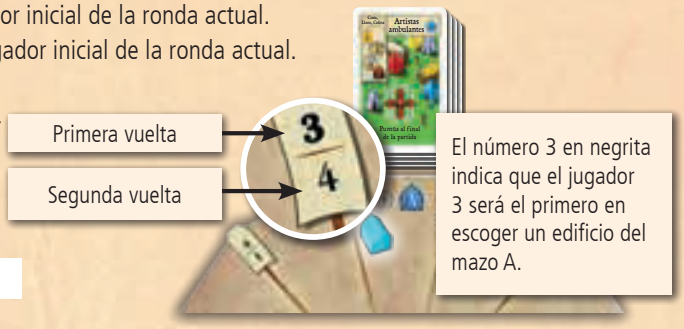
Números de comprobación

A la hora de girar el rondel es recomendable usar los **números de comprobación** para asegurarse de que el jugador inicial es el correcto. El indicador de la rueda interior señala a una pareja de números después de cada rotación: el primer número hace referencia a la primera vuelta del rondel y el segundo número, a la segunda vuelta.

- El número 1 indica que el jugador inicial de la primera ronda es el jugador inicial de la ronda actual.
- El número 2 indica que el segundo jugador de la primera ronda es el jugador inicial de la ronda actual.
- Etc.

Si los números de comprobación indican que se ha cometido un error, podéis intentar enmendarlo.

Los números de comprobación en **negrita** indican qué jugador será el primero en elegir entre los nuevos edificios disponibles.



El número 3 en negrita indica que el jugador 3 será el primero en escoger un edificio del mazo A.

Fichas de recurso 5x

A excepción de las maravillas, no hay límite en cuanto al número de recursos que puede haber de cada tipo. Si en la reserva no quedan fichas de un recurso concreto, podéis coger una ficha de maravilla, darle la vuelta y colocar sobre ella una ficha del recurso que necesitéis. De este modo indicaréis que tenéis 5 recursos de un tipo concreto. Si por alguna razón las fichas 5x también se agotan o necesitáis usarlas como maravillas, tendréis que improvisar alguna otra solución.

Esto equivale a 25 monedas.

Puntuación

La fase de puntuación se divide en tres partes.

1) Los jugadores suman **todos los puntos de sus fichas de recurso:** 5 monedas 2, 1 libro 2, 1 cerámica 3, 1 ornamento 4, 1 relicario 8, 1 maravilla 30 y 1 de vino 1/whiskey 1. Tal como se ha explicado antes, 1 de vino/whiskey puede tener un valor de 1, pero también de 1 moneda. Por lo tanto, gracias a 1 de vino/whiskey + 4 monedas el jugador puede obtener un total de 2.

2) Los jugadores suman el **valor económico** de todos sus edificios y asentamientos. El valor de vivienda no tiene relevancia en este punto.

3) Los jugadores calculan el valor de sus asentamientos. La puntuación de cada uno de ellos depende de las cartas que haya adyacentes vertical u horizontalmente. El valor de un asentamiento se calcula sumando el valor de vivienda del asentamiento al de los edificios adyacentes.

DETALLES

Puntuación de los asentamientos

- Solo se tienen en cuenta los edificios situados en vertical y horizontal respecto al asentamiento. Los edificios dispuestos en diagonal no se consideran adyacentes.
- Si un mismo edificio es adyacente a más de un asentamiento, su valor de vivienda se aplica a todos los casos en los que esto ocurra.
- Los asentamientos también tienen un valor de vivienda, por lo que debe tenerse en cuenta si un asentamiento es adyacente a otro.
- Los espacios de mar tienen un valor de vivienda de 3 (3)
- Algunos edificios tienen un valor de vivienda negativo. **¡Atención!** Estos valores solo son relevantes cuando dichos edificios son adyacentes a un asentamiento y podrán pasarse por alto en cualquier otra situación.
- Cada espacio de montaña se considera adyacente a los 2 espacios de colina de su parcela y viceversa.

El jugador con más puntos después de sumar estas tres categorías será el ganador. En caso de empate puede haber más de un vencedor.

Versión corta para 3 y 4 jugadores

También es posible jugar una partida de **Ora et labora** en tan solo una hora. Para ello los jugadores tendrán que usar el tablero para la versión corta de 3 y 4 jugadores, así como la parte delantera de la rueda de producción (con orden numérico 0, 2, 3, 4...).

A diferencia de la versión larga, los jugadores dejarán 2 espacios vacíos en la parte superior izquierda de su terreno central, con lo que comenzarán la partida con una carta de bosque y una carta de páramo menos.

La versión corta del juego tiene un total de **12 rondas + 1 ronda extra** (indicada por el símbolo), es decir, el número de espacios en los que se divide el tablero. Se incluyen menos edificios en la partida, pero la producción de recursos es mayor. Así, en una partida corta de 3 jugadores se usan los edificios correspondientes a una partida de 2 jugadores y en una partida corta de 4 jugadores se usan los edificios correspondientes a una partida de 3 jugadores. En caso de optar por la versión corta para 4 jugadores de la **variante francesa**, es recomendable retirar del juego la Cantera del mazo C.

En la versión corta para 3 y 4 jugadores, cada jugador tendrá únicamente **1 prior y 1 sacristán**. Por lo tanto, si un jugador tiene sus 2 clérigos sobre algún edificio, los recuperará al inicio de la siguiente ronda.

El aumento en la producción se consigue mediante 2 reglas especiales diseñadas exclusivamente para esta versión corta del juego.

1. Siempre que se use el rondel para conseguir recursos (incluyendo la función de la Compañía mercantil y la Tonelería), se registra una **producción adicional** de este recurso de manera automática: cada jugador coge una ficha del recurso en cuestión de la reserva general, incluyendo la persona que ha realizado la acción.

2. Pueden verse 2 fichas de recurso impresas en cada espacio del tablero del rondel para la versión corta. Al inicio de cada ronda, todos los jugadores cogen de la reserva general los recursos indicados en el espacio que el indicador del rondel acaba de dejar atrás.

También podéis poner sobre el tablero las fichas con los recursos correspondientes antes de empezar la partida y así usarlas a modo de referencia en lugar de las fichas impresas. Al inicio de cada ronda un jugador recogerá las fichas del tablero, en tanto que los demás las cogerán de la reserva general. De este modo es más fácil saber si habéis cogido los recursos extras durante todas las rondas y es más fácil enmendar los errores si hay alguno. !

El indicador de uvas entra en juego en la ronda 4 de la **variante francesa**. La cuarta ronda de la **variante irlandesa** se juega sin modificaciones.

Las fases de asentamiento tienen lugar al inicio de las rondas 3, 5, 7 y 9. El indicador de uvas entra en juego en la ronda 4 (**variante francesa**) y el indicador de piedra en la ronda 6. Toda esta información podéis encontrarla en el propio tablero.

La última ronda y la fase de puntuación se desarrollan igual que en la versión larga.

Los jugadores pueden usar los números de comprobación para asegurarse de que el jugador inicial de cada ronda es el correcto. El primer número corresponde al jugador inicial en una partida de 3 jugadores y el segundo número al jugador inicial en una partida de 4 jugadores.

Versión para 2 jugadores

En este caso los jugadores usan el tablero para 2 jugadores y retiran del juego las cartas de edificio que contengan los símbolos 3+ o 4 en la esquina inferior derecha. A continuación, colocan la rueda de producción por su reverso (con orden numérico: 0, 1, 2, 2...) y sitúan los mazos de edificio A, B, C, y D junto a los espacios indicados por el tablero de juego.

Cuando hay 3 y 4 jugadores la partida se divide en rondas y el jugador inicial va rotando. Sin embargo, en partidas de 2 jugadores los turnos se van alternando. El rondel se gira un espacio al inicio del turno de cada jugador y ese jugador realiza **2 acciones en lugar de 1.**

A rasgos generales, deben seguirse las mismas reglas que en una partida de 3 o 4 jugadores, pero reemplazando la palabra "**ronda**" por "**turno**".

Versión para 2 jugadores

- Los jugadores pueden comprar una loseta de terreno una vez por turno y una vez por fase de asentamiento.
- Cada vez que el indicador del rondel pasa por un mazo de cartas de edificio y asentamiento, el juego queda interrumpido y tiene lugar una **fase de asentamiento**. En partidas de 2 jugadores, esto sucede al inicio de un turno y no al inicio de la ronda.
- Los jugadores recuperan sus 3 clérigos al inicio de turno (con la condición de que los tres estén sobre algún edificio).
- Si un jugador ha colocado sus 3 clérigos a lo largo del mismo turno, sus edificios no podrán volver a usarse hasta el final del mismo. Excepciones: Estancias del prior, Palacio y Casa señorial.

DETALLES

Los indicadores de **uvas** (**variante francesa**) y **piedra** entran en juego en las rondas 11 y 18 respectivamente, lo que significa que no se podrán conseguir piedras mediante este indicador hasta la segunda vuelta del rondel de producción. En la rueda puede verse un 2 dentro de una espiral como recordatorio.

Cuando un jugador termina su turno, comienza el de su rival. Si así lo preferís, podéis usar la ficha de jugador inicial para llevar la cuenta. Cualquier jugador que tenga sus 3 clérigos sobre algún edificio (1 prior y 2 sacristanes) al final de un turno los recupera, sin importar de quién haya sido dicho turno.

A diferencia de la versión para 3 o 4 jugadores, en este caso no hay ronda extra.

¡Atención! La versión para 2 jugadores no tiene un final predeterminado. La partida entra en su fase final cuando los edificios del mazo D ya están en juego y queda **como máximo 1 edificio disponible junto al tablero**. En este punto el jugador activo concluirá su turno y girará el rondel. Su rival podrá realizar **una última acción** antes de concluir la partida.

La partida termina sin una última fase de asentamiento, que habría sido lo normal en una partida de 3 o 4 jugadores. El proceso de puntuación es idéntico al de la versión para 3 o 4 jugadores.

Versión larga para 2 jugadores

También se puede jugar a **Ora et Labora** incluyendo casi todos los edificios en una partida para 2 jugadores. En este caso la partida durará alrededor de 3 horas y debéis tener en cuenta las siguientes reglas:

Los edificios que no se utilizan en la **variante francesa** son la Carpintería, el Viñedo del mazo C y la Cantera del mazo C, tal como indica el "2" tachado que aparece en estas cartas. En la **variante irlandesa**, no obstante, se emplean todas las cartas.

Podéis jugar siguiendo las reglas de la versión normal para 2 jugadores siempre que apliquéis las siguientes excepciones.

Usad el anverso de la **rueda de producción** (con orden numérico: 0, 2, 3, 4...) y el tablero que contiene las versiones para 1 y 2 jugadores.

La versión larga para 2 jugadores se divide en rondas, como si se tratara de una partida de 3 o 4 jugadores. El jugador inicial realiza 2 acciones consecutivas en cada ronda (primero una y luego la otra), tras lo que su rival realizará una y la ronda llegará a su fin. El segundo jugador pasa a ser entonces el jugador inicial y se gira el rondel. El nuevo jugador inicial realiza 2 acciones consecutivas, seguidas por la única acción de su rival.

DETALLES

Versión larga para 2 jugadores

- Como cada jugador realiza 3 acciones seguidas, es posible comprar 2 terrenos (distritos y parcelas) de manera casi consecutiva. El primero durante la primera acción (como segundo jugador) y el segundo durante la segunda o tercera acción (como jugador inicial).

En la versión larga para 2 jugadores no hay una ronda extra al final de la partida. Tal y como sucede en la versión normal para 2 jugadores, esta versión tampoco tiene un final predeterminado. La partida entra en su fase final cuando los edificios del mazo D ya están en juego y quedan **como máximo 3 edificios disponibles junto al tablero**. En este punto los jugadores concluirán la ronda y se llevará a cabo la fase de puntuación (ver pág. 7).

Versión en solitario

Preparación de la partida

El jugador usará el tablero con la distribución para partidas de 1 y 2 jugadores y colocará la rueda de producción por el anverso (con orden numérico 0, 2, 3, 4...).
En la **variante irlandesa** se usan los 41 edificios del juego, mientras que en la **francesa** habrá que retirar la Carpintería, ambos Viñedos y la Cantera del mazo C, tal como indica el "1" tachado que aparece en las cartas.
Coloca los edificios iniciales junto al tablero de juego y los mazos A, B, C y D al lado de los espacios señalados en el rondel. Añade el comodín al resto de los indicadores de recurso y ponlos en el espacio con la letra "A".

Los indicadores de uvas y piedra se retiran de la partida.

A continuación coloca las pilas con los distritos y las parcelas en sentido inverso, es decir, de modo que los terrenos de mayor coste estén en la parte superior y sean los primeros que se compren.

Sistema de juego

En la versión en solitario de **Ora et Labora** se empieza con las manos vacías, sin recibir ningún tipo de recurso inicial.

Al margen de esto, la partida se desarrolla tal y como indican las reglas para la versión de 2 jugadores: con 2 acciones después de cada rotación del rondel.

Si el rondel gira con algún indicador de recurso que ha alcanzado el espacio 10, este indicador se retira de la partida en lugar de permanecer en el último espacio del rondel.

El jugador neutral

El jugador neutral es un elemento exclusivo de la versión en solitario al que se aplican las siguientes reglas.

- Recibe un terreno central con una Granja, un Edificio principal y un Montículo de adobe. Sin embargo, no tendrá bosques ni páramos.
- Coloca la Tienda de materiales en la esquina superior izquierda de su terreno central. Para no olvidarlo encontraréis una letra "N" impresa en la carta.
- Recibe 2 sacristanes y 1 prior del mismo color.
- Cada vez que quieras usar un edificio perteneciente al jugador neutral, tendrás que pagar 1 moneda a la reserva general y después colocar uno de sus clérigos (a tu elección) en el edificio deseado. El coste para usar la función de los edificios aumentará a 2 monedas en cuanto se construya la Bodega de vino o la Destilería de whiskey. Tal como sucede en las partidas de 2, 3 y 4 jugadores, es posible ofrecer un regalo al anfitrión en lugar de realizar el pago por el contrato de trabajo. El coste del contrato vendrá siempre indicado en la ficha de jugador inicial.
- Al comienzo de cada fase de asentamiento, deberás colocar todos los edificios disponibles que no hayas construido en el terreno central del jugador neutral.
- Reglas de construcción para el jugador neutral. En el terreno central no hay espacio suficiente para todos los edificios que el jugador neutral debe construir, por lo que es posible colocar un edificio nuevo sobre otro que no esté ocupado (incluyendo edificios básicos) en varias ocasiones. Los nuevos edificios del monasterio solo se pueden construir sobre otros edificios del monasterio, del mismo modo que los nuevos edificios que no sean del monasterio solo se pueden construir sobre otros edificios que no sean del monasterio. Todos los edificios del monasterio deben ser vertical u horizontalmente adyacentes a otro edificio del monasterio. No se aplican las restricciones referentes al tipo de terreno (costa, llano, colina o montaña) que aparecen en la esquina superior izquierda de las cartas. No obstante, el jugador neutral es el único que se beneficia de esta ventaja.
- Cuando el jugador neutral haya terminado de construir los edificios, puedes usar inmediatamente una de las nuevas construcciones. Aunque no sea tu turno, es posible colocar el **prior** del jugador neutral en el edificio deseado si el peón está disponible. Los edificios sobreconstruidos no pueden utilizarse para este fin al no hallarse ya disponibles.

! Es frecuente olvidarse de pagar este contrato de trabajo.

- Al inicio de cada turno (con o sin fase de asentamiento) comprueba si el jugador neutral o tú debéis recuperar vuestros clérigos.

Las rondas con fases de asentamiento se desarrollan así:

1. El jugador neutral y tú recuperáis vuestros clérigos si los 3 están situados sobre algún edificio.
2. Se gira el rondel de producción.
3. El jugador neutral construye todos los edificios disponibles que queden.
4. Opcional: Si está disponible, coloca el prior del jugador neutral en uno de los edificios recién construidos tras pagar el contrato de trabajo.
5. Esto puede hacer que el jugador neutral recupere sus 3 clérigos.
6. Fase de asentamiento.
7. Turno habitual.

A diferencia de las fases de asentamiento A, B, C y D, en la fase de asentamiento de la última ronda el paso 7 tiene lugar entre los pasos 2 y 3. El jugador neutral construye sus edificios y realiza la fase de asentamiento después de que juegues tu turno, de manera similar a lo que ocurre en una partida de 3 o 4 jugadores.

El juego concluye tras la última fase de asentamiento.

El objetivo de la versión en solitario es obtener 500 puntos, algo más fácil de conseguir en la **variante irlandesa**.