

# Uwe Rosenberg Ora & Labora

## Monastic Economy in the Middle Ages

Игра «Молись и трудись» имеет 2 версии правил с одинаковым содержанием: общие правила для быстрого обучения игре и подробные правила для поиска конкретных вопросов. Перед прочтением обоих сначала прочитайте этот лист начальной расстановки игры!

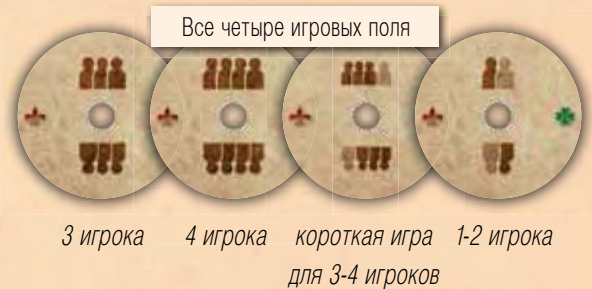


### Начальная расстановка игры

#### Игровое поле

Возьмите одно из двух игровых полей в зависимости от количества игроков. Одно игровое поле предназначено для трех (на одной стороне поля) и четырех игроков (на обратной стороне поля). Другое поле предназначено для короткой игры трех или четырех игроков (одна сторона) и для соло-игры или игры вдвоем (другая сторона).

Положите игровое поле в центр игрового стола. На поле изображены 13 секторов счетчика продукции, расположенные по кругу. Эти сектора соответствуют шагу счетчика продукции и указателя.



#### Счетчик продукции

Положите один из счетчиков продукции на игровое поле лицом вверх, как показано на рисунке. Примечание: для простой игры на двоих используйте обратную сторону продукции продукции (другой счетчик не используется).

В секторах счетчика продукции имеются значения от 0 до 10. Положите семь фишек ресурсов: глину, монета, зерно, овца, дерево, торф и джокер - в сектор со значением 0. (Этот сектор помечен большой "А". Во время игры этот символ не имеет никакого значения.)



#### Здания

Игроки должны договориться, в какой вариант они хотят играть: **французский** или **ирландский**.

Отсортируйте карты зданий в три этапа:


- В первую очередь при игре втроем уберите из игры все карты с цифрой **4** в правом нижнем углу. При игре вдвоем **дополнительно** уберите карты с цифрой **3+**. (Специальные инструкции для соло-игры и короткой игры приведены на стр. 7 и 8 подробных правил).
- Далее убедитесь, что все карты повернуты стороной, соответствующей выбранному варианту игры (**французский** или **ирландский**). Сторону карты можно определить по символам в правом верхнем углу - лилия для **французского**, а клевер для **ирландского**. (Многие карты содержат одинаковые здания на обеих сторонах.)
- В заключение, отсортируйте здания в соответствии с буквами: Символ библии обозначает стартовые здания. Буквы А, В, С и D обозначают соответствующий раунд игры.

Мы рекомендуем сыграть первую игру, независимо от того какой вариант вы выберете, только с двумя или тремя игроками. Если хотите сыграть первую игру вчетвером, тогда мы рекомендуем вам короткую игру.





## Здания

Положите стартовые здания (отмеченные символом Библия ) на стол рядом с игровым полем так, чтобы они были видны всем игрокам. Соберите оставшиеся здания в колоды А, В, С и D и разместите их в указанные сектора вокруг игрового поля. (Порядок зданий в стопке не имеет значения.)

## Камень и виноград

Положите черную фишку **каменя** в указанное место рядом с игровым полем. (До этого момента он не вступает в игру.) Во **французском варианте** дополнительно положите фиолетовую фишку **винограда** в указанное место рядом с игровым полем. (Эта фишка не используется в **ирландском варианте**.)

Положите бирюзовую **фишку домика** в сектор счетчика продукции напротив колоды А.

## Дайте каждому игроку:

- **1 центральное поле**, на котором каждый игрок разложит 2 карты болота и 3 карты леса как показано на поле.
- **3 монаха** одного цвета, которые размещаются рядом с центральным полем.



- Все **8 карт поселений** того же цвета (их можно узнать по рубашке). Поселения помеченные буквами А, В, С и D помещаются в соответствующие колоды карт зданий.
- **1 игровую памятку**, на которой каждый игрок размещает свои оставшиеся карты поселений. Убедитесь, что памятки положены в соответствии с выбранным вариантом страны.
- **Стартовые ресурсы**, т.е. по 1 жетону каждого из шести базовых ресурсов: 1 глина, 1 дерево, 1 торф, 1 монета, 1 пшеница и 1 овца. (Важно чтобы ресурсы были разложены правильной стороной.)

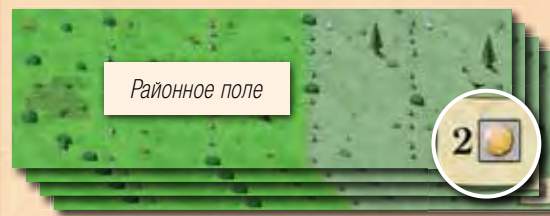
Удалите из игры все неиспользуемые компоненты.

Жетон **солод/пиво** не используется во **французском** варианте игры.

Жетоны **мука/хлеб** и **виноград/вино** не используются в **ирландском** варианте игры.

## Поля

В дополнение к центральному полю, которое есть у каждого игрока, существуют прямоугольные **районные поля** и квадратные **наделы**. Отсортируйте районные поля и наделы в соответствии с ценой и сложите каждые в свою стопку так, чтобы районные поля/наделы с наименьшей ценой были наверху. (Не имеет значения какой стороной лежат поля, т.к. цены для всех полей одинаковы на обеих сторонах.)



Колода А

Колода D

Колоды карт А и D в игре на четырех игроков.

Фишка **КАМНЯ** вступает в игру позже.

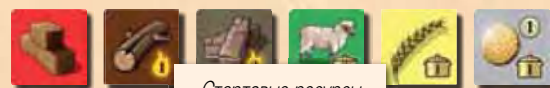
Фишка домика показывает когда в игру вступает следующая колода зданий.



Поселение артистов (Artist's Colony) добавляется в колоду зданий А.



Игроки начинают игру с этими четырьмя поселениями.



Стартовые ресурсы

Ресурсы, которые остаются в игре, не нужно сортировать. В игре совсем не требуется, чтобы вы непременно собрали одинаковые, вместо этого достаточно ссыпать все кучей.





## 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 общие правила описывают игру повествовательно с большим количеством иллюстраций. Я отметил наиболее распространенные ошибки символом **!**. Если вы предпочитаете читать систематизированные и подробные правила, пожалуйста, обратитесь к другим правилам!



## Общие правила

Эти правила применяются только для игры трех и четырех человек. Для короткой версии игры, игры вдвоем, а также для соло-игры, пожалуйста, обратитесь к страницам 7 и 8 подробных правил, включенных в игру.

## Вступление

Каждый игрок начинает с центральным полем 2x5 участков, где он может построить множество зданий, которые используются всеми игроками. Можно покупать дополнительные поля, чтобы каждый игрок развил маленькую епархию в простирающуюся от побережья до гор. В конце игры побеждает игрок с наибольшим уровнем епархии.

## Первый игрок

Выберите, кто будет начинать игру в первом раунде. Дайте этому игроку **французский** или **ирландский** маркер первого игрока (Этот маркер в других вариантах игры не используется). Переверните маркер так, чтобы была видна сторона с одной монетой. Маркер первого игрока передается по часовой стрелке каждый раунд.

## Раунд игры

"Молись и трудись" играется в течении 24 раундов плюс бонусный раунд. Каждый игрок (по часовой стрелке) выполняет одно действие за раунд. В конце каждого раунда первый игрок выполняет дополнительное действие.

Существует 3 варианта выполнения действия.

## 1-й вариант действия.

### Разместите монаха чтобы использовать здание

Самый важный вариант действия в игре заключается в размещении монаха в свободном здании чтобы воспользоваться его функцией. (Функцию здания можно использовать только когда входите в здание, а не когда остаетесь в нем. Здания с монахами считаются занятыми и не могут использоваться все время пока остаются занятыми.)

Игроки могут использовать собственные здания, а также здания других игроков. (Как воспользоваться зданием другого игрока описано на стр. 4)

## Базовые здания

Все игроки начинают с тремя одинаковыми базовыми зданиями. Во время игры, много других зданий будут построены на их землях. Базовые здания снабжают игроков базовыми ресурсами:

- ферма (Barnyard) снабжает на выбор либо **овцами** либо **зерном**
- монастырская канцелярия (Cloister Office) снабжает **монетами**, а
- насыпь глины (Clay Mound) снабжает **глиной**

Если вы отправляете монаха в базовое здание, то **счетчик продукции покажет, сколько ресурсов соответствующего вида вы возьмете**. Каждый базовый ресурс имеет деревянную фишку на счетчике продукции: местоположение фишки показывает, сколько жетонов взять.

Основное правило: Каждый игрок должен иметь возможность увидеть сколько жетонов ресурсов каждого вида есть в запасе у других игроков.

## Как изменяется производство ресурсов

Всякий раз, когда получаете ресурсы используя счетчик продукции, верните соответствующую фишку ресурса назад в **сектор 0**.



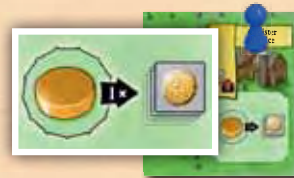
В процессе игры поля могут выглядеть как показано здесь

Центральное поле с базовыми зданиями



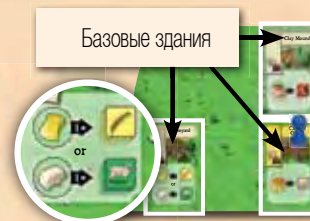
Французский маркер первого игрока

Таким образом, в первом раунде при игре вчетвером играется в порядке 1-2-3-4-1, следующий 2-3-4-1-2 и т.д. Это означает, что никто не пропускает ход, когда меняется первый игрок.



Монах размещается в монастырской канцелярии (Cloister Office).

Эти правила не упоминают конкретные функции каждого здания. Если функция здания не ясна, пожалуйста, обратитесь к глоссарию, где подробно описаны все здания.



В этом случае можно произвести 2 жетона любого базового ресурса.

Если игрок использует монастырскую канцелярию он получит 2 монеты. После чего необходимо вернуть фишку монеты в сектор 0.





Жетоны ресурсов имеют всего четыре вида символов: 🍷 символ для **еды**, ⚡ для **энергии**, 💰 - для **денег**, 🏠 - для **очков**. Каждый ресурс и его символы можно найти в памятке.

Производство всех базовых ресурсов увеличивается следующим образом: **в начале каждого раунда, поверните счетчик продукции на одно деление** против часовой стрелки. (Рисунок на странице 1 показывает счетчик продукции после первого поворота в игре.)

Стрелка показывает направление вращения: против часовой стрелки



**!** В обычной игре счетчик продукции поворачивается только в начале каждого раунда (не перед каждым ходом).

Особый случай: В том случае, когда фишка ресурса находится, перед поворотом счетчика, в последнем секторе (сектор 10), она продвигается перед указателем счетчика. (Другими словами фишка ресурса остается в секторе 10.)

Одним движением, производство почти всех ресурсов увеличивается. Местоположение фишек ресурсов остается неизменным.



### Виноград и камень

Не все фишки ресурсов представлены в начале игры. После поворота счетчика в 8 раунде, положите фишку **винограда** в сектор 0 (только во **французском варианте**). В 13 раунде в игру вступает фишка **камня**.

Помимо базовых зданий во время игры приходят дополнительные производственные здания (узнаваемые по контуру игрового поля в окне функций): **виноградник** (Grapevine) и **карьер** (Quarry) снабжают виноградом и камнем. Они не считаются базовыми ресурсами, даже после того как фишки винограда и камня войдут в игру.



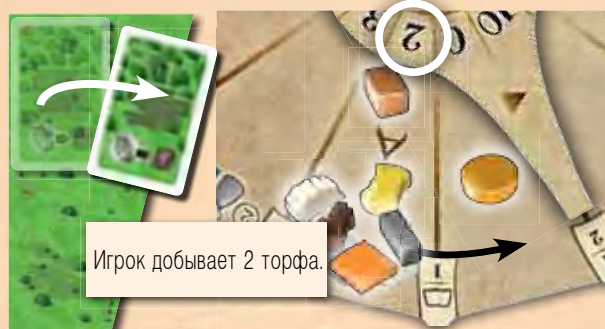
Фишка камня помещается в производственный сектор 0 как только указатель счетчика продукции пройдет эту фишку.

**Из шести основных ресурсов пока обсудили только овец, пшеницу, глину и монеты.**

### 2-й вариант действия *Срубить деревья и добыть торф*

Дерево и торф - два базовых ресурса, которые не добываются с помощью действия здания. Для получения этих ресурсов игрок **не использует монаха**. Вместо этого уберите соответствующую карту ресурса (лес или болото) с одного из ваших полей. Это даст вам столько жетонов дерева или торфа, сколько показано соответствующей фишкой. (Сбросьте фишку обратно в сектор 0.)

**!** Рубка деревьев и добыча торфа не задействует монаха.



Игрок добывает 2 торфа.

**В результате удаления карты леса или болота становится доступным новый участок поля.**

### 3-й вариант действия *Строительство здания*

Для строительства здания, выберите одну из открытых карт здания и заплатите стоимость строительства, указанную в левом верхнем углу карты. (Здания строятся из дерева, глины, камня и соломы. Иногда требуются монеты.) Положите построенное здание на одном из **свободных** участков поля.



Скотобойня (Slaughterhouse) строится из 2 глины и 2 дерева. Участки с лесом, болотом или другими картами не считаются пустыми.

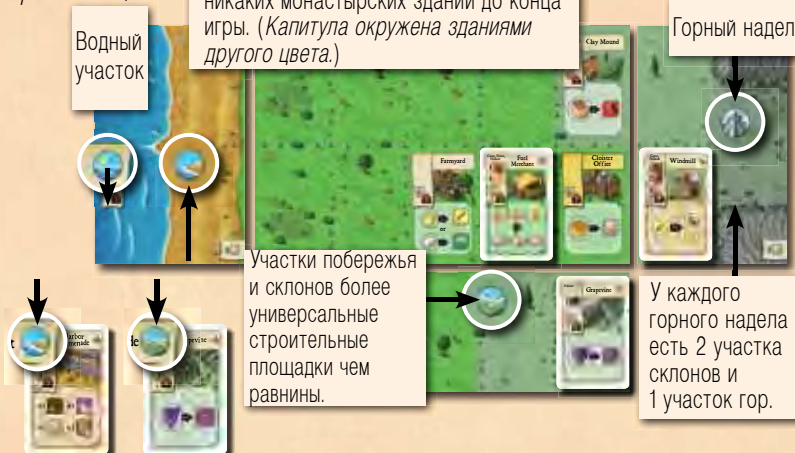
### Необходимо соблюдать два строительных правила.

• Монастырские здания (узнаваемые по желтому фону названия) должны примыкать к другому монастырскому зданию (по вертикали или горизонтально).

**!** Иногда забывают, что монастырское здание должно примыкать к другому монастырскому зданию.

- Большинство зданий можно построить на равнине, а также на побережье и склоне. Однако некоторые можно построить только на побережье или только на склонах. (Это отмечено в левом верхнем углу карты а также цветом фона рисунка.)
- В горах можно построить только карьеры (Quarries) или замок (Castle).
- На воде можно построить только плавучий дом (Houseboat) (в **ирландском варианте**).

Осторожно! Игрок не сможет построить никаких монастырских зданий до конца игры. (Капитула окружена зданиями другого цвета.)



Водный участок

Участки побережья и склонов более универсальные строительные площадки чем равнины.

Горный надел

У каждого горного надела есть 2 участка склонов и 1 участок гор.



## Настоятель

У каждого игрока есть 3 монаха: **1 настоятель** и **2 послушника**. Действие настоятеля такое же как и послушника, только у него есть специальная способность: если строится здание и настоятель по прежнему доступен, можно выполнить одно **дополнительное действие**, разместив своего настоятеля в только что построенном здании и используя функции здания.

## Возвращение настоятеля

В начале каждого раунда игроки проверяют разместили ли они всех трех своих монахов. Те игроки, которые разместили настоятеля и обоих послушников, возвращают монахов себе.

**!** Игроки иногда забывают вернуть себе монахов. Это необходимо исправить сразу, как только заметили.

В следующем разделе происходит полный обзор раунда игры.

## Порядок раунда

- 1) В начале раунда, игроки разместившие **всех трех своих монахов** возвращают их себе.
- 2) Поверните **счетчик продукции**.
- 3) Иногда, раунд прерывается на **фазу поселения** (смотри раздел ниже).
- 4) Каждый игрок выполняет **одно действие**. В конце раунда **первый игрок** выполняет **второе действие**.
- 5) Передайте маркер первого игрока следующему игроку по часовой стрелке.

## Фаза поселения

Каждый раз когда указатель счетчика продукции проходит следующую колоду зданий и поселений рядом с игровым полем (сначала карты A, затем B, C и последние D), игра прерывается на **фазу поселения**.

Игроки могут построить **только одно поселение** из своего запаса на любом из свободных участков.

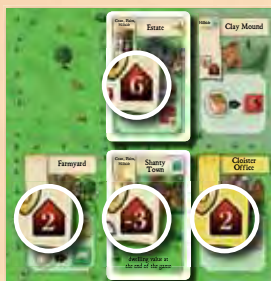
- Строительные расходы состоят из **энергии** ⚡ и **еды** 🍲. (Оплата производится жетонами ресурсов имеющими эти символы. Излишки энергии/еды теряются.)
- Требования "побережье" для рыбацкой деревни (Fishing Village) и "склоны" для горной деревни (Hilltop Village) должны быть выполнены.
- Горные и водные участки заселять нельзя.

В конце игры происходит заключительная, пятая, фаза поселения. 🏠

**!** Поселения можно построить только во время фазы поселения или с помощью действия замка, но нельзя использовать действие "строительство здания".

## Очки поселения в конце игры

Поселения не могут использоваться во время игры аналогично функциям зданий, но они приносят очки в конце, **в зависимости от того какие здания находятся рядом с ним**. Чтобы определить, сколько очков приносит поселение, прибавьте к его жилищному уровню бордового цвета 🏠 жилищный уровень тех зданий, которые прилегают к нему. (Здания по диагонали не считаются прилегающими.)



У деревни лачуг (Shanty Town) жилищный уровень равен -3, у фермы (Farmyard) 2, у монастырской канцелярии (Cloister Office) 2 а у поместья (Estate) 6. Таким образом итоговый жилищный уровень у деревни лачуг равен 7. (Насыпь глины (Clay Mound) находится по диагонали от деревни лачуг и поэтому не учитывается при подсчете очков.)



У водного участка есть жилищный уровень, даже если на нем ничего не построено.

## Новые здания и новые поселения

В каждую из четырех первых фаз поселения в игру приходят новые здания, которые добавляются к "старым" и раскладываются рядом с игровым полем. Кроме того каждый игрок получает новое поселение которое можно построить в следующих фазах поселения.

Во время каждой фазы поселения, переместите **фишку домика** в сектор счетчика продукции напротив следующей колоды зданий и поселений. (Фишка домика это напоминание и если предпочитаете, можете ее не использовать. До первой фазы поселения она находится перед картами A, после нее кладется перед картами B.)



Каждый игрок получает поселение артистов (Artist's Colony, A), когда новые здания впервые вступают в игру. Затем они получают деревушку (Hamlet, B), деревню (Village, C) и к концу игры горную деревню (Hilltop Village, D).

Настоятель позволяет совершать ценные двойные действия. Здесь скотобойня может быть построена и сразу же использована.



Этот игрок больше не может размещать монахов до начала следующего раунда. Только в начале следующего раунда он вернет монахов себе.

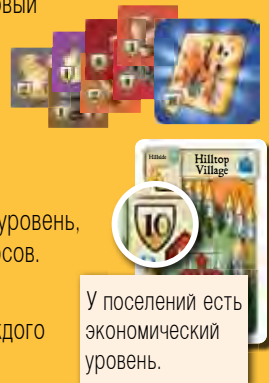
Теперь награда за ваши строительные достижения.

## Цель игры

В конце игры происходит подсчет очков. (Для подсчета используйте блокнот.)

Сложение следующих отдельных очков дает итоговый результат. Побеждает игрок с наибольшим количеством очков.

- У некоторых ресурсов в символе щита указаны очки. Каждый игрок подсчитывает очки за эти ресурсы.
- У всех зданий и поселений есть хозяйственный уровень, указанный в таком же символе щита как у ресурсов. Каждый игрок подсчитывает эти значения.
- В конце подсчитывается жилищный уровень каждого поселения.



У поселений есть экономический уровень.

Подсчет очков поселения будет рассмотрен подробно в контексте строительства поселений.



## Дополнительные действия

Дополнительное действие можно выполнить до или после основного действия. К ним относятся:

- Покупка поля (*районного поля или надела*).
- Обмен монет и/или продажа вина или виски.
- Переворот **жетона зерна** на сторону с **соломой** (*в игре свободно можно перевернуть только этот жетон*).

Самое важное дополнительное действие - это покупка районного поля или надела. Игроки могут это сделать **один раз за ход или за фазу поселения**.

Поверните купленное поле выбранной стороной. Районные поля **должны** размещаться **ровно** выше или ниже центрального поля (*или другого районного поля*), прибрежный надел нужно положить слева, а горный надел - справа. (*Поля должны всегда размещаться так, чтобы цена находилась в левом нижнем углу. Когда размещаете новое поле то, как минимум один участок должен быть рядом с уже существующим участком поля.*)

Вернемся к **1-му варианту действия**

**Разместите монаха чтобы использовать здание**

## Использование зданий других игроков

Игроки могут размещать монахов только в своих зданиях. В качестве альтернативы, они могут заключить **трудоу договор**, чтобы воспользоваться свободным зданием другого игрока. Чтобы это сделать необходимо заплатить владельцу здания **1 монету**. Владелец выбирает одного из своих свободных монахов и ставит в выбранное здание. Теперь игроку, заключившему трудовой договор, доступны функции здания.

## Повышение цены трудового договора

Как только один из игроков построит винодельню (Winery, *французский вариант*) или винокурню (Whiskey Distillery, *ирландский вариант*) цена трудового договора, для всех игроков, повышается с 1 монеты до **2**. (*Повышенная цена остается до конца игры.*)

**!** Иногда, в запале игры, про повышение цены, сопровождаемое строительством винодельни или винокурни, забывают.

## Подарки за трудовые договора

Винодельня и винокурня производят ресурсы, которые относятся к следующему **специальному правилу**: вместо оплаты за трудовой договор монетами, игрок может принести подарок владельцу здания в виде бутылки **вина** (*французский вариант*) или бочонка **виски** (*ирландский вариант*). Этот подарок сразу же выпивается. Жетон ресурса идет в **основной запас** (*к большому огорчению владельца здания*).

## Использование джокера

Когда игрок использует счетчик продукции (*например, при рубке деревьев или использовании фермы*), то он может воспользоваться джокером вместо обычной фишки ресурса. (*Игрок может использовать производственное здание, например, карьер и воспользоваться джокером вместо фишки камня. Он мог бы использовать джокер вместо фишки камня, даже если камня еще нет в игре.*)

**!** Джокер может использоваться только когда монах размещается в производственном здании или когда рубят деревья или добывают торф.

## Контрольные числа

**!** В начале раунда, периодически забывают что счетчик продукции необходимо повернуть.

Более того, когда раунд прерывается на фазу поселения, легко может случиться, что счетчик продукции поворачивается больше одного раза. Чтобы избежать этих ошибок, на игровом поле напечатаны **контрольные числа**. Эти числа детально описаны на странице 6 подробных правил игры.



## Обзор игры вдвоем

При игре вдвоем игроки делают ходы: в начале каждого раунда, поверните счетчик продукции на одно деление. Игра вдвоем не имеет фиксированного конца. Игра вступает в заключительную фазу, когда остается построить **не более одного здания**. Вы сможете найти больше информации в подробных правилах игры на стр. 7 и 8.



Игроки у которых есть зерно также имеют в своем распоряжении солому. Переворот на сторону с соломой означает что вы отдаете пищевую единицу зерна, а вместо этого получаете 1/2 единицу энергии.

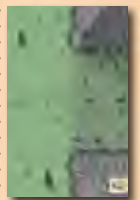
Игрок, который воспользуется монастырской канцелярией в первом раунде, получает 2 монеты. Он может сразу же купить районное поле.



Область прибрежного надела

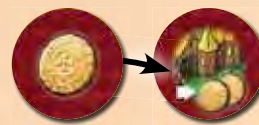


Область районного поля

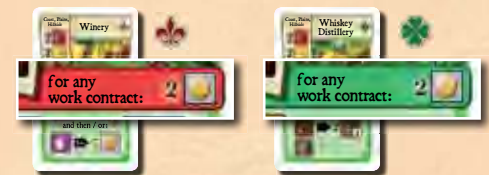


Область горного надела

**!** Монахи никогда не покидают свои епархии до бонусного раунда. Они всегда размещаются в собственных епархиях: либо самим игроком, либо по требованию другого игрока.



Переверните маркер первого игрока на другую сторону чтобы показать, что цена трудового договора повысилась



## Дополнительный раунд и подсчет очков

Как только счетчик продукции пройдет сектор "E" второй раз, наступает заключительный, двадцать пятый, раунд. Перед заключительным раундом **каждый игрок берет себе своего настоятеля**.

Затем каждый игрок получает еще один ход чтобы:

- либо построить здание
- либо разместить своего настоятеля в уже построенном здании.



(Даже первый игрок получает только один ход.)

При размещении настоятеля, не имеет значения занято здание или нет. Если размещаете настоятеля в здании другого игрока, то **не нужно платить за трудовой договор**. Можно построить здание и сразу же разместить в нем своего настоятеля.

Пятая фаза поселения происходит после бонусного раунда. После нее игра заканчивается. Проводится подсчет очков, как описано на странице 3.

