

Die Rosenberg Ora & Labora

Die folgenden Anhänge sind nicht für die erste Regellektüre bestimmt. Sie sollen lediglich als Nachschlagewerk dienen. Im Gebäudeanhang werden die Gebäudefunktionen und die Zusammenhänge zwischen den Gebäuden ausgeführt. Der Siedlungsanhang dient der Übersicht. Vereinzelt wird auf Besonderheiten hingewiesen. Teil 3 des Anhangs führt auf, was man mit den einzelnen Waren anfangen kann. Teil 4 befasst sich mit der Beschaffung bestimmter Waren für die Schlüsselgebäude und listet die effektivsten Gebäude für den letzten Spielzug auf. Die Tabellen auf den letzten Seiten des Anhangs geben eine Kurzübersicht über alle Gebäude.

Anhang 1 - Das Verzeichnis aller Gebäude

Das Verzeichnis der Gebäude ist aufgeteilt in die Abschnitte Basisgebäude, Startgebäude, A-Gebäude, B-Gebäude, C-Gebäude und D-Gebäude. Klostergebäude sind durch ein **⌘** hinter der Gebäudebezeichnung gekennzeichnet. Die Gebäude sind nicht in alphabetischer, sondern in didaktischer Reihenfolge aufgeführt. Wer die Informationen zu einem Gebäude nachschlagen möchte, lasse sich bitte von der Nummer auf der Gebäudekarte leiten (unten links). Die Gebäude sind von 1 bis 41 durchnummeriert.

Details zur Symbolik und Sprachregelung

- Ein **Pfeil mit Zahlenangabe** im Funktionsfeld deutet an, wie oft eine Transaktion durchgeführt werden darf. Ein **Pfeil ohne Zahlenangabe** bedeutet, dass der Tausch beliebig oft durchgeführt werden darf.
- Das Symbol „/“ bedeutet „oder“ im Sinne von „entweder - oder“.
- Wenn zwei Marken nebeneinander aufgeführt sind und nicht durch ein Zeichen getrennt sind, bedeutet dies „und“.
- Die Warenmarken sind mit insgesamt vier Sorten von Icons versehen: ist das Symbol für **Nahrung**. ist das Symbol für **Energie**. ist das Symbol für **Geld**. ist das Symbol für **Punkte**.
- Wenn im Folgenden von „für“ die Rede ist, dann sollen Waren oder andere Sachen abgegeben werden. Steht dagegen das Wort „pro“ geschrieben, muss der Spieler die angegebenen Waren nur haben und nicht abgeben.
- An ein Gebäude oder eine Karte **grenzend** bedeutet, dass es senkrecht oder waagrecht angrenzen soll, nicht aber diagonal.
- Wenn ein Spieler etwas erhält und nicht angegeben ist, woher er es erhält, erhält er es immer aus dem allgemeinen Vorrat.
- Manchmal steht anstelle von „und“ das Wort „plus“. Dies bedeutet das Gleiche, soll aber klarer vermitteln, dass hier kein „und/oder“ gemeint ist.
- **Baustoff** ist der Oberbegriff für Holz, Lehm, Stein und Stroh.
- Die angegebenen Spielerzahlen beziehen sich immer auf das Grundspiel, in Klammern wird auf Ausnahmeregelungen bei den Varianten hingewiesen.

Die Basisgebäude

Die Spieler beginnen das Spiel mit 3 Basisgebäuden, die sich alle auf ihrem Kernland befinden.



Basis – Bauernhof

wirtschaftlicher Wert: 0, Wohnwert: 2.
Kategorie: Ertragsrad-Gebäude.

Ertragsrad: Getreide oder Vieh. Suche dir aus, ob du Getreide oder Vieh haben möchtest. Lege dich auf den Warenanzeiger Getreide, Vieh oder Joker fest. Von dem Ertragsradfeld, auf dem dieser Warenanzeiger liegt, hängt ab, wie viele Marken Getreide bzw. Vieh du aus dem allgemeinen Vorrat erhältst. Der Warenanzeiger kommt danach auf das Feld 0 des Ertragsrades. Entscheidest du dich für den Joker, musst du dich dennoch wahlweise auf Getreide oder Vieh festlegen. Du kannst die Waren nicht mischen.

Basis – Lehmhügel

wirtschaftlicher Wert: 0, Wohnwert: 3.
Kategorie: Ertragsrad-Gebäude.

Ertragsrad: Lehm. Lege dich auf den Warenanzeiger Lehm oder Joker fest. Von dem Ertragsradfeld, auf dem dieser Warenanzeiger liegt, hängt ab, wie viele Marken Lehm du aus dem allgemeinen Vorrat erhältst. Der Warenanzeiger kommt danach auf das Feld 0 des Ertragsrades.

Die Gebäude auf dem Kernland sind die ersten Gebäude im Spiel. Nach und nach bauen die Spieler eine Vielzahl weiterer Gebäude. Diese sind im Folgenden auf fünf Abschnitte verteilt. Zuerst kommen die Startgebäude, zu erkennen am Bibelsymbol, danach die A- bis D-Gebäude. Beim Bauen ist wichtig, dass die Gebäude immer **konsequent auf eine Seite gedreht** werden – entweder auf die Frankreich- oder die Irland-Seite.

Basis – Klosterstammhaus ⌘

wirtschaftlicher Wert: 0, Wohnwert: 2.
Kategorie: Ertragsrad-Gebäude.

Ertragsrad: Geld. Lege dich auf den Warenanzeiger Geld oder Joker fest. Von dem Ertragsradfeld, auf dem dieser Warenanzeiger liegt, hängt ab, wie viele Marken Münzen du aus dem allgemeinen Vorrat erhältst. Der Warenanzeiger kommt danach auf das Feld 0 des Ertragsrades.

Gebäude alphabetisch geordnet



Alehouse	5
Bäckerei	2
Badehaus	5
Baustoffhandlung	3
Bautischlerei	3
Böttcherei	7
Brauhaus	3
Brennstoffhandlung	2
Brüderhaus	8
Buchdruckerei	7
Burg	6
Camera	7
Cottage	3
Dormitorium	7
Druidenhaus	4
Falscher Leuchtturm	3
Fälscherwerkstatt	7
Festplatz	7
Gästehaus	8
Gasthaus	4
Getreidespeicher	2
Grangie	2
Gutshof	8
Hafenpromenade	3
Hausboot	3
Hospiz	8
Kalefaktorium	6
Kapelle	5
Kehlhof	4
Klosterbibliothek	4
Klostergarten	3
Klosterhof	2
Klosterkapitel	4
Klosterkirche	5
Klosterwerkstatt	4
Kohlenhafen	7
Konvent	5
Kultstätte	4
Mälzerei	2
Marktplatz	2
Nebenkirche	7
Pflehof	6
Portikus	5
Prachtbau	6
Priorei	2
Reederei	6
Refektorium	6
Rundturm	7
Sakristei	6
Schlachthof	4
Schloss	6
Schutzwehr	7
Skriptorium	4
Spinnerei	3
Steinbruch	4
Steinbruch	6
Steinhandlung	3
Torfköhlerei	2
Waldhütte	6
Wallfahrtsort	7
Weinstock	4
Weinstock	6
Werft	5
Whiskey-Distillerie	5
Windmühle	2
Winzerei	4
Wunderkammer	5

Anhang 1 - Das Verzeichnis aller Gebäude	1
Anhang 2 - Die Siedlungen	8
Anhang 3 - Wozu brauchst du	9
Anhang 4 - Wie erhältst du	10
Credits	12

Die Startgebäude

Unter den Startgebäuden zeichnen sich die Klosterbauten Priorei und Klosterhof dadurch aus, dass sie verschiedenen Parteien unterschiedlichste Wendungen geben.



Priorei ⚔

Kosten: 1 Holz, 1 Lehm.
zu bauen: an Klostergebäude grenzend (auf Küste, Ebene, Hang).
wirtschaftlicher Wert: , Wohnwert: .
Spielerzahl: 1, 3, 4.
Gebäudenummer: G01.

Nutze ein mit Prior besetztes Gebäude. Dabei ist unerheblich, ob es sich um den eigenen oder einen gegnerischen Prior handelt. Eine eventuelle Auftragsgebühr (siehe ausführliche Spielregel, Seite 3) zahlst du nur für die Priorei. Für das mit einem Prior besetzte Gebäude zahlst du keine Auftragsgebühr. Kettenreaktionen sind möglich: Mit der Priorei kann z. B. die Funktion von Schloss bzw. Prachtbau genutzt werden. (Dieses Gebäude wiederum erlaubt die Nutzung eines beliebigen anderen Gebäudes, das durch eine Person besetzt ist. In Verbindung mit dem Gebäude Klostergarten bzw. Cottage wären Endloskettenreaktionen möglich. Dies wird dadurch unterbunden, dass Klostergarten oder Cottage nur einmal pro Spielzug genutzt werden dürfen.) (Das Bauen der Priorei ist sofort nach Spielstart möglich. Weitere Gebäude sind Getreidespeicher bzw. Grangie, Brennstoffhandlung, Torfköhlerie, die irische Spinnerie und die Steinhandlung. Die Priorei mit dem Prior zu nutzen ist erst sinnvoll, sobald mindestens ein Mitspieler seinen Prior eingesetzt hat.)

Der Klosterhof ist eines der zentralen Gebäude in der Frühphase des Spiels. Mit dem Klosterhof kann der Spieler unterschiedliche gegen gleiche Waren eintauschen. Aber für welche Warenart soll er sich entscheiden? Geld benötigt man für Landschaften. Mit Holz und Lehm werden Gebäude gebaut. Vieh und Torf werden für Siedlungen benötigt, weil diese mit Nahrung und Energie gebaut werden. (Getreide als sechste Warenart bringt kurzfristig weniger Nahrung ein als Vieh, langfristig dafür aber neben Nahrung auch Geld.)



Klosterhof ⚔

Kosten: 2 Holz.
zu bauen: an Klostergebäude grenzend (auf Küste, Ebene, Hang).
wirtschaftlicher Wert: , Wohnwert: .
Spielerzahl: jede.
Gebäudenummer: G02.

Gib 3 unterschiedliche Marken ab, um dir dafür 6 Basismarken der gleichen Sorte auszusuchen. Basismarken sind die 6 Marken, die die Spieler bei Spielstart bekommen: Lehm, Holz, Torf, Getreide, Vieh und Münzen. Die 3 unterschiedlichen Marken brauchen keine Basismarken zu sein. Achtung! Vorder- und Rückseite einer Marke gelten als unterschiedliche Marken. Dies ist insbesondere für Getreide wichtig, da Getreidemarken jederzeit auf die Rückseite Stroh gedreht werden dürfen. Münzen gelten auch als Marke. Es ist erlaubt, dass die 6 gleichen Marken von der gleichen Sorte sind, wie eine der 3 unterschiedlichen Marken. Die abzugebenden Marken dürfen aber nicht mit den erhaltenen verrechnet werden. Hierzu ein Beispiel: Gib 1 Stein, 1 Münze und 1 Torf ab, um dafür 6 Torf zu erhalten. Die abzugebende Torfmarke darf nicht mit den 6 Torf verrechnet werden. Du musst sie also vorweisen können. (Somit tauschst du unter der Bedingung, dass du mindestens 1 Torf hast, effektiv 2 unterschiedliche Marken gegen 5 Torf.)



Der Klosterhof ist eine von zwei Möglichkeiten, um in der Anfangsphase des Spiels schnell an Getreide zu gelangen – Getreide, das in **Windmühle** und **Bäckerei** bzw. **Mälzerei** und **Brauhaus** weiterverarbeitet wird. Die bezeichneten Gebäude bringen in den beiden Varianten des Spiels die Produktionsketten Getreide -> Mehl -> Brot bzw. Getreide -> Malz -> Bier in Gang. Eine zweite Möglichkeit, um in der Anfangsphase des Spiels schnell an Getreide zu gelangen, bieten **Getreidespeicher** bzw. **Grangie**, zwei Gebäude die allerdings nur im Vierpersonenspiel vertreten sind.

Getreidespeicher

Kosten: 1 Holz, 1 Stroh.
zu bauen: auf Küste, Ebene, Hang.
wirtschaftlicher Wert: , Wohnwert: .
Spielerzahl: 1, 4.
Gebäudenummer: F03.

Zahle 1 Münze in den allgemeinen Vorrat, um dafür 6 Getreide zu erhalten. Der Warenanzeiger Getreide bleibt unberührt. (Das Bauen und Nutzen des Getreidespeichers ist sofort nach Spielstart möglich.)



Grangie ⚔

Kosten: 1 Holz.
zu bauen: an Klostergebäude grenzend (auf Küste, Ebene, Hang).
wirtschaftlicher Wert: , Wohnwert: .
Spielerzahl: 1, 4.
Gebäudenummer: I03.

(Eine Grangie ist ein Getreidespeicher unter klösterlicher Verwaltung.)



Drehe eine deiner Marken „1 Münze“ auf die Rückseite Buch, um zusätzlich 4 Getreide zu erhalten. Bücher sind Punkte, dafür weder Münzen noch Nahrung wert. Die Marken „Buch“ können nicht zurück auf die Seite „Münze“ ge-dreht werden. (Das Bauen und Nutzen der Grangie ist sofort nach Spielstart möglich.)

Windmühle

Kosten: 3 Holz, 2 Lehm.
zu bauen: nur auf Küsten- und Hangfeldern.
wirtschaftlicher Wert: , Wohnwert: .
Spielerzahl: jede.
Gebäudenummer: F04.



Drehe bis zu 7 Marken Getreide auf die Rückseite Stroh. Pro Drehung erhältst du zusätzlich 1 Mehl. Mehl ist wie Getreide 1 Nahrung wert und kann in der Bäckerei zu Brot (3 Nahrung) gebacken werden. (Die Windmühle kann nur auf einem Küsten- oder Hangfeld gebaut werden. Nur dort ist der Wind stark genug, damit die Mühle betrieben werden kann.)

Mälzerei

Kosten: 2 Lehm.
zu bauen: auf Küste, Ebene, Hang.
wirtschaftlicher Wert: , Wohnwert: .
Spielerzahl: jede.
Gebäudenummer: I04.



Drehe beliebig viele Marken Getreide auf die Rückseite Stroh. Pro Drehung erhältst du zusätzlich 1 Malz. Malz ist wie Getreide 1 Nahrung wert und kann in der Brauerei in Kombination mit Getreide zu Bier (5 Nahrung) gebraut werden. Malz wird auch in der Whiskey-Distillerie benötigt. Hier werden 1 Malz, 1 Holz und 1 Torf in 2 Whiskey umgewandelt.

Bäckerei

Kosten: 2 Lehm, 1 Stroh.
zu bauen: auf Küste, Ebene, Hang.
wirtschaftlicher Wert: , Wohnwert: .
Spielerzahl: jede.
Gebäudenummer: F05.



Drehe beliebig viele Marken Mehl auf die Rückseite Brot. Jede Drehung muss mit einer halben Energie bezahlt werden. Es ist erlaubt, die Gesamtkosten zu verrechnen. So können z. B. mit 1 Torfkohle (3 Energie) bis zu 6 Brote gebacken werden. Überzählige Energie wird nicht ausbezahlt. **Anschließend kannst du bis zu 2 Brote für je 4 Münzen verkaufen.** 2 Brote sind 6 Nahrung, 8 Münzen 8 Nahrung wert. (Den wichtigsten Grund, Brote evtl. nicht zu verkaufen, liefert die Klosterkirche, für deren Funktion Brot benötigt wird. Einen anderen Grund liefert die Wunderkammer, für die viele unterschiedliche Marken benötigt werden.)

Brennstoffhandlung

Kosten: 1 Lehm, 1 Stroh.
zu bauen: auf Küste, Ebene, Hang.
wirtschaftlicher Wert: , Wohnwert: .
Spielerzahl: 1, 3, 4.
Gebäudenummer: G06.



Verkaufe entweder 3 Energie für 5 Münzen, 6 Energie für 8 Münzen oder 9 Energie für 10 Münzen. Torfkohle (siehe nächstes Gebäude) ist 3 Energie wert, Torf 2 Energie, Holz 1 Energie und Stroh ½ Energie. Es ist erlaubt, mit 2 Torfmarken 4 Energie für 5 Münzen zu verkaufen oder mit 5 Torfmarken 10 Energie für 10 Münzen. „Wechselenergie“ gibt es dabei nicht. (Wenn du sofort nach Spielstart die Brennstoffhandlung baust und den Prior einsetzt, tauschst du sofort 3 Energie gegen 5 Münzen. Alles, was du danach an Waren hast, sind 1 Vieh und 6 Münzen. Dafür kannst du aber recht bald neben der Kernlandschaft über 2 weitere Landschaften verfügen.)

Torfköhlerie

Kosten: 1 Lehm.
zu bauen: auf Küste, Ebene, Hang
(beachte den negativen Wohnwert).
wirtschaftlicher Wert: , Wohnwert: .
Spielerzahl: jede.
Gebäudenummer: G07.



Erhalte 1 Torfkohle und 1 Münze. Drehe zusätzlich beliebig viele Marken Torf auf die Rückseite Torfkohle. Torfkohle ist 3 Energie wert, Torf 2 Energie, Holz 1 Energie und Stroh ½ Energie. Torf und Torfkohle werden im Gegensatz zu Holz und Stroh nicht zum Bauen verwendet. Energie wird vorrangig zum Siedlungsbau benötigt, aber auch für die Steinhandlung, Bäckerei, Brennstoffhandlung, Klosterwerkstatt, Reederei und den Gutshof. Gründe, nicht alle Torfmarken in Torfkohle umzuwandeln, sind: Wer Torf zurückbehält, hat mehr Auswahl, wenn es darum geht auf dem Marktplatz, auf dem Klosterhof, in der Nebenkirche oder insbesondere in der Wunderkammer unterschiedliche Waren zu tauschen. Außerdem wird Torf in der Irland-Variante für die Herstellung von Whiskey benötigt. (Wenn du sofort nach Spielstart die Torfköhlerie baust und den Prior einsetzt, erhältst du effektiv 1 Münze und 4 Energie. Dies lohnt sich, wenn du für 2 Münzen sofort eine Landschaft kaufen kannst.)

Marktplatz

Kosten: 2 Steine.
zu bauen: auf Küste, Ebene, Hang.
wirtschaftlicher Wert: , Wohnwert: .
Spielerzahl: jede.
Gebäudenummer: F08.

Gib 4 unterschiedliche Marken ab, um dafür 7 Münzen und 1 Brot zu erhalten. Vorder- und Rückseite einer Marke gelten als unterschiedliche Marken. Dies ist insbesondere für Getreide wichtig, da Getreidemarken jederzeit auf die Rückseite Stroh gedreht werden dürfen. Auch 1 Münze gilt als Marke. (Somit kannst du, unter der Bedingung, dass du mindestens 1 Münze hast, effektiv 3 unterschiedliche Marken gegen 6 Münzen und 1 Brot tauschen.) Der Marktplatz wird mit Steinen gebaut. Steine sind bei Spielbeginn nur über Steinhandlung und Baustoffhandlung zu beziehen.

Brauhaus

Kosten: 2 Steine, 1 Stroh.
zu bauen: auf Küste, Ebene, Hang.
wirtschaftlicher Wert: , Wohnwert: .
Spielerzahl: jede.
Gebäudenummer: I05.

Drehe beliebig viele Marken Malz auf die Rückseite Bier. Pro Drehung musst du zusätzlich 1 Getreide abgeben. Anschließend kannst du genau 1 Bier für 7 Münzen verkaufen. 1 Bier ist 5 Nahrung, 7 Münzen sind 7 Nahrung wert. (Eventuelle Gründe, kein Bier zu verkaufen, liefern Kapelle und Festplatz. Hier wird ausdrücklich Bier und nicht allgemein Nahrung verlangt.) Das Brauhaus wird mit Steinen gebaut. Steine sind bei Spielbeginn nur über Steinhandlung und Baustoffhandlung zu beziehen.



Der Klosterhof bietet nicht nur die Möglichkeit, schnell an Getreide zu gelangen, sondern auch an andere Waren und Geld. Für den Geldverdienst sind weitere Wege vorgezeichnet: Mit der **Brennstoffhandlung** führt ein Weg über die Energie.

Die **Torfköhlererei** wertet den Torf zu Torfkohle auf. Dies ist ein Zwischenschritt, der hilfreich ist, um in der Brennstoffhandlung mit Energie Geld zu verdienen. Aber auch für den Siedlungsbau ist der Zwischenschritt nützlich: Bauernschaft und Fischerdorf kosten nämlich genau 3 Energie.



Neben der Brennstoffhandlung sind **Marktplatz**, **Falscher Leuchtturm** und **Spinnerei** weitere Gebäude für den schnellen Geldverdienst.



Falscher Leuchtturm

Kosten: 2 Holz, 1 Lehm.
zu bauen: nur auf Küstenfeldern.
wirtschaftlicher Wert: , Wohnwert: .
Spielerzahl: jede.
Gebäudenummer: I08.

Erhalte 3 Münzen und wähle zusätzlich entweder 1 Bier oder 1 Whiskey. Beachte hierbei, dass Whiskey noch einmal 2 Münzen wert ist, Bier dagegen ist 5 Nahrung wert.



Mit **Klostergarten** und **Cottage** gibt es zwei Gebäude, die das Auswählen geeigneter Nachbargebäude notwendig machen.

Klostergarten 8

Kosten: 3 Münzen.
zu bauen: an Klostergebäude grenzend (auf Küste, Ebene, Hang).
wirtschaftlicher Wert: , Wohnwert: .
Spielerzahl: 1, 3, 4.
Gebäudenummer: F09.

Erhalte 1 Traube. Anschließend kannst du ein unbesetztes Nachbargebäude nutzen. Um das Nachbargebäude zu nutzen, wird kein Geistlicher eingesetzt. Falls du als Mitspieler den Klostergarten nutzt, fällt eine Auftragsgebühr (siehe ausführliche Spielregel, Seite 3) nur für den Klostergarten an, nicht für das Nachbargebäude. Als Nachbargebäude gelten die waagrecht und senkrecht benachbarten Gebäude. (Gebäude, die diagonal zueinander stehen, sind nicht benachbart.) **Immer wenn du einen Geistlichen in den Klostergarten einsetzt, darfst du maximal 1 zusätzliche Traube erwerben.** (Da du den Klostergarten nur höchstens einmal pro Aktion nutzen kannst, ist keine Endlosschleife zwischen Priorei und Klostergarten möglich. Auch wenn der Klostergarten keine Baukosten, sondern finanzielle Kosten hat, muss für das Bauen des Klostergartens 1 Aktion aufgewendet werden.)



Bautischlerei

Kosten: 2 Holz, 1 Lehm.
zu bauen: auf Küste, Ebene, Hang.
wirtschaftlicher Wert: , Wohnwert: .
Spielerzahl: 4 (die Bautischlerei wird auch im langen Zweipersonenspiel aussortiert).
Gebäudenummer: F10.

Entferne 1 Karte Wald von deinen Landschaften, um dafür eine Aktion „Gebäude bauen“ durchzuführen. Für das Entfernen der Waldkarte erhältst du kein Holz. Das neu gebaute Gebäude muss nicht auf das frei gewordene Landschaftsfeld gebaut werden. Es darf mit dem Prior direkt nach dem Bau genutzt werden, sofern der Prior noch frei ist. (Die Bautischlerei wird im langen Zweipersonenspiel aussortiert, weil sie es möglich macht, in nur einem Spielzug alle 3 Geistlichen einzusetzen.)

In der Frankreich-Variante kann die **Hafenpromenade** nur auf Küstenfeldern gebaut werden. Die Irland-Variante dagegen bietet das einzige Gebäude im Spiel, das auf einem Wasserfeld gebaut werden kann: das **Hausboot**. Hiermit einen schönen Gruß an die Familie Kelly.



Hafenpromenade

Kosten: 1 Holz, 1 Stein.
zu bauen: nur auf Küstenfeldern.
wirtschaftlicher Wert: , Wohnwert: .
Spielerzahl: jede.
Gebäudenummer: F11.

Erhalte 1 Keramik, 1 Wein, 1 Holz und 1 Münze. Keramik benötigst du, sobald die C-Gebäude im Spiel sind, für den Pfleghof und, sobald die D-Gebäude im Spiel sind, für die Sakristei. Den Wein benötigst du unter anderem für das Schloss. Die Hafenpromenade wird mit Stein gebaut. Steine sind bei Spielbeginn nur über Steinhandlung und Baustoffhandlung zu beziehen.

Marktplatz und Hafenpromenade bzw. Brauhaus und Cottage werden mit Steinen gebaut. Steine sind bei Spielbeginn nur aufwendig über die **Steinhandlung** zu beschaffen, im Vierpersonenspiel zusätzlich auch über die **Baustoffhandlung**. Im weiteren Spielverlauf wird es mit Einführung des Steinbruchs leichter werden, an Steine heranzukommen.



Steinhandlung

Kosten: 1 Holz.
zu bauen: auf Küste, Ebene, Hang.
wirtschaftlicher Wert: , Wohnwert: .
Spielerzahl: jede.
Gebäudenummer: G12.

Tausche bis zu 5 Mal 2 Nahrung plus 1 Energie gegen 1 Stein. Es ist dabei erlaubt, die Gesamtkosten zu verrechnen. So können z. B. 2 Brote (zu jeweils 3 Nahrung) plus 1 Torfkohle (3 Energie) gegen 3 Steine getauscht werden. (Wenn du sofort nach Spielstart die Steinhandlung baust und den Prior einsetzt, kannst du sofort 4 Nahrung plus 2 Energie gegen 2 Steine tauschen. Alles, was du dann von deinen Basiswaren übrig behältst, ist 1 Lehm. Dafür kannst du aber recht bald die wertvollen Gebäude Marktplatz bzw. Brauhaus bauen.)



Im Vierpersonenspiel wird über das Ertragsrad die gleiche Anzahl von Waren an 4 Spieler aufgeteilt, die im Dreipersonenspiel von nur 3 Spielern genommen wird. Damit zusätzliche Baustoffe ins Spiel kommen, gibt es im Vierpersonenspiel die **Baustoffhandlung**.

Baustoffhandlung

Kosten: 2 Lehm.
zu bauen: auf Küste, Ebene, Hang.
wirtschaftlicher Wert: , Wohnwert: .
Spielerzahl: 4 (beim Solospiel im Besitz des neutralen Spielers).
Gebäudenummer: G13.



Zahle 2 Münzen in den allgemeinen Vorrat, um dafür 2 Holz, 2 Lehm, 1 Stein und 1 Stroh zu erhalten. Dies ist im Vergleich zur Steinhandlung ein langsamer, aber günstiger Weg, früh an Steine zu gelangen. (Im Solospiel befindet sich die Baustoffhandlung im Besitz des neutralen Spielers, da sie in Spielerhand zu stark wäre.)

Spinnerei

Kosten: 1 Holz, 1 Stroh.
zu bauen: auf Küste, Ebene, Hang.
wirtschaftlicher Wert: , Wohnwert: .
Spielerzahl: 1, 3, 4.
Gebäudenummer: I09.



Falls du mindestens 1 Vieh hast, erhalte 3 Münzen dazu. Falls du sogar mindestens 5 bzw. 9 Vieh hast, erhalte zusätzlich 2 bzw. 3 weitere Münzen dazu. Du musst das Vieh nur haben, du brauchst es nicht abzugeben! Fleisch zählt nicht als Vieh. (Wenn du sofort nach Spielstart die Spinnerei baust und den Prior einsetzt, erhältst du sofort 3 Münzen. Danach hast du 1 Lehm, 1 Vieh, 1 Torf und 4 Münzen. Dies sind genauso viele Warenmarken, wie beim Bau der Brennstoffhandlung.)

Cottage

Kosten: 1 Stein, 1 Stroh.
zu bauen: auf Küste, Ebene, Hang.
wirtschaftlicher Wert: , Wohnwert: .
Spielerzahl: 1, 4.
Gebäudenummer: I10.

Erhalte 1 Malz. Anschließend kannst du ein unbesetztes Nachbargebäude nutzen. Um das Nachbargebäude zu nutzen, wird kein Geistlicher eingesetzt. Als Nachbargebäude gelten die waagrecht und senkrecht benachbarten Gebäude. **Immer wenn du einen Geistlichen in das Cottage einsetzt, darfst du maximal 1 zusätzliches Malz erwerben.** (Da du das Cottage nur höchstens einmal pro Aktion nutzen kannst, ist keine Endlosschleife zwischen Priorei und Cottage möglich.) Das Cottage wird mit Stein gebaut. Steine sind bei Spielbeginn nur über Steinhandlung und Baustoffhandlung zu beziehen.

Hausboot

Kosten: 1 Holz.
zu bauen: nur auf Wasserfeldern.
wirtschaftlicher Wert: , Wohnwert: .
Spielerzahl: jede.
Gebäudenummer: I11.

Erhalte 1 Malz, 1 Holz, 1 Torf und 1 Münze. Malz, Holz und Torf bilden einen kompletten Satz für die Whiskey-Herstellung. Das Hausboot wirkt sehr wertvoll. Bedenke aber, dass das abgedeckte Wasserfeld auch schon einen Wohnwert von 3 Punkten hatte.

Die A-Gebäude

Unter den A-Gebäuden befinden sich einige, die variantenspezifische Waren liefern: Der **Weinstock** liefert über das Ertragsrad Trauben, der **Kehlhof** weitere Trauben, dazu Mehl und Brot. In der **Kultstätte** erhält man dagegen Bier oder Whiskey, dazu Getreide oder Malz.

A – Weinstock

Kosten: 1 Holz.
zu bauen: nur auf Hangfeldern.
wirtschaftlicher Wert: **3**, Wohnwert: **6**.
Spielerzahl: 2 bis 4.
Kategorie: Ertragsrad-Gebäude.
Gebäudenummer: F14.

Ertragsrad: Trauben. Lege dich auf den Warenanzeiger Trauben oder Joker fest. Vom Ertragsradfeld, auf dem dieser Warenanzeiger liegt, hängt ab, wie viele Marken Trauben du aus dem allgemeinen Vorrat erhältst. Der Warenanzeiger kommt danach auf das Feld 0 des Ertragsrades. (Der Spielstein Trauben kommt erst mit den B-Gebäuden ins Spiel. Bis dahin ist die Aktion Weinstock nur mit dem Joker möglich.)

Unter den A-Gebäuden befinden sich aber auch solche, die die Versorgung mit Basiswaren verbessern. Das **Druidenhaus** liefert 5 gleiche Basiswaren plus 3 andere gleiche Basiswaren, das **Klosterkapitel** alle 6 Basiswaren je einmal.

A – Kehlhof

Kosten: 1 Lehm, 1 Stein.
zu bauen: auf Küste, Ebene, Hang.
wirtschaftlicher Wert: **4**, Wohnwert: **6**.
Spielerzahl: 1, 4.
Gebäudenummer: F15.

(Als Kehlhof wird ein Hofgut bezeichnet, das einem Kloster zinspflichtig ist.)

Drehe eine deiner Marken „1 Münze“ auf die Rückseite Buch, um zusätzlich 1 Brot, 2 Trauben und 2 Mehl zu erhalten.

A – Klosterkapitel

Kosten: 3 Lehm, 1 Stroh.
zu bauen: an Klostergebäude grenzend (auf Küste, Ebene, Hang).
wirtschaftlicher Wert: **2**, Wohnwert: **5**.
Spielerzahl: 1, 3, 4.
Gebäudenummer: G16.

(Das Klosterkapitel dient der Kostergemeinschaft, um die tägliche geistliche Lesung anzuhören und Angelegenheiten der Gemeinschaft zu beraten.)

Erhalte einen Satz Basismarken. Dies sind die 6 Marken, die du im Spiel mit 2-4 Personen schon zu Spielbeginn bekommen hast: 1 Lehm, 1 Holz, 1 Torf, 1 Vieh, 1 Getreide, 1 Münze.

Gebäude, die Waren in Punkte umwandeln, erwartet man in der Frühphase des Spiels eigentlich noch nicht. Dass **Klosterbibliothek** und **Klosterwerkstatt** bereits als A-Gebäude angeboten werden, liegt daran, dass die Umwandlungen auch andere Vorteile mit sich bringen als nur Punkte. Das **Skriptorium** ähnelt der Klosterbibliothek, nur dass man hier weniger Punkte und dafür effektiver Nahrung bekommt.

A – Klosterbibliothek

Kosten: 2 Steine, 1 Stroh.
zu bauen: an Klostergebäude grenzend (auf Küste, Ebene, Hang).
wirtschaftlicher Wert: **7**, Wohnwert: **7**.
Spielerzahl: jede.
Gebäudenummer: F17.

Drehe bis zu 3 Marken „1 Münze“ auf die Rückseite Buch. Danach oder alternativ kannst du maximal 1 Buch gegen 1 Fleisch plus 1 Wein tauschen. Bücher sind weder Münzen noch Nahrung wert. Sie können nicht zurück in Münzen getauscht werden. (Der Besitz einer Flasche Wein erweist sich günstig für die Funktion von Klosterkirche und insbesondere Schloss.)

A – Klosterwerkstatt

Kosten: 3 Holz.
zu bauen: an Klostergebäude grenzend (auf Küste, Ebene, Hang).
wirtschaftlicher Wert: **7**, Wohnwert: **2**.
Spielerzahl: jede.
Gebäudenummer: G18.

Drehe bis zu 3 Marken Lehm auf die Rückseite Keramik. Drehe zusätzlich oder alternativ 1 Marke Stein auf die Rückseite Ornament. Jede Drehung einer Marke muss mit 1 Energie bezahlt werden. Die Energie kann verrechnet werden. Überzählige Energie verfällt. (So können z. B. 1 Lehm und 1 Stein mit 1 Torfkohle (3 Energie) gegen 1 Keramik und 1 Ornament getauscht werden.)

Das letzte Gebäude unter den A-Gebäuden ist der Schlachthof. So wie die Torfkohlerei aus Energie noch mehr Energie gemacht hat, macht der Schlachthof aus Nahrung noch mehr Nahrung. (Später wird zum Bau von wertvollen Siedlungen sehr viel Nahrung benötigt.)

A – Kultstätte

Kosten: 1 Stein.
zu bauen: auf Küste, Ebene, Hang.
wirtschaftlicher Wert: **3**, Wohnwert: **6**.
Spielerzahl: jede.
Gebäudenummer: I14.

(Die bekanntesten Kultstätten in Irland sind die Duns.)

Erhalte 1 Buch. Nimm dir zusätzlich wahlweise 2 Getreide oder 2 Malz sowie wahlweise 1 Whiskey oder 1 Bier. Es ist nicht erlaubt, statt der 2 gleichen Waren 1 Getreide plus 1 Malz zu nehmen.

A – Druidenhaus

Kosten: 1 Lehm, 1 Stein.
zu bauen: nur auf Hangfeldern.
wirtschaftlicher Wert: **6**, Wohnwert: **6**.
Spielerzahl: 1, 4.
Gebäudenummer: I15.

(Die Druiden waren die geistige Elite in der keltischen Gesellschaft.)

Zahle 1 Buch, um dir dafür 5 gleiche und 3 andere gleiche Basismarken zu nehmen. Basismarken sind Lehm, Holz, Torf, Getreide, Vieh und Münze. Es dürfen nicht 8 gleiche Basismarken genommen werden.



A – Schlachthof

Kosten: 2 Holz, 2 Lehm.
zu bauen: auf Küste, Ebene, Hang
(beachte den negativen Wohnwert).

wirtschaftlicher Wert: **8**, Wohnwert: **3**.
Spielerzahl: jede.
Gebäudenummer: G19.

Drehe beliebig viele Marken Vieh auf die Rückseite Fleisch. Jede Drehung muss mit 1 Stroh bezahlt werden.

Vieh ist 2 Nahrung wert, Fleisch 5 Nahrung. (Das Stroh, auf dem die Tiere schlafen, symbolisiert die Zuchtkosten. Es dient außerdem als Tiereinstreu und bedingt als Futtermittel.)

Die B-Gebäude

B – Gasthaus

Kosten: 2 Holz, 2 Stroh.
zu bauen: auf Küste, Ebene, Hang.
wirtschaftlicher Wert: **4**, Wohnwert: **6**.
Spielerzahl: 1, 3, 4.
Gebäudenummer: F20.

Verkaufe bis zu 7 Mal 1 Nahrung für 1 Münze. Verkaufe zusätzlich oder alternativ 1 Wein für 6 Münzen. Die Nahrung kann bei Nahrungsverkäufen verrechnet werden: So können z. B. 1 Brot (3 Nahrung) plus 2 Vieh (je 2 Nahrung) für 7 Münzen verkauft werden. Es darf „überliefert“ werden: So können auch 2 Fleisch (je 5 Nahrung) für 7 Münzen verkauft werden.

B – Winzerei

Kosten: 2 Lehm, 2 Stroh.
zu bauen: auf Küste, Ebene, Hang.
wirtschaftlicher Wert: **4**, Wohnwert: **5**.
Spielerzahl: jede.
Gebäudenummer: F21.

Achtung! Mit dem Bau der Winzerei erhöht sich für jeden Spieler die Gebühr für Arbeitsaufträge an andere Spieler von 1 Münze auf 2 Münzen. (Spätestens mit dem Bau der Winzerei wird somit die Gastgeschenk-Regel wichtig, siehe Seite 3 in den ausführlichen Spielregeln.)

Drehe beliebig viele Marken Traube auf die Rückseite Wein. Anschließend kannst du maximal 1 Wein für 7 Münzen verkaufen. (Den einzigen Grund, dies evtl. nicht zu tun, liefern Schloss und Kirche, für deren Funktion Wein benötigt wird.)

B – Steinbruch

Kosten: 5 Münzen.
zu bauen: nur auf Bergfeldern
(beachte den negativen Wohnwert).
wirtschaftlicher Wert: **7**, Wohnwert: **4**.
Spielerzahl: jede.
Kategorie: Ertragsrad-Gebäude.
Gebäudenummer: G22.

Ertragsrad: Stein. Lege dich auf den Warenanzeiger Stein oder Joker fest. Vom Ertragsradfeld, auf dem dieser Warenanzeiger liegt, hängt ab, wie viele Marken Stein du aus dem allgemeinen Vorrat erhältst. Der Warenanzeiger kommt danach auf das Feld 0 des Ertragsrades. Der Warenanzeiger Stein kommt später ins Spiel als der Steinbruch angeboten wird. Bis der Warenanzeiger Stein im Spiel ist, ist die Aktion „Steinbruch“ **nur mit dem Joker** möglich. Steine gelten zu keinem Zeitpunkt im Spiel als Basismarken. (Für das Bauen des Steinbruches muss eine Aktion aufgewendet werden, auch wenn der Steinbruch keine Baukosten, sondern finanzielle Kosten hat.) Jede Siedlung auf dem gleichen Areal wie der Steinbruch zieht den negativen Wohnwert des Steinbruches in Höhe von 4 Minuspunkten auf sich.



Im B-Gebäude **Gasthaus** kann Nahrung serviert und dadurch Geld verdient werden. Wer im Schlachthof zu einem Überfluss an Nahrung gelangt ist, kann hier bare Münze machen. Das Gasthaus hat als Verdienstmöglichkeit nicht nur Nahrung, sondern auch Wein. Wein keltert man in der **Winzerei**. In der Irland-Variante wird anstatt des Weines Whiskey produziert. Mit diesem kann im **Alehouse** Geld verdient werden.

B – Alehouse

Kosten: 1 Holz, 1 Stein.
zu bauen: auf Küste, Ebene, Hang.
wirtschaftlicher Wert: **3**, Wohnwert: **6**.
Spielerzahl: 1, 3, 4.
Gebäudenummer: I20.

(Pubs hießen im Mittelalter noch Alehouse. Ale ist Bier nur aus Gerste, ohne Hopfen und daher leicht verderblich.)

Verkaufe 1 Bier für 8 Münzen. Verkaufe zusätzlich oder alternativ 1 Whiskey für 7 Münzen.

B – Whiskey-Distillerie

Kosten: 2 Lehm, 2 Stroh.
zu bauen: auf Küste, Ebene, Hang.
wirtschaftlicher Wert: **6**, Wohnwert: **5**.
Spielerzahl: jede.
Gebäudenummer: I21.

Achtung! **Mit dem Bau der Whiskey-Distillerie** erhöht sich **für jeden Spieler** die Gebühr für Arbeitsaufträge an andere Spieler von 1 Münze auf 2 Münzen. (Spätestens mit dem Bau der Whiskey-Distillerie wird somit die Gastgeschenk-Regel wichtig, siehe Seite 3 in den ausführlichen Spielregeln.)

Tausche beliebig viele Warensätze Malz/Holz/Torf gegen je 2 Whiskey. Statt der Marken Malz, Holz und Torf dürfen nicht die höherwertigen Rückseiten Bier, Whiskey und Torfkohle abgegeben werden.

Mit dem **Steinbruch** wird es möglich, Steine in größeren Mengen zu bekommen. Dies ist auch wichtig, denn für das Bauen werden zunehmend immer mehr Steine benötigt.



Unterstützt wird das Bauen in der Frühphase des Spiels durch die Bautischlerei. Mit **Badehaus** oder **Konvent** kann der Spieler nun beim Bauen noch mehr Tempo aufnehmen, weil er neu gebaute Gebäude häufiger mit dem Prior nutzen kann.

B – Badehaus

Kosten: 1 Stein, 1 Stroh.
zu bauen: an Klostergebäude grenzend
(auf Küste, Ebene, Hang).
wirtschaftlicher Wert: **2**, Wohnwert: **6**.
Spielerzahl: 1, 4.
Gebäudenummer: F23.

(Das Badehaus diente auch zur Behandlung von Krankheiten und war auch ein beliebter gesellschaftlicher Treffpunkt.)

Drehe eine deiner Marken „1 Münze“ auf die Rückseite Buch, um zusätzlich 1 Keramik zu erhalten. Sofort danach musst du alle deine Geistlichen von deinen Gebäuden zurücknehmen.

Der Eigentümer des Badehauses nimmt auch den in das Badehaus eingesetzten Geistlichen zurück. Das Zurücknehmen der eigenen Geistlichen erfolgt sofort. (Es wird nicht bis zum Anfang der nächsten Runde gewartet.)

Den Gegenpol zum Tempobauen bilden ein geistlicher und zwei weltliche Großbauten. Hier sammelt man lange Ressourcen, nur um eine einzige Bauaktion durchzuführen. Der geistliche Großbau taucht bereits unter den B-Gebäuden auf, die beiden weltlichen folgen unter den C-Gebäuden. Über den geistlichen Großbau, die **Klosterkirche** bzw. die **Kapelle**, gelangen die Spieler an die wertvollen Reliquien.

B – Klosterkirche

Kosten: 5 Lehm, 3 Steine.
zu bauen: an Klostergebäude grenzend
(auf Küste, Ebene, Hang).
wirtschaftlicher Wert: **12**, Wohnwert: **9**.
Spielerzahl: jede.
Gebäudenummer: F24.

Tausche bis zu 2 Markenpaare Brot/Wein gegen je 1 Reliquie. (Die Klosterkirche ist das Gebäude mit dem höchsten Wohnwert im Spiel.)

B – Konvent

Kosten: 3 Holz, 2 Lehm.
zu bauen: an Klostergebäude grenzend
(auf Küste, Ebene, Hang).
wirtschaftlicher Wert: **5**, Wohnwert: **1**.
Spielerzahl: 1, 4.
Gebäudenummer: I23.

(Conventus heißt Zusammenkunft. Ein Konvent ist ein Versammlungsraum.)

Zahle 2 Münzen, um deinen Prior sofort zurückzunehmen und danach 1 Gebäude zu bauen. Der Prior wird von den Landschaften zurück in den Vorrat genommen und kann auf das neu gebaute Gebäude sofort wieder eingesetzt werden. (Dieses Gebäude ist sehr wichtig für das Solospiel.)

B – Kapelle

Kosten: 3 Lehm, 3 Steine.
zu bauen: an Klostergebäude grenzend
(auf Küste, Ebene, Hang).
wirtschaftlicher Wert: **10**, Wohnwert: **8**.
Spielerzahl: jede.
Gebäudenummer: I24.

(Kapelle stammt von lateinisch cappa, Mantel, ab und war ursprünglich der Aufbewahrungsort eines Heiligenmantels.)

Du kannst eine deiner Marken „1 Münze“ auf die Rückseite „Buch“ drehen. Tausche zusätzlich oder alternativ bis zu 3 Markenpaare Bier/Whiskey gegen je 1 Reliquie.

Reliquien sind die zweitwertvollsten Marken im Spiel, die wertvollsten sind die Wunder. Der aufwendigste Weg, ein Wunder zu schaffen, ist die **Wunderkammer**. Mit der Wunderkammer tauscht man 13 Marken gegen 1 Wunder, also bestenfalls 0 Punkte gegen 30 Punkte. Der **Portikus** ist das Gegenteil der Wunderkammer. Hier tauscht man 1 Marke gegen 14 Marken, dafür aber 8 Punkte gegen 0 Punkte.

B – Wunderkammer

Kosten: 1 Holz, 1 Lehm.
zu bauen: auf Küste, Ebene, Hang.
wirtschaftlicher Wert: **6**, Wohnwert: **6**.
Spielerzahl: 1, 4.
Gebäudenummer: F25.

(Wunderkammern bezeichnen ein Sammlungskonzept aus der Frühphase der Museumsgeschichte, das Objekte in ihrer unterschiedlichen Herkunft und Bestimmung gemeinsam präsentierte.)

Tausche 13 unterschiedliche Marken gegen 1 Wunder. Vorder- und Rückseite einer Marke gelten dabei als unterschiedliche Marken. Dies ist insbesondere für Getreide wichtig, da Getreidemarken jederzeit auf die Rückseite Stroh gedreht werden dürfen. 1 Münze ist eine andere Marke als die 5-Münzen-Marke. Insgesamt gibt es in der Frankreich-Variante 19 verschiedene Marken (plus die Wunder). Die Wunder sind auf 8 beschränkt.

B – Portikus

Kosten: 2 Lehm.
zu bauen: an Klostergebäude grenzend
(auf Küste, Ebene, Hang).
wirtschaftlicher Wert: **2**, Wohnwert: **6**.
Spielerzahl: 1, 4.
Gebäudenummer: I25.

(Der Portikus ist ein wettergeschützter Laufgang. Er schafft Übergänge zwischen Innenräumen und Gartenbereichen.) Zahle 1 Reliquie, um dafür 2 Steine und je 2 Basismarken zu erhalten. Dies sind die Marken, die du schon zu Spielbeginn bekommen hast: Lehm, Holz, Torf, Getreide, Vieh und Münze. Effektiv tauscht der Spieler 1 Marke gegen 14 Marken, nimmt dafür allerdings einen Verlust von **8** in Kauf.

Die **Werft** ist wichtig für die drittwertvollste Marke im Spiel, das Ornament.

B – Werft

Kosten: 4 Lehm, 1 Stein.
zu bauen: nur auf Küstenfeldern (beachte den negativen Wohnwert).
wirtschaftlicher Wert: **15**, Wohnwert: **-2**.
Spielerzahl: jede.
Gebäudenummer: G26.

Tausche 2 Holz gegen 5 Münzen plus 1 Ornament. Dieser Tausch ist einmal pro Aktion möglich. Da 5 Münzen **2** wert sind, tauschst du effektiv 2 Holz gegen **6**.



Die C-Gebäude

Den Kern der C-Gebäude bilden die weltlichen Großbauten.
Schloss und **Prachtbau** werden finanziert, die **Burg** wird mit Holz und Stein gebaut.

C – Schloss

Kosten: 25 Münzen.
zu bauen: nur auf Hangfeldern.
wirtschaftlicher Wert: , Wohnwert: .
Spielerzahl: jede.
Gebäudenummer: F27.

Zahle 1 Wein, um dafür 1 beliebiges Gebäude zu nutzen, welches durch einen beliebigen Laienbruder oder Prior besetzt ist. Dabei ist egal, ob es sich um ein eigenes oder gegnerisches besetztes Gebäude handelt. Um das besetzte Gebäude nutzen zu dürfen, muss nur Wein und nicht noch zusätzlich eine Auftragsgebühr gezahlt werden. Um das besetzte Gebäude zu nutzen, wird kein Geistlicher in dieses Gebäude eingesetzt. (Auch wenn das Schloss keine Baukosten, sondern finanzielle Kosten hat, muss für das Bauen des Schlosses 1 Aktion aufgewendet werden.)

C – Burg

Kosten: 6 Holz, 5 Steine.
zu bauen: nur auf Hang- und Bergfeldern.
wirtschaftlicher Wert: , Wohnwert: .
Spielerzahl: jede.
Gebäudenummer: G28.

Bau 1 Siedlung aus deinem eigenen Vorrat. Du musst für diese Siedlung die angegebenen Energie- und Nahrungskosten zahlen. Solange du keine Siedlung im Vorrat hast, kannst du die Burg nicht nutzen. (Auch an der nächsten Siedlungsphase wirst du dich nicht beteiligen können.)

Die Steinversorgung wird mit einem zweiten **Steinbruch** bzw. der **Waldhütte** verbessert.
Dadurch wird vor allem der Bau der Burg erleichtert.

C – Steinbruch

Kosten: 5 Münzen.
zu bauen: nur auf Bergfeldern
(beachte den negativen Wohnwert).
wirtschaftlicher Wert: , Wohnwert: .
Spielerzahl: 3 bis 4 (der C-Steinbruch wird auch im langen Zweipersonenspiel und im Kurzspiel aussortiert und kann im kurzen Mehrpersonenspiel aussortiert werden).
Kategorie: Ertragsrad-Gebäude.
Gebäudenummer: F29.

Ertragsrad: Stein.

Dies ist der zweite Steinbruch. Der erste, identische Steinbruch kommt als B-Gebäude ins Spiel, siehe dort.

Jede Siedlung auf dem gleichen Areal wie der Steinbruch zieht den negativen Wohnwert des Steinbruchs in Höhe von 4 Minuspunkten auf sich.

Das französische Schloss ist teurer als der irische Prachtbau. Deshalb gibt es in der Frankreich-Variante mit dem **Pflegghof** eine effektive, zusätzliche Verdienstmöglichkeit. In der Irland-Variante wird ein Großteil der Ernährung (wie nicht anders denkbar) durch Bier bestritten. Das **Refektorium** wertet die Fleischproduktion und damit den Schlachthof auf.

C – Pflegghof

Kosten: 2 Steine, 2 Stroh.
zu bauen: auf Küste, Ebene, Hang.
wirtschaftlicher Wert: , Wohnwert: .
Spielerzahl: jede.
Gebäudenummer: F30.

(Pflegghöfe dienen den Klöstern als Stützpunkte zum Abwickeln von Geschäften mit der Stadt.)

Verkaufe 1 Keramik für 12 Münzen. Dieser Verkauf ist nur einmal pro Aktion möglich. Keramik erhältst du zunächst in der Klosterwerkstatt oder im Badehaus. Unter den D-Gebäuden befinden sich dann aber gleich 3 Gebäude, mit denen du Keramik erwerben kannst: Wallfahrtsort, Dormitorium und Brüderhaus.

So wie das Refektorium den Schlachthof aufwertet, wertet der **Kohlenhafen** die Torfköhlerei auf. Der Grund liegt darin, dass in der Irland-Variante der Rohstoff Torf wegen der Whiskey-Herstellung wertvoller ist als in der Frankreich-Variante.

C – Prachtbau

Kosten: 20 Münzen.
zu bauen: auf Küste, Ebene, Hang.
wirtschaftlicher Wert: , Wohnwert: .
Spielerzahl: jede.
Gebäudenummer: I27.

Zahle 1 Whiskey, um dafür 1 beliebiges Gebäude zu nutzen, welches durch einen beliebigen Laienbruder oder Prior besetzt ist. Dabei ist egal, ob es sich um ein eigenes oder gegnerisches besetztes Gebäude handelt. Um das besetzte Gebäude nutzen zu dürfen, muss nur Whiskey und nicht noch zusätzlich eine Auftragsgebühr gezahlt werden. Um das besetzte Gebäude zu nutzen, wird kein Geistlicher in dieses Gebäude eingesetzt. (Auch wenn der Prachtbau keine Baukosten, sondern finanzielle Kosten hat, muss für das Bauen des Prachtbaus 1 Aktion aufgewendet werden.)

C – Waldhütte

Kosten: 1 Lehm, 1 Stroh.
zu bauen: auf Küste, Ebene, Hang.
wirtschaftlicher Wert: , Wohnwert: .
Spielerzahl: 1, 3, 4.
Gebäudenummer: I29.

Nimm 1 Waldkarte von deinen Landschaften, um dafür 2 Vieh, 2 Holz und 1 Stein zu erhalten. (Dies ist neben der Baustoffhandlung ein zweiter, langsamer und ressourcengünstiger Weg an Steine zu gelangen. Wer keine Waldkarte hat, kann die Aktion „Waldhütte“ zwar nutzen, erhält aber nichts dafür.)

C – Refektorium ⚔

Kosten: 1 Holz, 2 Lehm.
zu bauen: an Klostergebäude grenzend
(auf Küste, Ebene, Hang).
wirtschaftlicher Wert: , Wohnwert: .
Spielerzahl: jede.
Gebäudenummer: I30.

(Das Refektorium ist der Speisesaal eines Klosters. Es gehört neben der Kirche zu den wichtigsten Räumen eines Klosters.)

Erhalte 1 Bier und 1 Fleisch. Danach kannst du zusätzlich bis zu 4 Fleisch gegen je 1 Keramik tauschen. Für diese Aktion bekommst du nicht nur 10 Nahrung geschenkt. Die Aktion kann bis zu wert sein.

C – Weinstock

Kosten: 1 Holz.
zu bauen: nur auf Hangfeldern.
wirtschaftlicher Wert: , Wohnwert: .
Spielerzahl: 4 (der C-Weinstock wird auch im langen Zweipersonenspiel aussortiert).
Kategorie: Ertragsrad-Gebäude.
Gebäudenummer: F31.

Ertragsrad: Trauben.

Dies ist der zweite Weinstock. Der erste, identische Weinstock kommt als A-Gebäude ins Spiel, siehe dort.

C – Kalefaktorium ⚔

Kosten: 1 Stein.
zu bauen: an Klostergebäude grenzend
(auf Küste, Ebene, Hang).
wirtschaftlicher Wert: , Wohnwert: .
Spielerzahl: 1, 3, 4.
Gebäudenummer: F32.

(Das Kalefaktorium ist eine Wärmestube oder die Kammer unterhalb der eigentlichen Wärmestube.)

Zahle 1 Münze, um dafür die Aktion „Holz fällen“ und zusätzlich oder alternativ die Aktion „Torf stechen“ durchzuführen. (Bei der Aktion „Holz fällen“ muss wie gehabt 1 Waldkarte entfernt werden. Bei der Aktion „Torf stechen“ muss 1 Moorkarte entfernt werden.) Wie viel Holz und wie viel Torf du erhältst, hängt vom Ertragsrad ab. Wer keinen Wald hat, kann kein Holz fällen, und wer kein Moor hat, kann kein Torf stechen. (Wenn du weder Wald noch Moor hast, kannst du die Aktion „Kalefaktorium“ zwar nutzen, zahlst die 1 Münze allerdings nur für warme Füße.)

C – Reederei

Kosten: 3 Holz, 3 Lehm.
zu bauen: nur auf Küstenfeldern.
wirtschaftlicher Wert: , Wohnwert: .
Spielerzahl: jede.
Kategorie: Ertragsrad-Gebäude.
Gebäudenummer: F33.

Zahle 3 Energie, um die Aktion „Ertragsrad: Fleisch, Brot oder Wein“ zu nutzen. Vom Ertragsradfeld, auf dem der Warenanzeiger Joker liegt, hängt ab, wie viele Marken Fleisch, Brot bzw. Wein du dir aus dem allgemeinen Vorrat nehmen kannst. Du musst Waren der gleichen Art nehmen, darfst sie also nicht mischen. Der Joker kommt danach auf das Feld 0 des Ertragsrades. Achtung! Es gibt keine Warenanzeiger Fleisch, Brot oder Wein, deshalb ist diese Aktion nur über den Joker möglich. (Wein und Brot benötigst du in der Spätphase der Partie für die Kirche, Fleisch insbesondere für die Siedlungen Dorf und Villenhügel.) In der Kurzspielfassung ist zu beachten, dass die Ausschüttungsregel auch für die Reederei gilt.

Die D-Gebäude

D – Sakristei ⚔

Kosten: 3 Steine, 2 Stroh.
zu bauen: an Klostergebäude grenzend (auf Küste, Ebene, Hang).
wirtschaftlicher Wert: , Wohnwert: .
Spielerzahl: jede.
Gebäudenummer: G34.

(Die Sakristei ist ein Nebenraum, in dem liturgische Gewänder und Geräte, Hostien und der Messwein aufbewahrt werden.)

Tausche ein Set bestehend aus 1 Buch, 1 Keramik, 1 Ornament und 1 Reliquie gegen 1 Wunder. Dieser Tausch kann nur einmal pro Aktion durchgeführt werden. Buch, Keramik, Ornament und Reliquie sind wert. Da ein Wunder wert ist, bedeutet die Aktion ein Plus von . Alle Spieler sollten auf dieses Gebäude frühzeitig aufmerksam gemacht werden. Die Wunder sind auf 8 beschränkt.

C – Kohlenhafen

Kosten: 1 Lehm, 2 Steine.
zu bauen: nur auf Küstefeldern.

wirtschaftlicher Wert: , Wohnwert: .

Spielerzahl: 1, 4.

Gebäudennummer: I31.

Tausche bis zu 3 Torfkohle gegen jeweils 3 Münzen plus 1 Whiskey. Statt der Torfkohle darf kein Torf abgegeben werden. Da Whiskey 2 Münzen wert ist, können mit dem Kohlenhafen insgesamt bis zu 15 Münzen verdient werden.

*In der Irland-Variante stechen die Spieler wegen der Whiskey-Herstellung mehr Torf, als in der Frankreich-Variante. In der Frankreich-Variante wird eher mal die Torfköhlerei bemüht. Das **Kalefaktorium** wertet deshalb die Aktion „Torf stechen“ auf. Die **Nebenkirche** beschafft 1 Reliquie, weil diese für den Portikus gebraucht wird.*

C – Nebenkirche ⚡

Kosten: 3 Holz, 4 Lehm.

zu bauen: an Klostergebäude grenzend
(auf Küste, Ebene, Hang).

wirtschaftlicher Wert: , Wohnwert: .

Spielerzahl: 1, 3, 4.

Gebäudennummer: I32.

(Nebenkirchen werden auch Filialkirchen genannt.)

Tausche 5 unterschiedliche Marken gegen 1 Reliquie. Die 5 unterschiedlichen Marken brauchen keine Basismarken zu sein. Vorder- und Rückseite einer Marke gelten als unterschiedliche Marken. Dies ist insbesondere für Getreide wichtig, da Getreidemarken jederzeit auf die Rückseite Stroh gedreht werden dürfen. Münzen gelten auch als Marke. **(Hinweis: Du kannst mit Nebenkirche und Portikus in zwei Schritten aus 5 Marken 14 Marken, darunter 2 wertvolle Steine, machen.)**

Rederei und Böttcherei zählen zu den wenigen Gebäuden, auf die frühzeitig im Spielverlauf hingewiesen werden sollte. Mit ihnen bekommt der Warenanzeiger Joker eine neue, dynamische Wendung.

C – Böttcherei

Kosten: 3 Lehm, 1 Stroh.

zu bauen: auf Küste, Ebene, Hang.

wirtschaftlicher Wert: , Wohnwert: .

Spielerzahl: jede.

Kategorie: Ertragsrad-Gebäude.

Gebäudennummer: I33.

Zahle 3 Holz, um die Aktion „Ertragsrad: Bier oder Whiskey“ zu nutzen. Vom Ertragsradfeld, auf dem der Warenanzeiger Joker liegt, hängt ab, wie viele Marken Bier bzw. Whiskey du dir aus dem allgemeinen Vorrat nehmen kannst. Du musst Waren der gleichen Art nehmen, darfst sie also nicht mischen. Der Joker kommt danach auf das Feld 0 des Ertragsrades. Achtung! Es gibt keine Warenanzeiger Bier oder Whiskey, deshalb ist diese Aktion nur über den Joker möglich. *(Bier benötigst du in der Spätphase der Partie für den Festplatz und die Siedlungen Dorf und Villenhügel, Whiskey insbesondere für den Prachtbau.)* In der Kurzspielfassung ist zu beachten, dass die Ausschüttungsregel auch für die Böttcherei gilt.

Die D-Gebäude sind von Umwandlungsmöglichkeiten in Punkte geprägt. Die Sakristei ist eines der Kerngebäude, denn ein Weg, das Spiel zu gewinnen, führt über die Wunder.

*Wer viel Geld für das Schloss gesammelt hat, aber nicht zum Zuge gekommen ist, kann das Geld ersatzweise für die **Fälscherwerkstatt** aufwenden. Die Frankreich-Variante hat die Wunderkammer als zweites Wundergebäude, in der Irland-Variante tritt der **Rundturm** an diese Stelle.*

D – Fälscherwerkstatt

Kosten: 2 Lehm, 1 Stroh.
zu bauen: auf Küste, Ebene, Hang.

wirtschaftlicher Wert: , Wohnwert: .

Spielerzahl: jede.

Gebäudennummer: F35.

Kaufe Reliquien. 1 Reliquie kostet 5 Münzen, jede weitere 10 Münzen. (Zum Erwerb der Reliquien kannst du 5er-Münzen einfach auf die Rückseite drehen.) Da 5 Münzen jeweils 2 Punkte wert sind, bedeutet der Kauf von 1/2/3/4 Reliquien ein Plus von / / / .

Wallfahrtsort und **Camera** bieten zusätzliche Möglichkeiten, an Reliquien zu gelangen.

D – Wallfahrtsort

Kosten: 6 Münzen.

zu bauen: auf Küste, Ebene, Hang.

wirtschaftlicher Wert: , Wohnwert: .

Spielerzahl: 1, 3, 4.

Gebäudennummer: F36.

Tausche wahlweise 1 Buch gegen 1 Keramik, 1 Keramik gegen 1 Ornament oder 1 Ornament gegen 1 Reliquie. Diesen Tausch kannst du ein- bis zweimal durchführen. Es ist erlaubt, 1 Buch gegen 1 Keramik zu tauschen und genau diese Keramik dann sofort gegen 1 Ornament. Auf die gleiche Weise darfst du 1 Keramik in zwei Schritten gegen 1 Reliquie tauschen. Mit der Aktion „Wallfahrtsort“ kannst du ein Plus von maximal erzielen. *(Auch wenn der Wallfahrtsort keine Baukosten, sondern finanzielle Kosten hat, muss für das Bauen des Wallfahrtsortes eine Aktion aufgewendet werden.)*

*Das **Dormitorium** ist nach dem Schlachthof ein zweites Gebäude, bei dem Stroh „weiterverarbeitet“ wird. Die Schutzwehr bietet günstige Landschaften.*

D – Dormitorium ⚡

Kosten: 3 Lehm.

zu bauen: an Klostergebäude grenzend
(auf Küste, Ebene, Hang).

wirtschaftlicher Wert: , Wohnwert: .

Spielerzahl: jede.

Gebäudennummer: F37.

(Das Dormitorium ist der Schlafsaal. In der Anfangszeit der Klöster schliefen alle Mönche in einem gemeinsamen Schlafsaal, der nur mit Stroh ausgelegt war.)

Erhalte 1 Keramik. Tausche zusätzlich beliebig oft 1 Stroh plus 1 Holz gegen 1 Buch. Beachte, dass du Getreide jederzeit auf die Stroh-Seite drehen kannst.

Die Aktion „Dormitorium“ ist / / ... wert, je nach dem wie viele Warenpaare du umwandelst.

*Waldkarten dienen als Ressourcen. Nutzt man sie nicht, blockieren sie Bauplätze. Erst mit **Buchdruckerei** und **Festplatz** bekommen sie eine Funktion.*

D – Buchdruckerei

Kosten: 1 Holz, 2 Steine.

zu bauen: auf Küste, Ebene, Hang.

wirtschaftlicher Wert: , Wohnwert: .

Spielerzahl: jede.

Gebäudennummer: F38.

Entferne bis zu 4 Waldkarten von deinen Landschaften. Für jede entfernte Waldkarte erhältst du 1 Buch. Für das Entfernen der Waldkarte(n) erhältst du kein Holz. Es zählen nur die soeben entfernten Waldkarten, nicht zusätzlich sämtliche Waldkarten, die du bis zu dieser Aktion entfernt hast. Falls du keinen Wald mehr hast, kannst du diese Aktion zwar durchführen, erhältst dafür allerdings keine Bücher. Die Aktion „Buchdruckerei“ kann bis zu wert sein.

*Nahrung wird insbesondere für Dorf und Villenhügel benötigt, Energie für Dorf und Gelderwerb. Mit dem **Gutshof** können Nahrung und Energie aber auch direkt in Punkte umgewandelt werden.*

D – Rundturm

Kosten: 4 Steine.
zu bauen: nur auf Hangfeldern.

wirtschaftlicher Wert: , Wohnwert: .

Spielerzahl: jede.

Gebäudennummer: I35.

Zahle 1 Whiskey, 5 Münzen und 14 Punkte, um dafür 1 Wunder zu erhalten. Die können beliebig auf den Marken vertreten sein. plus , die 1 Whiskey wert ist, plus , die 5 Münzen wert sind, ergeben . Da ein Wunder wert ist, bedeutet die Aktion ein Plus von . Falls du zu viele Punkte abgibst (z. B. durch 2 Reliquien), werden dir die überzähligen nicht ausbezahlt. Die Wunder sind auf 8 beschränkt.

D – Camera ⚡

Kosten: 2 Lehm.

zu bauen: an Klostergebäude grenzend
(auf Küste, Ebene, Hang).

wirtschaftlicher Wert: , Wohnwert: .

Spielerzahl: 1, 3, 4.

Gebäudennummer: I36.

(Die Camera ist ein klösterlicher Arbeitsraum.)

Drehe bis zu 2 deiner Warenpaare Buch/Keramik zurück auf die Vorderseiten „1 Münze“ und Lehm, um dafür jeweils 1 Reliquie zu erhalten. Da Buch und Keramik zusammen wert sind, bedeutet der Tausch insgesamt ein Plus von maximal bei zusätzlichem Erwerb von 2 Münzen und 2 Lehm.

D – Schutzwehr

Kosten: 2 Holz, 4 Lehm.

zu bauen: auf Küste, Ebene, Hang.

wirtschaftlicher Wert: , Wohnwert: .

Spielerzahl: jede.

Gebäudennummer: I37.

Zahle 1 Buch, um dafür kostenlos 1 Landstrich und 1 Areal deiner Wahl zu erhalten. Sowohl für Landstrich, als auch für Areal gilt, dass du selbst entscheidest, auf welche Seite du das Landschaftsplättchen drehst. *(Die Schutzwehr-Aktion ist unter anderem für das nächste Gebäude, den Festplatz, nützlich.)*

D – Festplatz

Kosten: 10 Münzen.

zu bauen: auf Küste, Ebene, Hang.



wirtschaftlicher Wert: , Wohnwert: .


Spielerzahl: jede.

Gebäudennummer: I38.

Zahle 1 Bier, um dafür pro Wald- und Moorkarte, die du auf deinen Landschaften liegen hast, zu erhalten. Um den Festplatz zu nutzen, musst du keine Wald- oder Moorkarten abgeben. Die Punkte zeigst du dir mit Büchern, Keramik, Ornamenten und/oder Reliquien an. Welche dieser Marken du dir aussuchst, bleibt dir überlassen. Du kannst Markensorten mehrfach nehmen. Du darfst dir weniger Punkte nehmen, als dir zustehen. Du darfst kein Whiskey oder Geld zum Anzeigen der Punkte nehmen. Das Eintauschen von Siegpunktmarken ist nicht gestattet. *(Es ist also nicht erlaubt, 1 Buch gegen 1 Reliquie zu tauschen, um anzuzeigen.)*



D – Gutshof

Kosten: 2 Holz, 2 Steine.
zu bauen: auf Küste, Ebene, Hang.
wirtschaftlicher Wert: , Wohnwert: .
Spielerzahl: 1, 4.
Gebäudenummer: G39.

Tausche wahlweise 10 Nahrung oder 6 Energie gegen 1 Buch plus 1 Ornament. Diesen Tausch kannst du ein- bis zweimal durchführen. 1 Buch und 1 Ornament sind zusammenwert. Du kannst entweder 20 Nahrung oder 12 Energie, aber auch 10 Nahrung plus 6 Energie, für insgesamt 2 Bücher und 2 Ornamente abgeben. 2 Bücher und 2 Ornamente sind zusammen  wert.

Gegen Ende des Spiels soll jedes Gebäude genutzt werden können, auch wenn es noch nicht gebaut worden ist. Hierzu gibt es die wertvollen Gebäude **Hospiz** und **Gästehaus**.

D – Hospiz



Kosten: 3 Holz, 1 Stroh.
zu bauen: an Klostergebäude grenzend
(auf Küste, Ebene, Hang).
wirtschaftlicher Wert: , Wohnwert: .
Spielerzahl: 1, 3, 4.
Gebäudenummer: F40.




(Das Hospiz ist das Gästehaus eines Klosters zur Aufnahme durchreisender Mönche.)

Nutze ein beliebiges noch nicht gebautes Gebäude. Für das Nutzen des nicht gebauten Gebäudes entstehen keine zusätzlichen Kosten (*für den Arbeitsauftrag*). Ab Phase D liegen alle Gebäude, die in der Partie ins Spiel kommen, offen aus. Solange das Startgebäude „Klostergarten“ nicht gebaut ist, hat es keine Nachbargebäude. Es ist also nicht sinnvoll, mit dem Hospiz den nicht gebauten Klostergarten zu nutzen. *(Wer das Hospiz im Solospiel vom neutralen Spieler bauen lässt, kann es nicht nutzen, weil danach keine Gebäude mehr offen ausliegen.)*

Zum Schluss zum vielleicht mächtigsten Gebäude im Spiel. Das **Brüderhaus** belohnt die Spieler, die das größte Kloster gebaut haben.

D – Brüderhaus



Kosten: 1 Lehm, 1 Stein.
zu bauen: an Klostergebäude grenzend (auf Küste, Ebene, Hang).
wirtschaftlicher Wert: , Wohnwert: .
Spielerzahl: jede.
Gebäudenummer: G41.


Zahle 5 Münzen, um pro Klostergebäude, das du auf deinen Landschaften liegen hast,  zu erhalten (im Solospiel nur , im langen Zweipersonenspiel ). Klosterstammhaus und ggf. Brüderhaus zählen bei den Klostergebäuden mit. Die Punkte zeigst du dir mit Büchern, Keramik, Ornamenten und/oder Reliquien an. Welche dieser Marken du dir aussuchst, bleibt dir überlassen. Du kannst Markensorten mehrfach nehmen. Du darfst dir weniger Punkte nehmen, als dir zustehen (*manchmal geht es gar nicht anders*). Du darfst kein Whiskey, Wein oder Geld zum Anzeigen der Punkte nehmen. Das Eintauschen von Siegpunktmarken ist nicht gestattet. *(Es ist also nicht erlaubt, 1 Buch gegen 1 Reliquie zu tauschen, um 6 SP anzuzeigen.)*

Anhang 2 - Die Siedlungen






Barackensiedlung

Kosten: 1 Energie, 1 Nahrung.
zu bauen: auf Küste, Ebene, Hang
(beachte den negativen Wohnwert).
wirtschaftlicher Wert , Wohnwert: .
Siedlungsnummer: S01.

Damit hat die Barackensiedlung einen Ausgangswert von , da der Wohnwert der Barackensiedlung für die Wertung der Barackensiedlung mitzählt. Die Barackensiedlung ist zwar -3 Punkte wert, kann aber über die angrenzenden Gebäude durchaus sehr wertvoll werden.






Bauernschaft

Kosten: 3 Energie, 3 Nahrung.
zu bauen: auf Küste, Ebene, Hang.
wirtschaftlicher Wert: , Wohnwert: . Damit hat die Bauernschaft einen Ausgangswert von insgesamt .
Siedlungsnummer: S02.






Flecken

Kosten: 7 Nahrung.
zu bauen: auf Küste, Ebene, Hang.
wirtschaftlicher Wert: , Wohnwert: . Damit hat das Flecken einen Ausgangswert von insgesamt .
Siedlungsnummer: S03.






Fischerdorf

Kosten: 3 Energie, 8 Nahrung.
zu bauen: nur auf Küstenfeldern.
wirtschaftlicher Wert: , Wohnwert: . Damit hat das Fischerdorf einen Ausgangswert von insgesamt .
Siedlungsnummer: S04.
Das Fischerdorf kann nur auf einem Küstenfeld gebaut werden.






A – Künstlerkolonie

Kosten: 1 Energie, 5 Nahrung.
zu bauen: auf Küste, Ebene, Hang.
wirtschaftlicher Wert: , Wohnwert: . Damit hat die Künstlerkolonie einen Ausgangswert von insgesamt .
Siedlungsnummer: S05.






B – Weiler

Kosten: 6 Energie, 5 Nahrung.
zu bauen: auf Küste, Ebene, Hang.
wirtschaftlicher Wert: , Wohnwert: . Damit hat der Weiler einen Ausgangswert von insgesamt .
Siedlungsnummer: S06.






C – Dorf

Kosten: 9 Energie, 15 Nahrung.
zu bauen: auf Küste, Ebene, Hang.
wirtschaftlicher Wert: , Wohnwert: . Damit hat das Dorf einen Ausgangswert von insgesamt .
Siedlungsnummer: S07.



D – Villenhügel

Kosten: 3 Energie, 30 Nahrung.
zu bauen: nur auf Hangfeldern.
wirtschaftlicher Wert: , Wohnwert: .
Siedlungsnummer: S08.
Damit hat der Villenhügel einen Ausgangswert von insgesamt .
Der Villenhügel kann nur auf einem Hangfeld gebaut werden. Da er erst nach Siedlungsphase D ins Spiel kommt, kann er im Zweipersonenspiel nur über die Burg gebaut werden. Im Solo- und Mehrpersonenspiel kann der Villenhügel alternativ auch in der letzten Siedlungsphase nach der Bonusrunde gebaut werden.

die Barackensiedlung? Sie kostet 1 Energie und 1 Nahrung, um am Ende 3 Minuspunkte wert zu sein. Allerdings können die 3 Minuspunkte durch angrenzende Gebäude wieder wettgemacht werden. Wegen der 3 Minuspunkte solltest du andere Siedlungen nicht angrenzend zur Barackensiedlung bauen.

Bier? Bier gibt es nur in der Irland-Variante. Es ist 5 Nahrung wert und damit ausgesprochen nahrhaft. Große Mengen an Nahrung werden insbesondere für die Siedlungen Dorf und Villenhügel benötigt. Du benötigst Bier, um es in der Kapelle (*B-Gebäude*) zusammen mit Whiskey gegen Reliquien einzutauschen. Im Brauhaus (*Startgebäude*) kannst du 1 Bier für 7 Münzen bzw. im Alehouse (*B-Gebäude*) für 8 Münzen verkaufen. Auf dem Festplatz (*D-Gebäude*) erhältst du für 1 Bier so viele Punkte, wie du Moor- plus Waldkarten hast.

Brot? Brot gibt es nur in der Frankreich-Variante. Brot ist 3 Nahrung wert und wird in der Klosterkirche (*B-Gebäude*) neben 1 Wein für 1 Reliquie benötigt. Brot kann im Backhaus (*Startgebäude*) für 4 Münzen verkauft werden. Große Mengen an Nahrung werden insbesondere für die Siedlungen Dorf und Villenhügel benötigt.

Bücher? Bücher sind je $\frac{1}{2}$ wert und eine von vier Warenarten, die du in der Sakristei (*D-Gebäude*) für 1 Wunder benötigst. In der **Irland-Variante** ist Buch eine Ware, die gerne wieder ausgegeben wird. Du erhältst im Druidenhaus (*A-Gebäude*) für 1 Buch 5 gleiche plus 3 gleiche Basiswaren bzw. in der Schutzwehr (*D-Gebäude*) einen Landstrich plus ein Areal.

Energie? Energie gibt es auf den Marken Torfkohle (3), Torf (2), Holz (1) und Stroh ($\frac{1}{2}$). Es wird für verschiedene Siedlungen, insbesondere für das Dorf, benötigt. In der Brennstoffhandlung (*Startgebäude*) kannst du $\frac{3}{6/9}$ Energie gegen $\frac{5}{8/10}$ Münzen tauschen. In der Steinhandlung (*Startgebäude*) werden Energie und Nahrung gegen Steine getauscht. In der Klosterwerkstatt (*A-Gebäude*) wird mit Hilfe von Energie Lehm zu Keramik bzw. Stein zu Ornament veredelt. Im Gutshof (*D-Gebäude*) können 6 bzw. 12 Energie gegen $\frac{6}{12}$ bzw. $\frac{12}{6}$ getauscht werden. In der **Frankreich-Variante** wird Energie für das Backen im Backhaus (*Startgebäude*) benötigt. Außerdem kannst du in der französischen Reederei (*C-Gebäude*) 3 Energie gegen wahlweise eine größere Menge Fleisch, Wein oder Brot tauschen. In der **Irland-Variante** werden statt der Energie gezielt die Waren Torf (in der *Whiskey-Distillerie, B-Gebäude*) und Torfkohle (im *Kohlenhafen, C-Gebäude*) nachgefragt.

Fleisch? Fleisch ist 5 Nahrung wert. Größere Mengen an Nahrung werden für die Siedlungen Dorf und Villenhügel benötigt, aber auch, wenn du im Steinhandlung (*Startgebäude*) Steine ertauschen, im **französischen** Gasthaus (*A-Gebäude*) Geld verdienen oder im Gutshof (*D-Gebäude*) Punkte bekommen möchtest. In der **Irland-Variante** können im Refektorium (*C-Gebäude*) bis zu 4 Fleisch gegen je 1 Keramik ($\frac{3}{3}$) getauscht werden.

Getreide? Getreide wird in der **Frankreich-Variante** in der Windmühle (*Startgebäude*) zu Mehl gemahlen, Mehl wiederum wird in der Bäckerei (*Startgebäude*) zu Brot gebacken. In der **Irland-Variante** wird es in der Mälzerei (*Startgebäude*) zu Malz aufbereitet, Malz wiederum wird zusammen mit Getreide im Brauhaus (*Startgebäude*) zu Bier gebraut. Es kann jederzeit auf die Rückseite „Stroh“ gedreht werden und ist damit flexibel einsetzbar: Getreide und Stroh können zum Beispiel sehr gut auf dem Klosterhof (*Startgebäude*) getauscht werden, in der **Frankreich-Variante** obendrein auf dem Marktplatz (*Startgebäude*), in der **Irland-Variante** obendrein in der Nebenkirche (*C-Gebäude*). Für die **französische** Wunderkammer (*B-Gebäude*) sind Getreide und Stroh ein Muss. Getreide ist 1 Nahrung wert, Stroh dient als Baumaterial und Energieträger.

Holz? Holz ist ein wichtiges Baumaterial für Gebäude und liefert zudem 1 Energie. Als Baumaterial wird es im Wesentlichen für die Burg (*C-Gebäude, 6 Holz*) benötigt. In der Werft (*C-Gebäude*) können 2 Holz in $\frac{4}{4}$ (Ornament) und 5 Münzen umgewandelt werden. Außerdem kannst du in der **irischen** Böttcherei (*C-Gebäude*) 3 Holz gegen wahlweise eine größere Menge Bier oder Whiskey tauschen. In der *Whiskey-Distillerie* benötigst du es neben Malz und Torf zur Whiskeyherstellung. Im **französischen** Dormitorium (*D-Gebäude*) kannst du Holz und Stroh paarweise gegen Bücher und damit je $\frac{2}{2}$ tauschen.

Keramik? Keramik ist $\frac{3}{3}$ wert und eine von vier Warenarten, die du in der Sakristei (*D-Gebäude*) für 1 Wunder benötigst. Sie kann in der **Frankreich-Variante** im Pfleghof (*C-Gebäude*) für 12 Münzen verkauft und am Wallfahrtsort (*D-Gebäude*) zu einer Reliquie aufgewertet werden. In der **irischen** Camera (*D-Gebäude*) kannst du sie zusammen mit einem Buch zur Reliquie aufwerten.

Lehm? Lehm ist ein wichtiges Baumaterial für Gebäude. Es wird im Wesentlichen für die **französische** Kirche (*B-Gebäude, 5 Lehm*) und die **irische** Schutzwehr (*D-Gebäude, 4 Lehm*) benötigt. Lehm kann in der Klosterwerkstatt (*A-Gebäude*) zu Keramik ($\frac{3}{3}$) gebrannt werden. (1 Keramik wiederum kann im **französischen** Pfleghof (*C-Gebäude*) für 12 Münzen verkauft werden.)

Malz? Malz wird in der **Irland-Variante** benötigt, um in Kombination mit Getreide Bier zu brauen bzw. in Kombination mit Holz und Torf Whiskey zu brennen. Die hierfür benötigten Gebäude sind das Brauhaus (*Startgebäude*) bzw. die *Whiskey-Distillerie (B-Gebäude)*. In der **Frankreich-Variante** kommt Malz nicht vor.

Mehl? Mehl wird nur in der Frankreich-Variante benötigt. Mehl gibt es in der Windmühle (*Startgebäude*). Bis zu 7 Getreide kann der Spieler hier in Mehl umwandeln, das in der Bäckerei zu Brot gebacken wird. Brot ist 3 Nahrung wert und wird in der Klosterkirche für Reliquien benötigt. (Bei der Umwandlung zu Brot bekommt der Spieler zusätzlich die Möglichkeit, bis zu 2 Brot für je 4 Münzen zu verkaufen.)

Moor? Moor kann bedenkenlos in der **Frankreich-Variante** trockengelegt und damit zu Baugrund werden. Wer irgendwann gar kein Moor mehr hat, kann die Aktion „Torf stechen“ nicht mehr wirkungsvoll nutzen. Es bleibt ihm aber immer noch der Klosterhof (*Startgebäude*), um an Torf zu gelangen, um an ein Mindestmaß an Energie zu kommen. In der **Irland-Variante** bekommt man auf dem Festplatz (*D-Gebäude*) pro Wald- und Moorkarte, die man besitzt, $\frac{1}{1}$. Da lohnt es sich schon eher, sein Moor zu erhalten.

Münzen? Münzen können im Gegensatz zu Nahrung und Energie jederzeit gewechselt werden. Die wichtigste Funktion des Geldes ist der Ankauf zusätzlicher Landschaften. Die zweitwichtigste Funktion ist die Bezahlung bei Arbeitsaufträgen. Es kann sich als hinderlich erweisen, gar kein Münzen mehr zu haben. Da wird ein Spieler aus Mangel an Einsetzmöglichkeiten schon einmal in eine Aktion „Holz fällen“ oder „Torf stechen“ getrieben, obwohl sich dies eigentlich gar nicht lohnt. Eine dritte Funktion, die irgendwann wichtig wird, ist der Kauf des **französischen** Schlosses bzw. des **irischen** Prachtbaus (beides *C-Gebäude*). Er kostet 25 bzw. 20 Münzen. Weiterhin kannst du mit Münzen einen Steinbruch (*B- und C-Gebäude, 5 Münzen*) sowie in

der **Frankreich-Variante** den Klostergarten (*Startgebäude, 3 Münzen*) und den Wallfahrtsort (*D-Gebäude, 6 Münzen*) bzw. in der **Irland-Variante** den Festplatz (*D-Gebäude, 10 Münzen*) kaufen.

Nahrung? Nahrung benötigst du vorrangig, damit du in den Siedlungsphasen 1 Siedlung bauen kannst. Außerdem wird es für manche Gebäudeaktion benötigt. Wichtig ist die Steinhandlung (*Startgebäude*), bei der du aus Nahrung in Kombination mit Energie Steine gewinnen kannst. Im **französischen** Gasthaus (*B-Gebäude*) kannst du Nahrung verkaufen. Mit dem Gutshof (*D-Gebäude*) kannst du Nahrung gegen Buch und Ornament, also gegen Punkte tauschen. Viele Gebäude fordern konkrete Nahrung wie z. B. Brot.

Ornamente? Ornamente sind $\frac{4}{4}$ wert und eine von vier Warenarten, die du in der Sakristei (*D-Gebäude*) für 1 Wunder benötigst. Im **französischen** Wallfahrtsort (*D-Gebäude*) kannst du Ornamente ($\frac{4}{4}$) zu Reliquien ($\frac{8}{8}$) aufwerten.

Reliquien? Reliquien sind $\frac{8}{8}$ wert und eine von vier Warenarten, die du in der Sakristei (*D-Gebäude*) für 1 Wunder benötigst. Reliquien gibt es in der **Frankreich-Variante** in der Klosterkirche (*B-Gebäude*) und Fälscherwerkstatt (*D-Gebäude*) bzw. in der **Irland-Variante** in der Kapelle (*B-Gebäude*), der Nebenkirche (*C-Gebäude*) und der Camera (*D-Gebäude*). Im **irischen** Portikus (*B-Gebäude*) kannst du 1 Reliquie gegen 14 andere Marken tauschen.

Steine? Steine sind ein wichtiges Baumaterial für Gebäude. Es wird im Wesentlichen für Burg (*C-Gebäude, 5 Steine*) und den **irischen** Rundturm (*D-Gebäude, 4 Steine*) benötigt. 1 Stein kann in der Klosterwerkstatt (*A-Gebäude*) unter Aufbringung von 1 Energie gegen 1 Ornament getauscht werden.

Stroh? Stroh ist ein Baumaterial für Gebäude. In der Schlachtereier (*A-Gebäude*) veranschaulicht es, dass Tiere auf Stroh gebettet werden: Vieh und Stroh können paarweise gegen je 1 Fleisch getauscht werden. Stroh wird immer dann gerne eingetauscht, wenn unterschiedliche Marken verlangt werden, zum Beispiel auf dem Klosterhof (*Startgebäude*). Es wird aber auch mit seinem Brennwert von $\frac{1}{2}$ Energie als Anzünder genutzt. Im **französischen** Dormitorium (*D-Gebäude*) kannst du Holz und Stroh paarweise gegen Bücher und damit je $\frac{2}{2}$ tauschen.

Torf? Torf ist 2 Energie wert. Energie wird für alle Siedlungen außer dem Flecken benötigt. Mit Energie können in der Brennstoffhandlung (*Startgebäude*) Geld verdient oder im Gutshof (*D-Gebäude*) Punkte erzielt werden. Um die Funktion der Reederei (*C-Gebäude*) nutzen zu können, werden 3 Energie benötigt. Energie wird auch in der Klosterwerkstatt (*A-Gebäude*) und der **französischen** Bäckerei (*Startgebäude*) benötigt. Wenn du kein Moor mehr hast, kannst du die Aktion „Torf stechen“ nicht wirkungsvoll nutzen. Es bleibt ihm dann aber immer noch der Klosterhof (*Startgebäude*) oder der Kauf eines Landstrichs, um an Torf zu gelangen.

Torfkohle? Torfkohle ist 3 Energie wert. Energieforderungen sind häufig durch 3 teilbar, was die Torfkohle noch einmal aufwertet. Ansonsten: siehe Torf. In der **Irland-Variante** kannst du mit dem Kohlenhafen (*C-Gebäude*) bis zu 3 Torfkohle gegen jeweils 1 Whiskey plus 3 Münzen tauschen.

Trauben? Trauben werden nur in der **Frankreich-Variante** benötigt. Trauben sind 1 Nahrung wert und werden in der Winzerei (*B-Gebäude*) zu Wein. Wein ist nicht nur 1 Nahrung, sondern auch 1 Münze und $\frac{1}{1}$ wert. Wer also an etliche Trauben gelangt, verschafft sich damit eine gute Möglichkeit, an Punkte zu kommen. Wein kann eingesetzt werden, damit bei einem Arbeitsauftrag an den Mitspieler keine 1 oder 2 Münzen gezahlt werden müssen. Bei der Umwandlung zu Wein bekommt der Spieler zusätzlich die Möglichkeit, 1 Wein für 7 Münzen zu verkaufen.

Vieh? Vieh ist 2 Nahrung wert, kann aber in der Schlachtereier (*A-Gebäude*) unter Zugabe von Stroh zu 5 Nahrung aufgewertet werden, damit den hohen Nahrungsforderungen der späten Siedlungen Dorf und Villenhügel nachgekommen werden kann. In der Anfangsphase des Spiels ist Vieh der einfachste Weg, um an Nahrung zu gelangen, die du vielleicht wiederum in der Steinhandlung (*Startgebäude*) gegen Steine tauschen möchtest.

Wald? Die in der **Frankreich-Variante** spät ins Spiel kommende Buchdruckerei (*D-Gebäude*) liefert einen Grund, sich Wälder zu erhalten, da du mit diesem Gebäude bis zu 4 Waldkarten gegen je 1 Buch tauschen kannst. Bücher sind $\frac{2}{2}$ wert und werden für Wunder benötigt. Der ebenfalls spät ins Spiel kommende Festplatz (*D-Gebäude*) liefert in der **Irland-Variante** nicht nur einen Grund, Wälder zu erhalten, sondern auch Moor: Du erhältst mit diesem Gebäude pro Wald- und Moorkarte $\frac{1}{1}$.

Wein? Wein wird nur in der **Frankreich-Variante** benötigt. Trauben werden in der Winzerei (*B-Gebäude*) zu Wein. Wein ist nicht nur 1 Nahrung, 1 Münze und $\frac{1}{1}$ wert. Wein kann auch eingesetzt werden, damit bei einem Arbeitsauftrag an den Mitspieler keine 1 oder 2 Münzen gezahlt werden müssen (*Stichwort Gastgeschenk*). 1 Wein muss außerdem bezahlen, wer die Funktion des Schlosses (*C-Gebäude*) nutzen möchte.

Whiskey? Whiskey wird nur in der **Irland-Variante** benötigt. Whiskey ist nicht nur entweder 2 Nahrung, 2 Münzen oder $\frac{1}{1}$ wert. Whiskey kann eingesetzt werden, damit bei einem Arbeitsauftrag an den Mitspieler keine 1 oder 2 Münzen gezahlt werden müssen. Im Alehouse (*B-Gebäude*) kann 1 Whiskey für 7 Münzen verkauft werden. Im Prachtbau (*C-Gebäude*) kann für 1 Whiskey ein beliebiges besetztes Gebäude genutzt werden. Im Rundturm (*D-Gebäude*) kann 1 Whiskey zusammen mit 5 Münzen und Waren im Wert von 14 Punkten gegen 1 Wunder getauscht werden.

Wunder? Wunder werden für Punkte benötigt. Sie sind $\frac{30}{30}$ wert. In der Sakristei (*D-Gebäude*) 4 Punktemarken gegen 1 Wunder zu tauschen, bedeutet einen Mehrwert von $\frac{13}{13}$. Im Rundturm (*D-Gebäude*) der **Irland-Variante** 1 Whiskey, 5 Münzen und $\frac{14}{14}$ gegen 1 Wunder zu tauschen, bedeutet ebenfalls einen Mehrwert von $\frac{13}{13}$. In der Wunderkammer (*B-Gebäude*) der **Frankreich-Variante** können 13 unterschiedliche Marken gegen 1 Wunder getauscht werden. Es gibt nur 8 Wunder. Sind diese vergeben, können die Gebäude Sakristei, Rundturm und Wunderkammer nicht mehr getauscht werden.

Wer in der **Frankreich**-Variante die wertvollen Gebäude Klosterkirche oder Schloss nutzen möchte, sollte dies sorgfältig vorbereiten. Das Gleiche gilt für Kapelle und Prachtbau in der **Irland**-Variante sowie die Sakristei. Hierzu einige Übersichten.

Die Klosterkirche

(B-Gebäude in der **Frankreich**-Variante)

Für 1 Reliquie benötigt man

in der Klosterkirche 1 Brot und 1 Wein.

Wie kommt man an diese Waren? (Die wichtigsten Gebäude sind fett geschrieben.)



Wie erhalte ich **Brot**?

- **Bäckerei** (Start): Brot für je 1 Mehl plus 1/2 Energie
- **Reederei** (C): so viel Brot, wie der Joker anzeigt, für insgesamt 3 Energie
- **Markt** (Start): 1 Brot für 4 unterschiedliche Waren (zusammen mit 7 Münzen)
- **Kehlhof** (A): 1 Brot für 1 Münze (zusätzlich gibt es 1 Buch, 2 Trauben und 2 Mehl) (nur im Vierpersonenspiel)

Wie erhalte ich **Wein**?

- **Winzerei** (B): Wein für je 1 Traube
- **Reederei** (C): so viel Wein, wie der Joker anzeigt, für insgesamt 3 Energie
- **Hafenpromenade** (Start): 1 Wein (zusammen mit 1 Keramik, 1 Holz, 1 Münze)
- **Klosterbibliothek** (A): 1 Wein für 1 Münze (zusammen mit 1 Fleisch und der Möglichkeit, Bücher zu kaufen)

Die Kapelle

(B-Gebäude in der **Irland**-Variante)

Für Reliquien benötigt man in der Kapelle (B-Gebäude) je

1 Bier und 1 Whiskey. Um im Alehouse (B-Gebäude) auf

einen Erlös von 15 Münzen zu kommen, werden ebenfalls

1 Bier und 1 Whiskey benötigt. Wie kommt man an diese

Waren? (Die wichtigsten Gebäude sind fett geschrieben.)



Wie erhalte ich **Bier**?

- **Brauhaus** (Start): beliebig viel Bier für je 1 Malz plus 1 Getreide
- **Böttcherei** (C): so viel Bier wie der Joker anzeigt für 3 Holz
- **Falscher Leuchtturm** (Start): 1 Bier oder 1 Whiskey (zusammen mit 3 Münzen)
- **Kultstätte** (A): 1 Bier oder 1 Whiskey (zusammen mit 3 anderen Marken)
- **Refektorium** (C): 1 Bier (zusammen mit 1 Fleisch und der Möglichkeit, Fleisch in Keramik umzutauschen)

Wie erhalte ich **Whiskey**?

- **Whiskey-Distillerie** (B): beliebig oft jeweils 2 Whiskey für 1 Malz, 1 Holz und 1 Torf
- **Böttcherei** (C): so viel Whiskey wie der Joker anzeigt für 3 Holz
- **Kohlenhafen** (C): bis zu 3 Whiskey für je 1 Torfkohle (nur im Vierpersonenspiel)
- **Falscher Leuchtturm** (Start): 1 Whiskey oder 1 Bier (zusammen mit 3 Münzen)
- **Kultstätte** (A): 1 Whiskey oder 1 Bier (zusammen mit 3 anderen Marken)
- **Skriptorium** (A): 1 Whiskey für 1 Münze (zusammen mit 1 Buch und 1 Fleisch)

Das Schloss

(C-Gebäude in der **Frankreich**-Variante)

und der **Prachtbau**

(C-Gebäude in der **Irland**-Variante)

Für den Bau des Schlosses werden

25 Münzen benötigt. Für den Bau des

Prachtbaus werden 20 Münzen benötigt.



Wie verdiene ich mit einer Aktion mindestens **3 Münzen**?

(Die wichtigsten Gebäude sind fett geschrieben.)

in beiden Varianten:

- **Klosterstammhaus** (Basis): so viele Münzen, wie der Warenanzeiger „Münzen“ bzw. der Joker anzeigt
- **Brennstoffhandlung** (C): bis zu 10 Münzen für insgesamt 9 Energie
- **Klosterhof** (A): 6 Münzen für 3 unterschiedliche Marken
- **Werft** (C): 5 Münzen für 2 Holz (zusätzlich 1 Ornament)

zusätzlich nur in Frankreich:

- **Gasthaus** (B): bis zu 15 Münzen für insgesamt 10 Nahrung plus 1 Wein (nur im Drei- bis Vierpersonenspiel)
- **Pfleghof** (C): 12 Münzen für 1 Keramik
- **Bäckerei** (Start): bis zu 8 Münzen für insgesamt 2 Brote
- **Markt** (Start): 7 Münzen für 4 unterschiedliche Marken (zusätzlich 1 Brot)
- **Winzerei** (B): 7 Münzen für 1 Wein

Außerdem ist jeder Wein 1 Münze wert, siehe also „Wie bekomme ich Wein?“. Es ist zu empfehlen, nach dem Bau des Schlosses noch 1 Wein für die Aktion „Schloss“ übrig zu haben. Hierzu muss natürlich auch der eigene Prior frei sein.

zusätzlich nur in Irland:

- **Kohlenhafen** (C): bis zu 15 Münzen für 3 Torfkohle (9 Münzen plus 3 Whiskey, die auch 6 Münzen wert sind) (nur im Vierpersonenspiel)
- **Alehouse** (B): bis zu 13 Münzen (15 Münzen für 1 Bier plus 1 Whiskey, der 2 Münzen wert ist) (nur im Drei- bis Vierpersonenspiel)
- **Brauhaus** (Start): 7 Münzen für 1 Bier
- **Spinnerei** (Start): bis zu 6 Münzen (abhängig von der Anzahl eigener Viehmarken) (nur im Drei- bis Vierpersonenspiel)
- **Druidenhaus** (A): bis zu 5 Münzen für 1 Buch (zusätzlich 3 andere Basismarken) (nur im Vierpersonenspiel)
- **Falscher Leuchtturm** (Start): 5 Münzen (3 Münzen plus 1 Whiskey, der auch 2 Münzen wert ist)

Jeder Whiskey ist 2 Münzen wert. Deshalb bieten auch Whiskey-Distillerie und Böttcherei wesentliche Verdienstmöglichkeiten. Es ist zu empfehlen, nach Errichtung des Prachtbaus noch 1 Whiskey für die Aktion „Prachtbau“ übrig zu haben. Hierzu muss natürlich auch der eigene Prior frei sein.

Die Sakristei

(D-Gebäude **in beiden Varianten**)

Für 1 Wunder benötigt man in der Sakristei 1 Buch, 1 Keramik, 1 Ornament und 1 Reliquie – alles Waren, die Punkte einbringen. Wie kommt man an diese vier Waren?



Wie erhalte ich **Bücher**?

in beiden Varianten:

- Gutshof (D): bis zu 2 Bücher für je 10 Nahrung oder 6 Energie (zusätzlich bis zu 2 Ornamente) (nur im Vierpersonenspiel)
- Brüderhaus (D): Bücher abhängig von der Anzahl eigener Klostergebäuden

zusätzlich nur in Frankreich:

- Klosterbibliothek (A): bis zu 3 Bücher für je 1 Münze
- Badehaus (B): 1 Buch für 1 Münze (zusätzlich 1 Keramik und die Geistlichen zurück) (nur im Vierpersonenspiel)
- Dormitorium (D): Bücher für je 1 Holz plus 1 Stroh (zusätzlich 1 Keramik)
- Buchdruckerei (D): bis zu 4 Bücher für je 1 Wald

zusätzlich nur in Irland:

- Grangie (Start): 1 Buch für 1 Münze (zusätzlich 5 Getreide) (nur im Vierpersonenspiel)
- Kultstätte (A): 1 Buch (zusätzlich 2 Getreide oder 2 Malz sowie 1 Bier oder 1 Whiskey)
- Skriptorium (A): 1 Buch für 1 Münze (zusätzlich 1 Fleisch und 1 Whiskey)
- Kapelle (B): 1 Buch für 1 Münze (zusätzlich können Reliquien erworben werden)
- Festplatz (D): Bücher für 1 Bier (abhängig von der Anzahl eigener Wald- und Moorkarten)



Wie erhalte ich **Keramik**?

in beiden Varianten:

- Klosterwerkstatt (A): bis zu 3 Keramik für je 1 Lehm plus 1 Energie (zusätzlich kann 1 Ornament ertauscht werden)
- Brüderhaus (D): Keramik abhängig von der Anzahl eigener Klostergebäuden

zusätzlich nur in Frankreich:

- Badehaus (B): 1 Keramik für 1 Münze (zusätzlich 1 Buch) (nur im Vierpersonenspiel)
- Dormitorium (D): 1 Keramik (zusätzlich können Bücher ertauscht werden)
- Wallfahrtsort (D): bis zu 2 Keramik für je 1 Buch (nur im Drei- bis Vierpersonenspiel)

zusätzlich nur in Irland:

- Refektorium (C): bis zu 4 Keramik für je 1 Fleisch (davon 1 Fleisch geschenkt)
- Festplatz (D): Keramik für 1 Bier (abhängig von der Anzahl eigener Wald- und Moorkarten)



Wie erhalte ich **Ornamente**?

in beiden Varianten:

- Klosterwerkstatt (A): 1 Ornament für 1 Stein plus 1 Energie (zusätzlich kann Keramik ertauscht werden)
- Werft (C): 1 Ornament für 2 Holz (zusätzlich 5 Münzen)
- Gutshof (D): bis zu 2 Ornamente für je 10 Nahrung oder 6 Energie (zusätzlich bis zu 2 Bücher) (nur im Vierpersonenspiel)
- Brüderhaus (D): Ornamente abhängig von der Anzahl eigener Klostergebäuden

zusätzlich nur in Frankreich:

- Wallfahrtsort (D): bis zu 2 Ornamente für je 1 Keramik (nur im Drei- bis Vierpersonenspiel)

zusätzlich nur in Irland:

- Festplatz (D): Ornamente für 1 Bier (abhängig von der Anzahl eigener Wald- und Moorkarten)



Wie erhalte ich **Reliquien**?

in beiden Varianten:

- Brüderhaus (D): Reliquien abhängig von der Anzahl eigener Klostergebäuden

nur in Frankreich:

- Klosterkirche (B): bis zu 2 Reliquien für je 1 Wein und 1 Brot
- Fälscherwerkstatt (D): je 1 Reliquie für insgesamt 5/10/15... Münzen
- Wallfahrtsort (D): bis zu 2 Reliquien für je 1 Ornament (nur im Drei- bis Vierpersonenspiel)

nur in Irland:

- Kapelle (B): bis zu 3 Reliquien für je 1 Whiskey und 1 Bier (zusätzlich kann 1 Buch gekauft werden)
- Nebenkirche (C): 1 Reliquie für 5 unterschiedliche Marken (nur im Drei- bis Vierpersonenspiel)
- Camera (D): bis zu 2 Reliquien für je 1 Buch und 1 Keramik (zusätzlich Münzen und Lehm) (nur im Drei- bis Vierpersonenspiel)
- Festplatz (D): Reliquien für 1 Bier (abhängig von der Anzahl eigener Wald- und Moorkarten)

Die Schlussaktion

Die letzte Aktion kann frei gewählt werden.

Gebäude, die mit der letzten Aktion gerne genutzt werden, sind in der **Frankreich-Variante:**

- **Burg** (durch den Siedlungsbau sehr viele Punkte möglich)
- **Klosterkirche** (effektiv 7 oder 14, keine 8 bzw. 16, weil Wein 1 Punkt wert ist)
- **Sakristei** (13)
- **Klosterwerkstatt** (bis zu 13)
- **Brüderhaus** (pro Klostergebäude 2)
- **Gutshof** (6 oder 12, nur im Vierpersonenspiel)
- Buchdruckerei (bis zu 8 für bis zu 4 Waldkarten)
- Dormitorium (3 + pro Stroh-Holz-Kombination weitere 2)
- Fälscherwerkstatt (effektiv 6 für 5 Münzen, 10 für 15 Münzen, 14 für 25 Münzen. Beachte, dass auch 5 Münzen 2 wert sind.)
- Winzerei (1 oder 2 durch Münzen + 1 pro zu Wein verarbeitete Traube)
- Reederei (Punkte durch Wein entsprechend der Position des Jokers auf dem Ertragsrad,

Gebäude, die mit der letzten Aktion gerne genutzt werden, sind **in der Irland-Variante:**

- **Kapelle** (bis zu 26 für insgesamt 3 Whiskey, 3 Bier und 1 Münze)
- **Burg** (durch den Siedlungsbau sehr viele Punkte möglich)
- **Sakristei** (13)
- **Klosterwerkstatt** (bis zu 13)
- **Brüderhaus** (pro Klostergebäude 2)
- **Gutshof** (6 oder 12, nur im Vierpersonenspiel)



Credits

Autor: Uwe Rosenberg
Redaktion: Uwe Rosenberg und Grzegorz Kobiela
Realisation: Hanno Girke
Illustration und Grafik: Klemens Franz | atelier198

Das Spiel „Ora et Labora“ ist in zwei Etappen, im April 2009 und im Januar 2010, entwickelt worden. Inspiriert wurde es durch „Le Havre“, erschienen 2008 bei Lookout Games. Auf die Idee, das Klosterwesen als Wirtschaftssystem zu begreifen, ist Uwe Rosenberg auf seiner Hochzeitsreise nach Walkenried gestoßen. Im dortigen Kloster am südlichen Harzrand gab es eine Dauerausstellung, die Klöster mit modernen Wirtschaftsunternehmen verglich.



Die Redaktion dankt 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 und Ann-Katrin Drogi für das Korrekturlesen der Spielregeln und Patrick Korner für die Übersetzung aller Texte ins Englische. Klemens dankt allen Geduligen. Der Autor dankt Nina Rosenberg für die moralische Unterstützung und in chronologischer Reihenfolge den vielen Testspielern, ohne die das Spiel in der vorliegenden Form nicht hätte fertiggestellt werden können:

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 Guttmann, 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 Vorbrod, 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“ Gerdts, Stephan Borowski, Felix Lübeck, Maria João Águeda Dos Sontos 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 gemeinsam mit 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 Buhmann, (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. Ein besonderer Dank richtet sich an Nicole Reiske, Carsten Hübner und Georg von der Brüggen, die für das Mehrpersonenspiel in monatelanger Kleinarbeit die letzten Feineinstellungen vorgenommen haben.



© 2019 Lookout GmbH

Fragen, Anregungen oder Kritik?
Schreiben Sie uns an
buero@lookout-spiele.de

Geschäftssitz:
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Deutschland
www.lookout-spiele.de

Redaktion und Ersatzteilservice:
Hiddigwarder Str. 37
27804 Berne
Deutschland
ersatzteile@lookout-spiele.de