

## Важно!

Прежде всего прочитайте лист начальной расстановки!

# Uwe Rosenberg Ora & Labora

## Управление монастырем в средние века

Стратегическая игра для 1 - 4 игроков с 13 лет  
от Уве Розенберга

Эти правила описывают игру систематизировано и подробно. Они хорошо подходят для поисков ответов на вопросы, которые могут возникнуть, а также для того, чтобы убедиться в правильном ходе игры. Если вы хотите более повествовательного введения в игру, пожалуйста, обратитесь к другим правилам!



## Подробные правила игры

Эти правила предназначены, прежде всего, для игры трех и четырех человек. Специальные правила для короткой игры, игры для двоих и соло-игры содержатся в конце (смотри страницы 7 и 8).

### Описание игры

"Молись и трудись" - игра про управление монастырским хозяйством в средние века.

Существует молитва. Но в основном, это тяжелая работа, как внутри стен монастыря, так и за их пределами.

Игроки являются главой монастыря и отправляют своих монахов (*настоятель вместе с двумя послушниками*) в здания, где они производят ресурсы.

Сколько производится ресурсов показано на счетчике продукции.

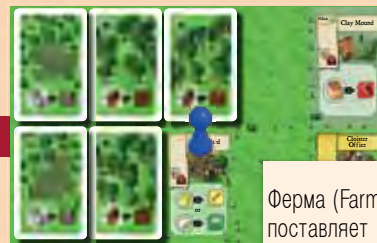
Кроме того, игроки отправляют своих монахов в здания, чтобы улучшать ресурсы.

В начале, у каждого игрока есть только центральное поле, небольшая территория 2x5 участков с болотами и лесами, которое может быть расширено дальнейшими покупками.

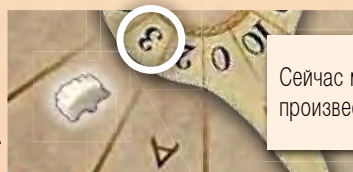
По ходу партии игра пять раз прерывается на фазу поселения. В ней игроки размещают поселения на своих полях таким образом, чтобы заработать как можно больше очков, располагая их рядом со зданиями с наибольшим жилищным уровнем.

Как правило, здания и поселения можно возвести на любом свободном участке поля. Важнейшим исключением являются монастырские здания (*их название и символы выделены желтым фоном*). Монастырские здания должны прилегать друг к другу, создавая, таким образом, монастырь все большего размера. (На примере справа здание капитула (Cloister Chapter House) примыкает к монастырской канцелярии (Cloister Office).)

В "Молись и трудись" можно играть по **французскому** или **ирландскому** варианту. Переверните карты зданий на сторону, соответствующую выбранному игроками варианту.



Ферма (Farmyard) поставляет овец или зерно.

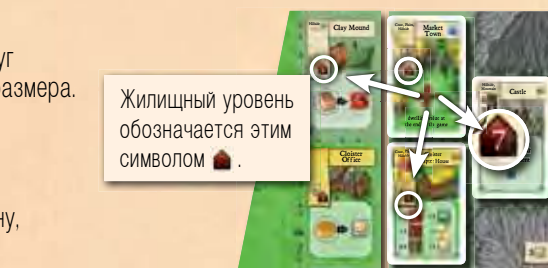


Сейчас можно произвести 3 овцы.



Центральное поле

Расширение районными полями выше и ниже предоставляет дополнительные участки леса и болот. Покупка прибрежного надела расширяет ваши земли влево. Горный надел добавляется справа. Таким образом, каждый игрок расширяет свои земли, которые простираются от побережья до гор.



Жилищный уровень обозначается этим символом 🏠.

Поселения обозначаются этим символом 🏠.

У монастырских зданий названия написаны в рамке этого цвета.

### Компоненты игры

#### картонные поля:

- 2 игровых поля, лишь одно из которых используется в отдельной игре
- 2 одинаковых счетчика продукции, из которых также только один используется в отдельной игре
- 4 центральных поля (*по одному на игрока*)
- 9 районных полей (*стоимостью в 2, 3, 4, 4, 5, 5, 6, 7, 8 монет*)
- 9 полей наделов (*стоимостью в 3, 4, 4, 5, 5, 6, 7, 8 монет*)

#### 450 жетонов ресурсов:

- 40 жетонов "торфа" с "торфяным углем" на обороте
- 40 жетонов "овец" с "мясом" на обороте
- 45 жетонов "зерна" с "соломой" на обороте
- 45 жетонов "дерева" ("виски" на обороте используется только для **ирландского** варианта)
- 55 жетонов "глины" с "керамикой" на обороте
- 45 жетонов "1 монета" с "книгой" на обороте
- 30 жетонов "5 монет" с "усыпальницей" на обороте
- 40 жетонов "камень" с "украшениями" на обороте
- 30 жетонов "виноград" с "вином" на обороте (*только во французском варианте*)
- 30 жетонов "мука" с "хлебом" на обороте (*только во французском варианте*)
- 40 жетонов "солод" с "пивом" на обороте (*только в ирландском варианте*)
- 8 жетонов "Чуда" с множителем "5x" на обороте
- 2 маркера первого игрока (*для игры втроем и вчетвером, один из которых для французского варианта, а другой для ирландского*)

#### 110 карт:

- 41 двухсторонняя карта зданий (*одна сторона для французского варианта, другая для ирландского*)
- 32 карты поселений (*набор из 8 разных поселений для каждого игрока*)
- 37 карт леса с болотом на обратной стороне

#### деревянные компоненты:

- по 3 монаха каждого из 4 цветов (*два послушника и настоятель*)
- 9 фишек ресурсов разной формы и цвета
- 1 бирюзовый домик для отметки следующей фазы поселения

#### дополнительно:

- 2 крепления счетчиков к игровым полям
- 1 лист начальной расстановки
- 4-страничные общие правила, и данная подробная 8-страничная книга правил
- 12-страничный глоссарий всех зданий и поселений, подсказки и общеигровая сводка
- 4 игровых памятки (*возможные действия, ресурсы и виды зданий на лицевой стороне, здания на обороте*)
- 1 блокнот для подсчета очков
- 15 пакетиков



## Процесс игры

Определите, кто получит маркер первого игрока в первом раунде. Этот игрок берет либо **французский**, либо **ирландский** маркер (в других вариантах игры маркер не используется). Переверните его так, чтобы была видима сторона с 1 монетой. Маркер первого игрока передается следующему игроку по часовой стрелке каждый раунд.

### Порядок раунда

При игре втроем или вчетвером, игра проходит в несколько раундов со сменой первого игрока.

Раунд состоит из 5 фаз, каждая из которых играется по очереди.

**1)** В начале раунда игроки проверяют, **все ли три** их монаха находятся в зданиях. Игроки, выполнившие это условие, возвращают монахов **себе**.

- Если игрок разместил только 1 или 2 монахов, то они не возвращаются.
- Игрок **должен** вернуть себе монахов.

**2)** Поверните счетчик продукции на одно деление в направлении нарисованной стрелки (т.е. *против часовой стрелки*).

Фишки ресурсов показывают уровень производства. Уровень производства увеличивается поворотом счетчика продукции.

- После поворота счетчика продукции, воспользуйтесь **контрольным числом**, чтобы удостовериться, в правильном выборе первого игрока. Как это сделать подробно указано на стр. 6.
- Если, перед поворотом счетчика, фишка ресурса находится в последнем секторе (сектор 10), то она продвигается перед указателем. (Другими словами, фишки ресурсов остаются в секторе 10.)
- В 8 раунде в игру вступает ресурс "виноград" (только во **французском** варианте), а в 13 раунде - "камень". Новые фишки ресурсов помещаются в сектор 0 счетчика продукции.

**3)** Если указатель счетчика проходит фишку домика значит в игру вступает следующая колода зданий и поселений (карты А приходят в игру первыми, затем карты В, С и D), игра прерывается на фазу поселения (см. стр. 5).

**4)** Каждый игрок, по часовой стрелке, выполняет **одно действие**. В конце раунда, **первый игрок** выполняет **второе действие**.

- Таким образом, при игре втроем, раунд состоит из 4 действий, а при игре вчетвером - из 5 действий.

**5)** В конце раунда, маркер первого игрока переходит следующему игроку, по направлению часовой стрелки.

### Варианты действия

Четвертая фаза раунда - фаза действия. Есть **три варианта** действий:

- Разместить одного из ваших **собственных монахов** (настоятеля или послушника) в здании или заключить **трудовой договор с другим игроком**: в этом случае он должен разместить одного из своих монахов.
- **Срубить деревья** или **добыть торф** и взять соответствующее количество продукции.
- **Построить здание**.

**Действие** **Разместить монаха чтобы использовать здание.**

Можно либо разместить **одного из своих монахов** (настоятеля или послушника), либо попросить любого другого игрока разместить его монаха.

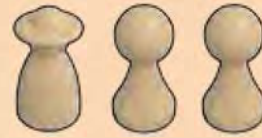
Если вы размещаете одного из своих монахов, тогда необходимо поместить его в одно из своих незанятых зданий и воспользоваться его функцией.

### Размещение монахов

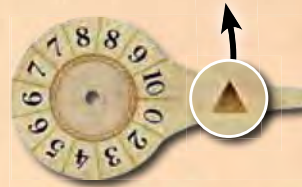
- Если игрок уже разместил всех трех своих монахов в течении раунда, то его здания не могут использоваться снова до конца раунда. (Монахи убираются только в начале раунда. Смотри фазу 1). Исключение: келья (Priory) и резиденция/большое поместье (Palace/Grand manor) дают альтернативную возможность использования зданий (см. глоссарий).
- Функции здания выполняются только при **размещении** в нем монаха, а не когда он присутствует в здании.
- Можно разместить монаха в здании без использования его функции.
- Можно использовать только здания, расположенные на участках поля. Здания рядом с игровым полем использовать нельзя.



Маркеры первого игрока:  
**французский** (красный),  
**ирландский** (зеленый)



Монахи: 1 настоятель и  
2 послушника

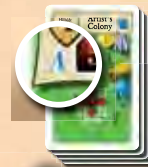


Стрелка показывает  
направление вращения:  
против часовой стрелки.

Поворот счетчика  
приводит к тому, что  
теперь можно  
произвести 3 зерна  
вместо 2, а также  
4 овцы вместо 3.



Контрольные  
числа



Начинается первая  
фаза поселения.

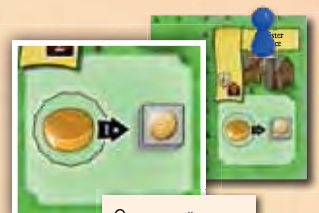


То, что первый игрок выполняет 2 действия в раунде фактически означает что "Молись и трудись" играется по часовой стрелке. Игроки по очереди совершают действия, прерываемые только на поворот счетчика продукции и соответствующие фазы поселения.



Можно объединить действия "строительство здания" и "размещение монаха". Для этого вам будет необходим настоятель (см. стр. 4, "Эффект настоятеля при строительстве").

Эти правила не описывают функцию каждого здания. Если функция здания не ясна, пожалуйста, обратитесь к пояснению, в глоссарии кратко описаны все здания.



Окно действия



## Трудовые договора

Если вы хотите воспользоваться зданием другого игрока, то необходимо заплатить ему **1 монету** и, таким образом, оформить трудовой договор. Другой игрок должен разместить одного из своих доступных монахов в выбранном здании.

**Важно!** Это означает, что будет размещен один из монахов соперника, а не ваш собственный.



## Трудовые договора

- Когда вы хотите воспользоваться зданиями соперника, он может выбрать кого будет использовать для действия: настоятеля или одного из послушников.
- Нельзя заключить трудовой договор с игроком, который уже разместил всех монахов.
- **Нельзя отказаться** от заключения трудового договора.
- Необходимо сразу заплатить за трудовой договор. (Нельзя подождать, чтобы сначала получить доход от здания).
- Можно заключить трудовой договор без использования функции здания.

Как только один из игроков построит **винодельню** (Winery, во **французском** варианте) или **винокурню** (Whiskey Distillery, в **ирландском** варианте), цена трудового договора для **всех игроков** возрастает с 1-й до **2-х монет**. (Эта цена остается до конца игры и отмечается переворотом жетона первого игрока на другую сторону).

## Подарки владельцу здания - количество подаренного вина и виски за трудовые договора.

С самого начала игры, можно не платить монеты за использование зданий другого игрока. Вместо этого, необходимо отдать 1 вино (во **французском** варианте) или 1 виски (в **ирландском** варианте) в общий запас; владелец здания ничего не получает (как будто открывает и пьет). (Вино производится в винодельне, а виски производится в винокурне.)

## Счетчик продукции

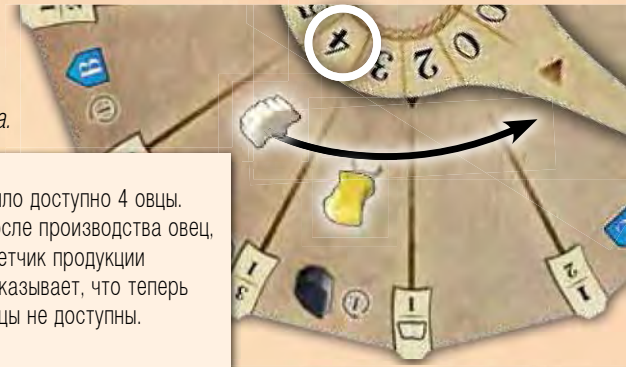
Счетчик продукции - главный игровой элемент в игре "Молись и трудись".

Игроки производят ресурсы. Сколько ресурсов разного вида они произведут, показано на счетчике продукции. В начале каждого раунда поверните его на одно деление против часовой стрелки (*фаза 2*). Таким образом, производство почти всех ресурсов увеличивается на единицу.

Каждый раз, получив ресурсы, переместите фишку соответствующего ресурса в сектор 0. (Из-за относительно медленного поворота счетчика продукции, потребуется несколько раундов, прежде чем он будет выгоден снова.)

На жетонах ресурсов есть четыре вида символов: 🍷 для **еды**, ⚡ для **энергии**, 💰 для **монет** и 🛡 для **очков**. Все ресурсы и их символы можно найти в памятке.

Было доступно 4 овцы. После производства овец, счетчик продукции показывает, что теперь овцы не доступны.



## Использование джокера

Всякий раз выполняя действие, которое использует счетчик продукции, можно воспользоваться джокером вместо обычной фишки ресурса. (У всех зданий, которые используют счетчик продукции, в окне действия есть контур игрового поля.)

Можно использовать фишку джокера для ресурсов, еще не доступных в игре (см. пример 2). Это правило применимо к камню и винограду (во **французском** варианте).

**Пример 1:** Игрок ставит послушника на глиняную насыпь (Clay Mound). Фишка глины находится в секторе 3, а джокер в секторе 5. Игрок перемещает джокера в сектор 0 и берет 5 глины. (Счетчик глины остается в секторе 3.)

**Пример 2:** Игрок ставит послушника в карьер (Quarry). Фишки камня в игре еще нет, а джокер находится в секторе 5. Игрок перемещает джокера в сектор 0 и берет 5 камней.

## Действие Срубить деревья

Удалите (*максимально*) 1 карту леса со своих полей. Счетчик продукции покажет, сколько жетонов **дерева** вы возьмете из общего запаса. Переместите фишку дерева на счетчике продукции в сектор 0.

## Действие Добыть торф

Удалите (*максимально*) 1 карту болот со своих полей. Счетчик продукции покажет, сколько жетонов **торфа** вы возьмете из общего запаса. Переместите фишку торфа на счетчике продукции в сектор 0.



На картах леса и болот отсутствует окно действия, поскольку они не занимают монахами. Контур игрового поля показывает, что его нужно использовать для добычи дерева или торфа.

## Использование карт леса и болот

**Важно!** Для вырубки деревьев и добычи торфа не используются монахи.

- Нельзя использовать карты лесов и болот других игроков.
- Можно удалить карту лесов или болот даже если соответствующая фишка находится в секторе 0, в этом случае вы не получаете никаких ресурсов. (Действие все равно расходуется.)
- Можно воспользоваться джокером для получения дерева или торфа.
- Когда закончатся карты лесов и болот, по-прежнему можно выполнять действия "Срубить деревья" или "Добыть торф", не смотря на то что не получаете никаких ресурсов. Фишки ресурсов также не перемещаются.
- Удаление карты леса или болота освобождает участки поля, которые могут быть застроены позднее (смотри следующий раздел, "Строительство здания").

## Действие **Строительство здания**

Можно построить любое здание, из открытых на игровом столе, оплатив стоимость строительства указанную в верхнем левом углу карты здания. (Существует четыре различных строительных ресурса: дерево, глина, солома и камень.) Поместите карту здания на свободном участке поля.



Дерево и глина доступны со счетчика продукции. Солома получается переворотом жетона зерна (см. дополнительные действия ниже).



### Правила строительства

- **Важно!** Монастырские здания, легко узнаваемые по желтому фону названия и символов, должны всегда прилегать (по горизонтали или вертикали) к другим монастырским зданиям.
- Тип местности, на котором может быть построено здание, указан в левом верхнем углу карты, а также цветом фона рисунка. Существует 5 видов местности (смотри описание): вода, побережье, равнины (включая участки с которых были удалены болота и леса), склоны и горы. Все виды местности легко узнать по своим обозначениям. (Побережья узнаются по песчаным пляжам и близостью к воде. Склоны - по соснам и серо-зеленому фону. Горы - по каменным утесам).
- В горах можно построить только **карьеры** (Quarries) или **замок** (Castle).
- На воде можно построить только **плавучий дом** (Houseboat).

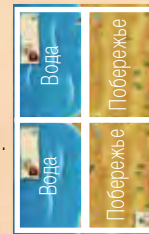
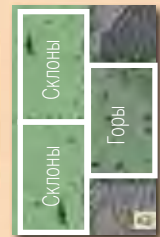


Камень - строительный ресурс, производство которого меняется в течение игры. Его трудно получить вначале, но затем производить становится все легче и легче (см. стр. 6, "Камень").

### Действие настоятеля при строительстве

После того как здание построено, можно использовать своего настоятеля, чтобы сразу воспользоваться функцией здания. Поместите своего настоятеля в только что построенном здании. (Поместить можно только настоятеля, в том случае если он доступен).

Горный надел имеет 2 участка склонов и 1 участок гор.



Прибрежный надел имеет 2 участка побережья и 2 участка воды.

### Строительное действие

- Можно построить только одно здание действием "Строительство здания".
- Функция здания показана в окне действия здания (см. стр. 2).
- Такие карты как монастырский двор (Cloister Courtyard) тоже являются "зданиями".
- Нельзя строить никаких зданий, если у вас нет свободных участков земли.
- Нельзя купить карты зданий и отложить их в сторону, до того момента пока не освободится участок земли.
- Построенное здание нельзя перемещать до конца игры.



Монастырский двор (Cloister Courtyard) - это монастырское здание.



Ветряную мельницу (Windmill) можно построить только на побережье или на склоне.

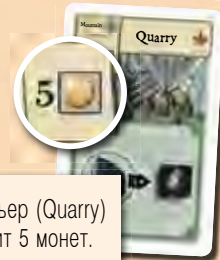
### Оплата вместо строительства

Некоторые здания не требуют ресурсов для строительства, вместо этого необходимо заплатить за них деньги. Возведение таких зданий также считается строительным действием (а не как дополнительное, см. следующий раздел).

### Дополнительное действие

В дополнение к одному из действий, описанных выше, в свой ход можно выполнить неограниченное количество дополнительных действий (до или после основного действия).

Карьер (Quarry) стоит 5 монет.



### Дополнительное действие **Переработать зерно в солому**

В любой момент игры вы можете перевернуть жетон зерна, чтобы сделать из него солому. Солома используется при строительстве и как источник энергии. (Зерно - единственный ресурс, который можно перевернуть в любой момент).

Эти здания используют различные ресурсы.



- Солому **нельзя** переработать обратно в зерно.
- Некоторые здания требуют различные виды ресурсов для своих действий. Поскольку обе стороны жетонов считаются различными типами ресурсов, иногда будет необходимо перевернуть зерно, чтобы сделать солому, во время выполнения функции здания. Это позволит вам заплатить, и 1 зерно, и 1 солому (при условии, что вы имеете два жетона).



Зерно может быть переработано в солому в любой момент.

### Дополнительное действие **Обмен монет**

В любой момент можно обменять монеты: жетон "5 монет" на 5 жетонов "1 монета" или наоборот. Кроме того, в любое время можно обменять вино на 1 монету или виски на 2 монеты (см. иллюстрацию справа).



ПОДРОБНО

ПОДРОБНО



## Дополнительное действие **Покупка поля**

Один раз за ход и один раз за фазу поселения можно купить дополнительное поле (см. ниже). Существуют **прямоугольные районные поля**, а также **квадратные наделы**. Верхние поля из обеих стопок доступны для приобретения. Цена полей указана внизу справа. (Необходимо положить поле сразу же после покупки, нельзя временно его отложить.)

### Районные поля

Центральное поле, которое каждый игрок получает в начале игры, определяет расположение, которому должны соответствовать районные поля. Все пять участков районного поля должны быть расположены выше или ниже центрального поля; их нельзя сдвигать вправо или влево. Районные поля можно расположить выше или ниже других районных полей; в этом случае их тоже нельзя сдвигать. Во время размещения районного поля, можно выбрать одну из сторон: "болото/лес/лес/склон/склон" или "лес/равнина/равнина/равнина/склон". Когда вы кладете поле, его нужно поместить так, чтобы цена оставалась внизу справа. Положите карты леса на участки леса, а карты болота на участки болота. (Остальные участки оставьте пустыми).

### Наделы

Наделы имеют прибрежную и горную стороны. После покупки надела необходимо решить, какой стороной положить поле. **Прибрежные наделы добавляются слева** от вашей земли, а **горные - справа**.

### Когда размещаете наделы:

- Как минимум один участок побережья в новом прибрежном наделе должен быть смежным с существующим участком центрального поля, районного поля или другого побережья.
- Как минимум один участок склона в новом горном наделе должен быть смежным с существующим участком центрального поля, районного поля или другого горного надела (см. пример).
- Поле необходимо положить так, чтобы цена оставалась внизу справа.

Основное правило: Игроки всегда должны иметь возможность увидеть, сколько полей имеет другой игрок (без необходимости спрашивать).

## Смена первого игрока

В конце каждого раунда маркер первого игрока переходит к следующему игроку слева.

## Следующий раунд

В начале следующего раунда все игроки, разместившие всех трех своих монахов, возвращают их себе. (Игроки, которые разместили только 1 или 2 монахов не получают их). Поверните счетчик продукции на одно деление (см. "Порядок раунда" стр. 2).

## Фаза поселения

Фаза поселения наступает каждый раз когда указатель счетчика продукции проходит мимо следующей колоды карт зданий и поселений (сначала карты А, затем В, С и в конце карты D).


Когда это произойдет в следующий раз, показывает бирюзовая фишка домика.

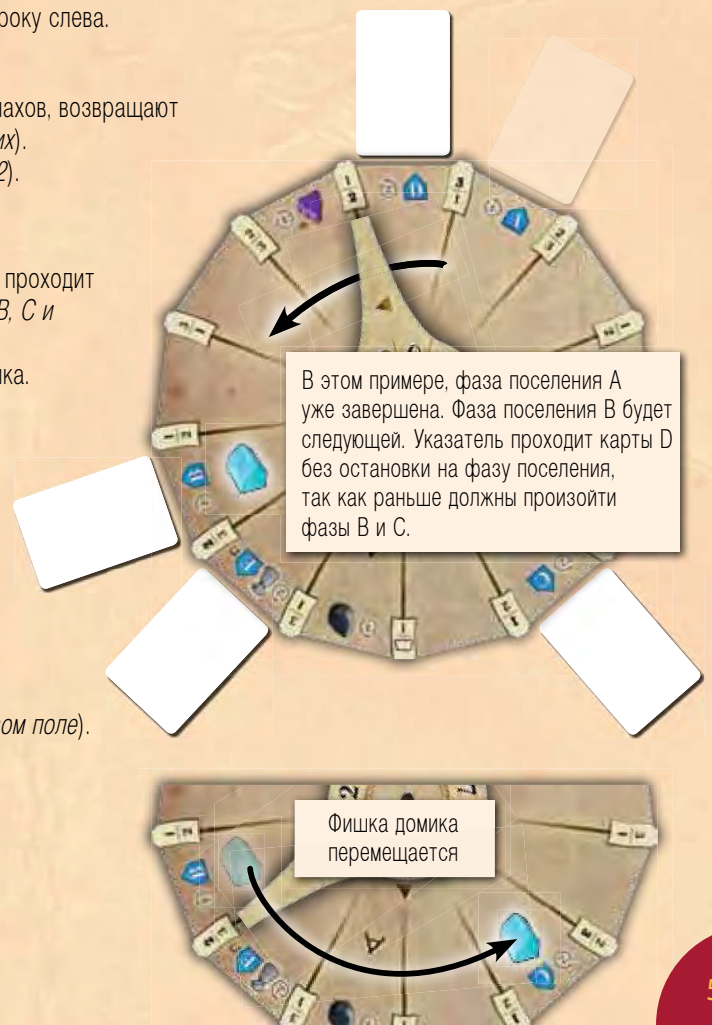
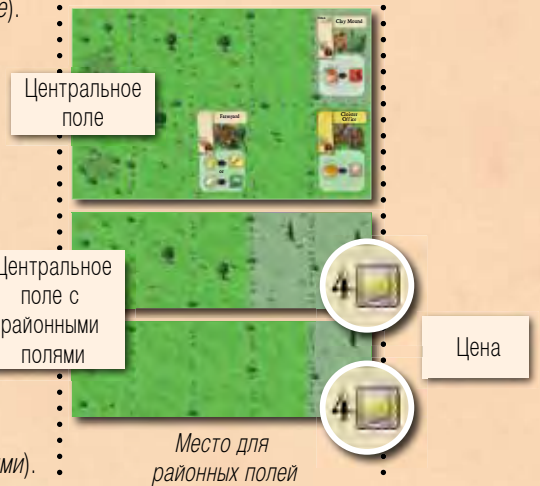
Заключительная, пятая, фаза поселения наступает в конце игры.

Фаза поселения состоит из трех частей.

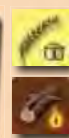
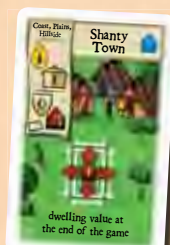
### 1) Переместите бирюзовую **фишку домика**.

До первой фазы поселения, фишка домика находится напротив карт А. В начале первой фазы, переместите ее в сектор счетчика продукции напротив карт В.

В третьей фазе поселения, переместите фишку домика от карт С к картам D. После четвертой фазы, переместите фишку в сектор Е (см. следующий раздел, стр. 6), где он показывает, сколько раундов осталось до начала бонусного раунда (показано символом  на игровом поле).



- 2) Каждый игрок может построить максимум **1 поселение** из своего запаса. Для строительства поселения, заплатите необходимое количество энергии и еды (показано в левом верхнем углу карты) и поместите его (согласно ограничениям) на свободном участке своего центрального поля или других полях. Перед строительством поселения можно купить максимум **1 дополнительное поле**. (В том случае если поле хотят купить несколько игроков, они действуют по очереди, начиная с первого игрока.)



Для строительства деревни лачуг (Shanty Town) необходима 1 еда и 1 энергия. Их можно оплатить, например, 1 зерном и 1 деревом. Тогда "деревня лачуг" может быть построена на любом побережье, равнине или холме.

### Строительство поселений

- Расходы на поселение оплачиваются ресурсами, имеющими символы энергии и еды. За превышение еды и энергии сдача не выдается, поэтому любой избыток теряется.
- Нельзя построить поселение, если нет свободного участка.
- Нельзя построить поселение "про запас" и временно отложить его в сторону до тех пор, пока не освободите (по возможности лучший) участок на поле.
- Действие "Строительство здания" нельзя использовать для строительства поселения.
- Нельзя строить поселения других игроков.
- Описание всех 8 поселений представлено на странице 8 глоссария.
- Рыбацкий поселок (Fishing Village) может быть построен только на побережье, в то время как деревня на склоне (Hillside Village) может быть построена только на склоне. (Это легко пропустить).
- Нельзя строить поселения в горах или на воде.
- Поселение строить не обязательно.
- Нельзя перемещать построенное поселение.


- 3) Разложите текущую колоду карт зданий и поселений. Каждый игрок получает новое поселение, которое можно построить в следующих фазах поселения или с помощью действия замка (см. глоссарий, стр.6).

- Персональный запас карт поселений не ограничен четырьмя. Если игрок не захочет строить поселение, тогда в его запасе может быть больше 4 карт.
- Игроки получают одинаковые виды карт поселения.
- Добавьте новые карты зданий к "старым" на игровой стол. "Старые" здания не удаляются из игры. Посмотрите функции новых зданий. (Их функции показаны в окне действия карты, а также подробно в глоссарии.)

Можно подготовиться к строительству поселения во время следующей фазы. Разместите поселение, которое вы намерены построить, на участок поля а затем возьмите еду и энергию для оплаты строительства из вашего запаса и положите на карту поселения. Запомните, если вам нужно использовать эти ресурсы для чего-нибудь еще, то сначала необходимо убрать карту поселения.



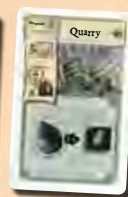
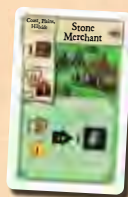
### Бонусный раунд при игре вдвоем и вчетвером.

Как только указатель счетчика продукции пройдет сектор Е второй раз (отмечено соответствующим символом домика и ) , начинается последний, двадцать пятый, раунд игры.

В начале бонусного раунда, все игроки **возвращают себе настоятеля**. Каждый игрок, по очереди, выполняет **ровно одно действие** (включая первого игрока), чтобы либо возвести здание, либо поместить настоятеля в **любое построенное здание** по своему выбору. Независимо от того занято оно или нет. Не нужно платить за трудовой договор, если вы поместили своего настоятеля в здание другого игрока. Размещать своего настоятеля в здании другого игрока можно только в бонусном раунде. Кроме того, можно построить здание и сразу поместить в него настоятеля. За бонусным раундом следует заключительная, пятая, фаза поселения. После этого игра заканчивается (Ω). Выполняется подсчет очков, как описано на стр. 7.

### Ресурс "Камень".

В начале игры, камень доступен только у торговца камнями (Stone Merchant), затем, когда карьер (Quarry) вступает в игру, с помощью фишки джокера. Камень получает персональную фишку ресурса только в 13 раунде.



Торговец камнями - стартовое здание, каменоломня - В здание. (Есть вторая каменоломня включенная в С здания во французском варианте.)

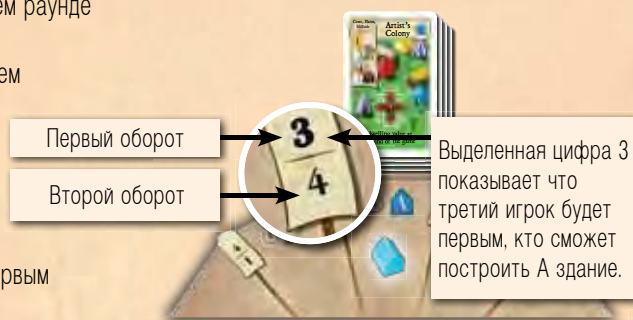
### Контрольные числа.

При повороте счетчика продукции, используйте **контрольные числа**, для уверенности, в правильном выборе первого игрока. Указатель счетчика продукции показывает (после поворота) на два числа. Они относятся к первому и второму полному обороту счетчика продукции.

- Число 1 означает, что игрок который был первым в раунде 1, в текущем раунде является первым игроком.
- Число 2 означает, что игрок который был вторым в раунде 1, в текущем раунде первый игрок.
- и т.д.

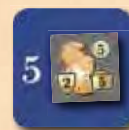
(Если проверка показывает, что была совершена ошибка, тогда можно ее исправить.)

**Выделенное** контрольное число показывает, какой игрок должен быть первым при выборе новых зданий.



### Жетон «5х»

Количество ресурсов, кроме чудес, неограниченно. Если они заканчиваются, можно взять жетон чуда из общего запаса, перевернуть его и поместить жетон ресурса на него. Это будет считаться как 5 ресурсов этого вида. Если закончились жетоны множителей или они необходимы как чудеса, тогда нужно будет их чем-нибудь заменить.














Это означает 25 предметов




## Подсчет очков

Подсчет очков состоит из трех частей.

- 1) Сложите **очки за ресурсы**: 5 монет , книги , керамика , украшения , усыпальница , чудо  и либо вино  либо виски . (Запомните, что вино/виски не только приносят , но также 1 монету, это значит, что 1 вино/виски плюс 4 монеты в итоге дают .)
- 2) Подсчитайте очки за **хозяйственный уровень** всех ваших зданий и поселений. (Жилищный уровень подсчитывается не здесь.)
- 3) Подсчитайте очки поселений. Очки каждого поселения зависят от карт зданий расположенных рядом с ним: очки поселения рассчитываются сложением **жилищных уровней** поселения (узнаваемых по символу здания ) и всех прилегающих зданий.

### Подробно о подсчете очков поселения

- Учитываются прилегающие здания только по горизонтали и вертикали. (Здания по диагонали не считаются прилегающими.)
  - В том случае, когда здание расположено рядом с несколькими поселениями, жилищный уровень учитывается для каждого из этих поселений.
  - У поселений тоже есть жилищный уровень. Поэтому они также учитываются, при подсчете очков прилегающих поселений.
  - Значение жилищного уровня у воды равно .
- Некоторые здания имеют отрицательный жилищный уровень. **Важно!** Отрицательные уровни учитываются только когда здания прилегают к поселению. (Когда они расположены далеко от поселения, можно полностью игнорировать отрицательный жилищный уровень.)
  - Каждый участок гор граничит с двумя участками склонов. (А каждый участок склонов граничит с одним участком гор.)


Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков. В случае равенства очков, объявляется несколько победителей.


### Короткая игра

Можно сыграть в игру "Молись и трудись" всего за один час. Возьмите игровое поле для короткой игры втроем и вчетвером. Используйте лицевую сторону счетчика продукции (та на которой идут цифры 0, 2, 3, 4, ...).




В отличие от длинной версии, каждый игрок оставляет 2 участка, в левом верхнем углу центрального поля, пустыми. Другими словами, у каждого игрока в начале игры на одну карту леса и болота меньше.

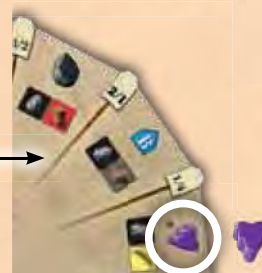
Короткая версия игры играется в течение **12 раундов плюс бонусный раунд** (Отмечено на игровом поле символом ) - столько же секторов имеет игровое поле. Игра проходит с меньшим количеством зданий, но с большим производством ресурсов. При игре втроем, возьмите здания для двух игроков; при игре вчетвером - для двух и трех игроков. Если играете **французский** вариант вчетвером, можно удалить из игры С-карьер (C-Quarry).

 У каждого игрока есть только **1 настоятель** и **1 послушник**. Таким образом, в начале каждого раунда все игроки, разместившие двух монахов, получают их себе.

Увеличение производства ресурсов достигается двумя специальными правилами, которые применяются только в короткой версии игры.

1. Каждый раз, когда для получения ресурсов используется счетчик продукции (это также относится к паровой компании (Shipping Company) и бондарне (Coopergage)), происходит немедленное **бонусное производство** этого ресурса: каждый игрок (включая текущего) берет один соответствующий ресурс из общего запаса.
2. В короткой игре, в каждом секторе счетчика продукции, напечатано два ресурса. В начале каждого раунда, все игроки получают ресурсы из общего запаса, указанные в секторе, который прошел указатель.

Если хотите, можете перед началом игры положить жетоны ресурсов на игровое поле. Тогда в начале каждого раунда, один игрок берет ресурсы с игрового поля, в то время как остальные из основного запаса. Это позволяет легко проверить, уже взяли ресурсы или нет. Также это позволяет легко исправить любые ошибки, которые были сделаны. 



Фишка винограда вступает в игру, во **французском** варианте, в 4 раунде. В **ирландском** варианте в этот момент ничего не происходит.

Фазы поселения от А до D проходят в начале раундов 3, 5, 7 и 9. Фишка винограда приходит, во **французском** варианте, в 4 раунде. Фишка камня приходит в обоих вариантах игр в 6 раунде. Вся эта информация указана на игровом поле.

Бонусный раунд (13 раунд) и заключительный подсчет очков проводятся, как и в обычной игре. Для проверки правильности выбора первого игрока в каждом раунде можно воспользоваться контрольными числами. Первое число - стартовый игрок при игре втроем, второе число - при игре вчетвером.

### Игра вдвоем

Возьмите игровое поле для одного и двух человек. Уберите из игры все карты зданий, имеющие символ **3+** или **4** в правом нижнем углу. Используйте обратную сторону счетчика продукции (ту на которой идут номера 0, 1, 2, 2, ...). Разложите карты зданий от А до D в указанных секторах вокруг игрового поля.

При игре втроем и вчетвером, игра основана на смене первого игрока. При игре вдвоем игроки просто ходят по очереди: в начале хода каждый игрок поворачивает счетчик продукции на одно деление. Затем, игрок выполняет **два действия**, одно за другим, **вместо одного**.

В целом, соблюдайте правила игры для трех и четырех игроков. В соответствующих разделах замените слово "раунд" на слово "ход".

### Игра вдвоем

- Купить поле можно один раз за ход или за фазу поселения.
- Всякий раз, когда указатель счетчика продукции проходит следующую колоду карт зданий и поселений, игра прерывается на фазу поселения. При игре вдвоем это происходит в начале хода, а не в начале раунда.
- Игроки возвращают трех своих монахов в начале хода (при условии, что они все находятся в зданиях).
- Если игрок разместил всех трех монахов в течении хода, то его здания не могут быть использованы снова до конца хода (Исключения: келья (Priory), дворец (Palace), большое поместье (Grand Manor)).



Фишки **винограда** (только во **французском** варианте) и **камень** приходят в игру в 11 и 18 раундах соответственно, это означает, что камень отсутствует в игре до второго полного оборота счетчика продукции (обозначено цифрой 2 в символе спирали).

После того как вы закончите свой ход, начнется ход другого игрока. (Можно использовать маркер первого хода, чтобы следить за этим). Всегда после окончания хода следует проверка у обоих игроков: игрок, использовавший трех своих монахов (1 настоятеля и 2 послушника) возвращает их себе.

В отличие от игры втроем и вчетвером, бонусный раунд отсутствует.

**Важно!** Игра на двоих не имеет фиксированного конца. Игра вступает в заключительную фазу, когда D здания находится в игре и **на игровом столе остается 1 карта здания**. Доиграйте текущий ход до конца. Поверните счетчик продукции. Другой игрок выполняет **одно последнее действие**.

Игра завершается без заключительной фазы поселения (как могло бы быть при игре втроем и вчетвером). Подсчет очков производится как и в обычной игре (см. стр. 7).

## Долгий вариант игры вдвоем

Можно играть в "Молись и трудись" вдвоем с использованием почти всех зданий. (В таком случае игра продлится до 3 часов.) Меняются следующие правила:

Во **французском** варианте не будут задействованы плотницкая мастерская (Carpentry), С-виноградник (C-Grapevine) и С-каменоломня (C-Quarry) (отмечено перечеркнутой цифрой 2 на этих картах). В **ирландском** варианте игры участвуют все карты зданий.

Играйте по обычным правилам для двух игроков за исключением следующего:

Используйте лицевую сторону **счетчика продукции** (та на которой идут номера 0, 2, 3, 4, ...), в отличие от обычной игры вдвоем. (Тем не менее, оставьте игровое поле для одного и двух человек).

Долгий вариант игры вдвоем проходит также как и в обычной игре. Каждый раунд первый игрок сначала выполняет 2 действия (одно за другим), затем другой игрок выполняет 1 действие. После этого раунд заканчивается и меняется первый игрок. Поворачивается счетчик продукции. Другой игрок выполняет 2 действия, затем предыдущий первый игрок выполняет 1 действие.

### ПОДРОБНО Долгая игра вдвоем

- В течении ваших, фактически, трех действий, можно купить до двух полей (районов и наделов), одно в течении вашего первого действия, другое во втором или третьем действии.

В отличие от игры втроем и вчетвером, бонусный раунд отсутствует. Как и в простой игре вдвоем, долгая вариант игры не имеет фиксированного конца. Игра вступает в финальную фазу, когда D здания находятся в игре и на игровом столе осталось **не более 3 зданий**. Текущий ход доигрывается до конца. Игра заканчивается и выполняется подсчет очков (см. стр. 7).

## Соло-игра

### Подготовка к игре

Возьмите игровое поле для одного и двух человек. Используйте лицевую сторону **счетчика продукции** (ту на которой идут числа 0, 2, 3, 4, ...)

В **ирландском** варианте используется 41 карта зданий. Во **французском** варианте уберите из игры плотницкую мастерскую (Carpentry), обе винодельни (Grapevines) и С-каменоломню (C-Quarry) (отмечено на картах перечеркнутой цифрой 1). Эти здания не используются в соло-игре.

Расположите стартовые здания на игровом столе. Положите карты зданий от А до D в сектора, предназначенные для них вокруг игрового поля для соло-игры. Добавьте джокера к остальным фишкам ресурсов в сектор с символом "А".

Уберите из игры деревянные фишки винограда и камня.

Переверните стопки районных полей и наделов. (Таким образом, самые дорогие поля будут находиться наверху, и станут первыми, которые можно купить.)

## Процесс игры

Соло-игра начинается без всего. Вы **не получаете стартовых ресурсов**.

В целом, игра проходит **по правилам для двух игроков**. (Два хода после каждого поворота счетчика продукции.)

Когда поворачивается счетчик продукции, а фишка ресурса находится в секторе 10, то она не продвигается дальше. Вместо этого фишка **совсем удаляется из игры**.

### Нейтральный игрок.

Нейтральный игрок - это уникальная опция соло-игры.

- Нейтральный игрок также получает центральное поле с фермой, монастырской канцелярией и насыпью глины. Он не получает ни болот, ни лесов.
  - Поместите строительный рынок (Builders Market) на верхний левый участок центрального поля нейтрального игрока (отмечено на карте буквой N).
  - Дайте нейтральному игроку 2-х послушников и 1 настоятеля одного цвета.
  - Каждый раз, когда Вы хотите воспользоваться действием одного из зданий нейтрального игрока, нужно заплатить **1 монету в общий запас**. Разместите одного из монахов нейтрального игрока в выбранном здании. Вы сами решаете, будет это настоятель или послушник. Когда будет построена винодельня (Winery) или винокурня (Whiskey Distillery) оплата увеличивается до 2-х монет. Величина оплаты обозначена маркером первого игрока. (Как и в обычной игре, можно сделать подарок вместо оплаты 2 монет.)
  - В начале каждой фазы поселения, поместите **все оставшиеся на игровом столе здания** на центральное поле нейтрального игрока.
  - Правила строительства для нейтрального игрока. С момента, когда больше нет свободного места на центральном поле для всех зданий, которые возводит нейтральный игрок, можно перестроить любые незанятые здания (включая базовые). Можно перестраивать больше, чем одно здание. Монастырские здания можно перестроить только на монастырские здания, а не монастырские - на не монастырские. К тому же, необходимо удостовериться, что все монастырские здания примыкают минимум к одному монастырскому зданию. Ограничения, накладываемые таким типом местности как берег, равнины, склоны или горы (верхний левый угол карты здания), не учитываются при строительстве здания. (Только нейтральный игрок может игнорировать это ограничение.)
  - Как только нейтральный игрок закончит строительство, можно воспользоваться **одним из только что построенных зданий**. Помимо обычного хода поместите настоятеля нейтрального игрока в выбранное здание. Настоятель должен быть доступен, иначе нельзя выполнить это действие. (Нельзя выбрать недавно построенные но тотчас же усовершенствованные здания.)
- Необходимо оплатить стоимость трудового договора настоятеля нейтрального игрока.

**! Про цену трудового договора часто забывают.**

- В начале каждого хода (независимо от того, была ли это фаза поселения или нет), проверьте, чтобы нейтральный игрок вернул трех своих монахов (также не забудьте проверить у себя).

### Раунд с фазой поселения выглядит так:

1. Верните своего монаха и монаха нейтрального игрока, если все трое уже были использованы.
2. Поверните счетчик продукции.
3. Нейтральный игрок строит все оставшиеся здания.
4. **Дополнительно:** Поместите настоятеля нейтрального игрока в одном из построенных зданий. Заплатите за этот трудовой договор.
5. В результате этого нейтральный игрок может получить назад трех монахов.
6. Выполните фазу поселения.
7. Выполните обычный игровой ход.

В отличие от фаз поселений от А до D, в последнем раунде (фаза поселений E) шаг 7 выполняется между шагами 2 и 3. (Строительство нейтрального игрока и фаза поселений происходят только после Вашего хода. Похоже на то, как это происходит в обычной игре.)

Игра заканчивается после этой, последней, фазы поселения.

Цель соло-игры - получить 500 победных очков.

Эту цель немного легче достичь в **ирландском** варианте.

