

Ora et labora

Ergänzung zur Spielplanübersicht: Welcher Plan, welches Ertragsrad, welches Material, Sonderregeln etc bei wieviel Spielern?

Spieleranzahl	4	4 - kurz	3	3 - kurz	2	2 - kurz	Solo
Ausführliche Spielanleitung	Seite 2-7	Seite 7	Seite 2-7	Seite 7	Seite 8	Seite 7	Seite 8
Welcher Spielplan?							
Welches Ertragsrad?	0-2-3-4...	0-2-3-4...	0-2-3-4...	0-2-3-4...	0-2-3-4...	0-1-2-2...	0-2-3-4....
Welche Gebäude?	Alle	nicht: 4 (*1)	nicht: 4	nicht: 3+, 4	Alle (*5)	nicht: 3+, 4	Alle (*8)
Wieviele Moorplättchen?	2 Moor	1 Moor (S.7)	2 Moor	1 Moor (S.7)	2 Moor	2 Moor	2 Moor
Wieviel Waldplättchen?	3 Wald	2 Wald (S.7)	3 Wald	2 Wald (S.7)	3 Wald	3 Wald	3 Wald
Wieviele Geistliche?	3	2	3	2	3	3	3
Welche Startwaren?	je 1 Basis	je 1 Basis	je 1 Basis	je 1 Basis	je 1 Basis	je 1 Basis	nix
Rundenverlauf. 1 = Startspieler	1-2-3-4-1	1-2-3-4-1	1-2-3-1	1-2-3-1	1-1-2	1-1	2 Aktionen
Bonusrunde in Runde:	25	13	25	13	keine (*12)	keine (*13)	25 (*14)
Besonderheiten		*1 *2 *3		*2 *3	*4 *5	*6	*7 bis *11

Besonderheiten

- *1: Vier Spieler kurz: C-Steinbruch kann aussortiert werden
- *2: Vier und drei Spieler kurz: jede Runde zwei Waren extra laut Spielplan
- *3: Vier und drei Spieler kurz: 1 Zusatzware für alle, wenn jemand vom Ertragsrad nimmt, auch für den Spieler
- *4: Zwei Spieler lang: Irland: alle Gebäude nehmen
- *5: Zwei Spieler lang: Frankreich: Bautischlerei, C-Weinstock und C-Steinbruch aussortieren
- *6: Zwei Spieler kurz: Warenanzeiger Trauben (Frankreich) in Runde 11, Stein (Frankreich und Irland) in Runde 18 (2. Umdreh.)
- *7: Solo: Irland: alle Gebäude nehmen
- *8: Solo: Frankreich: Bautischlerei, beide Weinstöcke und C-Steinbruch aussortieren
- *9: Solo: Frankreich und Irland: Warenanzeiger Traube und Stein rausnehmen
- *10: Solo: Landstriche und Areale andersrum sortieren: teuer = oben
- *11: Solo: Wenn ein Warenanzeiger auf 10, kommt er ganz aus dem Spiel

Spielaufbau Mitte

Ertragsrad: Balken zeigt auf Bibel links neben Feld A
 7 Warenanzeiger auf Feld A (Wert = 0): Holz, Torf, Lehm, Getreide, Vieh, Münze, Joker
 Warenanzeiger Stein und ggf. Trauben (nur Frankreich): in die Einbuchtungen neben den Spielplan, kommen später
 Gebäude: entscheiden, ob Irland (Kleeblatt) oder Frankreich (Lilie)
 Gebäude mit Bibel = Startgebäude. Alle offen auslegen
 Gebäude mit A, B, C, D = In die Einbuchtungen neben den Spielplan
 Siedlungen mit A, B, C, D = In die Einbuchtungen neben dem Spielplan, auf die Gebäude
 Landstriche (2 unterschiedliche Seiten: 1 Torf, 2 Holz oder nur 1 Holz) - sortiert nach Preis: billig = oben.
 Areale (Wasser/Küste bzw. Hang/Berg) - sortiert nach Preis: billig = oben.
 6 Basiswaren: Holz/Whiskey - Torf/Torfkohle - Lehm/Keramik - Getreide/Stroh - Vieh/Fleisch - Münze/Buch
 3 Zusatzwaren für Irland und Frankreich: Stein/Ornament - 5 Münzen/Reliquie - Wunder
 dazu 1 Zusatzware nur Irland: Malz/Bier
 dazu 2 Zusatzwaren nur Frankreich: Traube/Wein - Mehl/Brot

Jeder Spieler erhält

1 Spielplanübersicht der Irland- oder Frankreich-Variante
 4 Siedlungskarten der eigenen Spielerfarbe mit Bibel
 1 Landschaft "Kernland", darauf: Mohr- und Waldplättchen (wieviele s.o.)
 Geistliche (wieviele s.o.)
 Startwaren: je 1 Basisware = 6

Bonusrunde

Bonusrunde bei 3 und 4 Spielern und beim Solospiel:
 Jeder nimmt Prior zurück. Jeder noch eine Aktion (Gebäude bauen oder nutzen), auch Startspieler nur eine.
 Prior in beliebiges Gebäude, auch in besetztes, auch bei Mitspieler; keine Auftragsgebühr.
 Auch möglich: Gebäude bauen plus Prior hinein
 Danach letzte Siedlungsphase
 *12: Bonusrunde 2 Spieler lang: Wenn D-Gebäude im Spiel und max. 3 Gebäude offen ausliegen:
 diese Runde zu Ende spielen. Keine Siedlungsphase. Schluss
 *13: Bonusrunde 2 Spieler kurz: Wenn D-Gebäude im Spiel und max. 1 Gebäude offen ausliegt:
 Spielzug zu Ende spielen. Ertragsrad drehen. Dann Gegenspieler noch eine Aktion. Keine Siedlungsphase. Schluss

Solospiel

Neutraler Spieler. Nur Kernland mit Baustoffhandlung oben links. 3 Geistliche. Siedlungsphase: alle Gebäude zum neutralen Spieler. Gebäude überbauen. Mit neutralem Prior nutzen möglich. Auftragsgebühr! Ggf Geistliche zurück. Dann Spielzug Solospieler.
 *14: Bonusrunde: erst Spielzug (2 Aktionen), dann Gebäudebau neutraler Spieler, dessen Prior möglich, dann Siedlungsbau.