



BURANO

彩色島



TARTALOM

1. Bevezetés	1
2. Játék tartozékok	2
3. Előkészítés	4
4. A játék menete	7
5. Akciók	12
6. Évszak zárás	16
7. A játék vége	18
8. Előjogok	19
9. Épület kártyák	20



1. BEVEZETÉS

Burano, avagy csipke-sziget, egy kis sziget az észak velencei lagunában. Burano különösen híres az élénk színekre festett házairól, azok a kocka alakú színpompás házak a vízcsatornák mentén olyan mint egy mesebeli világ.

Burano alapításának kezdetétől a halászat a fő tevékenysége. Van egy történet arról, hogy amikor a halászok hosszú időre elmentek halászni a lagunába, az otthon maradt feleségeknek annyira hiányoztak a férjeik, hogy tűikkel csipkét készítettek, mintha csak a férjeik hálóját javították volna.

A középkorban a burano csipkét világszerte csodálták és széles körben igényelték a királyi családok egész Európában. A játékosok családfők bőrébe bújnak ezen a kis szigeten. Férfiakat küldhetnek halászni a fő jövedelemforrásért vagy nőket küldhetnek csipke készítésre, hogy külföldre eladják. A jó megélhetésért és annak érdekében, hogy Burano világhírűvé váljon, ki kell találniuk hogy szervezzék meg a családtagok munkáját. Ettől függ, hogy ki szerezz dicsőséget a családjának és melyik család emelkedik a többi fölé.



A játék célja

A játékot 4 évszakon, összesen 14 fordulón keresztül játsszák. Az új, „kockapiramis által vezérelt” mechanizmus révén a játékosok felváltva fizetnek értéket, hogy minden körben működtessék kockapiramisukat. A színkódokkal ellátott kockák működtetése bizonyos tevékenységeket indít el, például a horgászatot, a csipkekészítést és a háztető burkolását, amelyekkel a játékosok győzelmi pontjait (GYP) nyerik.

A játék végén az nyer, aki a legtöbb győzelmi pontot szerezte.

2. JÁTÉK TARTOZÉKOK

1 Játék tábla



1 Fő sziget tábla



120 kockaház (20 minden színből)



4 Kereskedőhajó



33 Érme (5 x 5, 8 x 3, 20 x 1 értékű)



18 Dokkház (3 minden színből)



12 Csipke műhely



48 Hal kártya (8 féle, 6 mindegyikből)



1 Akció tábla



48 Háztető lapka (4 féle, 12 mindegyikből)



4 Évszakjelölő



6 Akció színjelző (1 minden színből)



1 Körjelölő



16 Épület kártya



Játékos tartozékok

4 Játékos tábla

(1 minden játékos színében)



16 Tervgyűrű rész

(4 minden játékos színében)



52 Munkás token

(13 minden játékos színében két oldalas)



1 Kezdőjátékos jelző



4 Időkerék

(1 minden játékos színében)



4 Halászhajó

(1 minden játékos színében)



Akció tábla és Játékos tábla leírása



3. ELŐKÉSZÍTÉS

A zöld szöveg a 2 és 3 fős játék szabálmódosításai

1 Tedd a **játéktáblát** az asztal közepére. Helyezd a komponenseket a tábla köré, ahogy a képen látható.

1

2 Véletlenszerűen tegyél 18 dokkházat képpel felfelé a négyzetre a "Szomszédos szigetek"en.

2



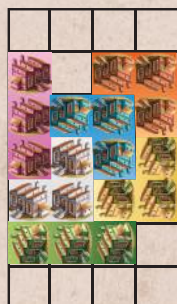
3 Fogd a 6 darab 4 négyzetből álló **csipke műhely lapkákat** és rendezd el őket a "műhely területen". Használhatod a következő elrendezéseket az első játék alkalmával.

3

4 játékos esetén



2 és 3 játékos esetén



Tapasztalt játékosok használhatják ezt a 3 megkötést:

- ♦ A műhely négyzetrácsain kívülre ne nyúljon át.
- ♦ Ne fedjék egymást a letett lapkák.
- ♦ 4 üres helynek kell maradnia a műhely területen.

2 és 3 fős játéknál 10 üres hely maradjon.

4 Véletlenszerűen tegyél le 2 kereskedő hajót a fő sziget mindkét kikötőjébe.



4

Hajtsd végre a 6. oldalon lévő utasításokat, mint egyedi játékos előkészületek.

5 Nyomkodd ki az üres lapkákat a Fő sziget tábláról és helyezd rá a táblát a nagy játéktáblára, hogy az illeszkedjen az azon lévő Fő sziget grafikájához.

5



14 Válogasd szét színenként a 120 kockaházat és tedd őket a játéktábla mellé, mint közös "kocka készlet". Véletlenszerűen válaszd egyet és tedd a fő táblán lévő Szökőkút alatti helyre.



14



Helyezd az **Akció táblát** a játéktábla mellé.

6



Válogasd szét a háztető lapkák 4 típusát és képezz belőlük képpel lefelé néző halmokat, mint "tető kés-

7



6

7

8

9

10

10

10



11



12



Rakd egymásra időrendi sorrendben a 4 **évszak jelzőt** (a tetején legyen a Tavasz) és helyezd képpel felfelé az "évszak területre".

8



Rakd a körjelölőt a "körsáv" első mezőjére.

9

Véletlenszerűen helyezz 2 Akció színjelzőt képpel felfelé mindhárom "akció helyre" az akció táblán.

10



Keverd meg a 16 épület kártyát és képpel lefelé képezz belőlük egy épület paklit. A felső 4 kártyát húzd fel és képpel felfelé tedd a húzó paklija mellé, mint épület készletet.

11



13

Válogasd szét a 33 pénzermét, ez lesz a bank. Ha a bankban nincs elegendő pénz, akkor a játékosok bármivel helyettesíthetik.



13



Keverd meg a 48 **halkártyát** és képpel lefelé képezz belőlük egy hal paklit. A felső 3 kártyát húzd fel és képpel felfelé tedd a húzó paklija mellé, mint hal készletet.

12

Játékos előkészítés

Minden játékos választ egy színt és elveszi a hozzátartozó **játékos táblát** és maga elé teszi.

1

Minden játékos elveszi a színéhez tartozó 13 **munkás token**. Egyet a pontozó sáv "0" mezőjére, a többit a Tervgyűrű megfelelő ház szimbólumához kell tenni.

3

Az a játékos, aki utoljára volt Olaszországban, kapja meg a kezdőjátékos token. Az óramutató járásának megfelelően következnek a játékosok.

4

Minden játékos elhelyezi **3 munkását** a Tervgyűrűn **az alábbi táblában lévő betűkkel meghatározott részén**:

Játékos	Első	Második	Harmadik	Negyedik
Betű	A	B	C	D

Aztán minden játékos elhelyez **további 1-1**:

- a megfelelő betűvel jelzett "szomszéd szigeten" (A~D).
- a "Előjog sáv" 1-es mezőjére.
- a "Mozgatás sáv" 1-es mezőjére

Ezután minden játékos vesz a saját színében egy **időkereket** és azt a Tervgyűrű középpontjába helyezi. Az időkereket úgy kell elforgatni, hogy a három nyíl a Tervgyűrű üres helyeire mutasson.



Minden játékos elveszi a színéhez tartozó **Tervgyűrű** darabjait és véletlenszerűen ráteszik a játékos táblájukra az arra kialakított helyre.

2



Minden játékos elvesz 18 **kockaházat** a készletből, hármat mind a hat színből és elhelyezi őket a játékos táblája mellé „kockatartalékként”.

5

Az óramutató járásával megegyező irányban, a kezdő játékoskal kezdve, minden játékos **3 különböző típusú** tetőcserepet választ ki és a játékos táblájának tetőhelyére teszi.

6

Minden játékos kap **3 érmét** a bankból.

7

Minden játékos elvesz **1 halászhajót** a saját színében és elhelyezi azt a szomszédos szigetek kikötőjébe, ahol a munkása is található.

8



4. A JÁTÉK MENETE

A játék négy évszakon keresztül tart: tavasszal, nyáron, ősszel és télen. Minden évszak három szakaszból áll:

- 1. Kocka piramis felépítése:** Rendezzük a kockákat, amelyeket ebben a szezonban használunk fel.
- 2. A játékosok körei:** A kezdő játékosal kezdve az óramutató járásával megegyező irányba haladva minden játékos felváltva következik.
- 3. Évszak zárás** (lásd a 16. oldalt): Szerezz köztes pontokat. Véletlenszerűen rendezd át az akció színjelölőit a következő évszakra. Töltsd fel a készleteket. A kezdő játékos jelölőt kapja meg az óramutató járásával megegyező irányban következő játékos. A végső pontozásra (lásd a 18. oldalt) a tél végén kerül sor. A győztes az a játékos, aki a legtöbb győzelem ponttal (GYP) rendelkezik.

Kocka piramis építése

Minden évszak elején minden játékos **egyszerre** 14 kockaházat választ ki a „kockatartalékából”, majd az alábbi utasítások szerint egymásra rakja ezeket a kockákat:

- Először lehelyez 9 kockát 3x3-as alakzatban.
 - Másodszor, az előző alakzatra ráhelyez 4 kockát 2x2-es alakzatban.
 - Aztán az utolsó kockát ennek a tetejére.
 - Végül, a készített építmény ráhelyezi a „kocka piramis helyre” a játékos tábláján.
- Ha végeztél a piramis építésével, akkor a maradék kockákat rakd vissza a közös „kocka készletbe”. Minden visszarakott kockáért kapsz 1 érmét.

Megjegyzés:

- A játékosoknak be kell fejezni a piramis építését egy percen belül.
- Használhattok stoppert vagy homokórát.
- A színes kockákat bármilyen sorrendben elhelyezheted a piramisodban. Bizonyosodj meg, hogy a piramisba beépített színekhez tartozó akciók rendelkezésre állnak-e az akció táblán. Nem nézheted a másik piramisát, amíg a saját építését nem fejezted be.

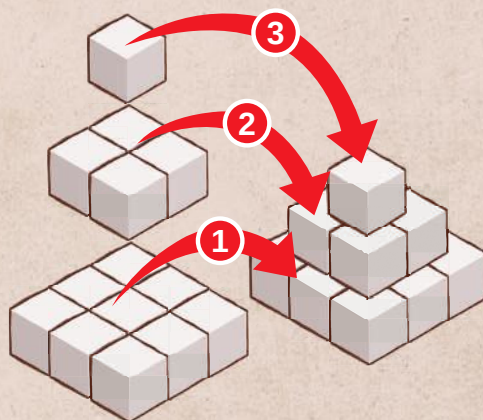
Játékosok körei

Az évszakok különböző számú körökből állnak:

Évszak	Tavasz	Nyár	Ősz	Tél
Kör	4	4	3	3

A kezdőjátékosal kezdve és az óramutató járásával megegyező irányban a játékosok a következő **3 mozgást** végezhetik a körükben **4 alkalommal bármilyen sorrendben**:

- A) Ház előkészítése:** Válassz egy kockaházat a kocka piramisoról és helyezd a játékos táblán lévő „előkészítési hely” szabad mezéjének egyikére.



Példa: Az egyik játékos lehelyez 9 kockát 3x3-as alakzatban **1**, aztán a tetejére rak 4 kockát 2x2 alakzatban **2**, végül ennek a tetejére rak egy kockát. **3**

A játék menetének teljes összefoglalója

Évszakok (4 forduló)

Kockapiramis építése

Játékosok körei (évszakonként különböző számú körök **4,4,3,3**)

Mozgatások (max 4 egy körben, az első ingyenes)

Ház előkészítése

Ház építése (az épített kocka színétől függő **akciók**)

Halászat

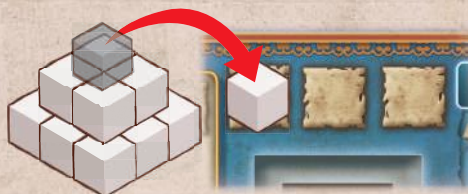
Csipke készítés

Jövedelem szerzés

Háztető építése

Évszak zárás

Játék végi pontozás



B) Ház építése: Helyezz egy kockaházat a "fő szigetre" az "előkészítési területről". Ezután hajtsd végre a kocka színének megfelelő műveletet. A műveletek és a színek közötti megfeleltetést az akciótábla jelzi.

C) Háztető építése: Helyezz egy háztető lapkát két kocka tetejére a fősziget táblán, amiért pontokat és bónuszt kapsz.

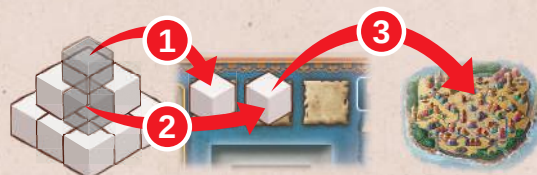
A 4 felhasználható mozgataból az elsőért még a játékos kap 1 érmét, de a további mozgatasokért már fizetnie kell, az alábbi táblázat szerint. Minden egyes mozgatas akció után a játékos munkását 1 mezővel tovább kell léptetni a mozgatas sávon.

Megjegyzés: A játékos köre után a munkást vissza kell helyezni az első mezőre.

Mozgatas	Első	Második	Harmadik	Negyedik
Érme	+1	-3	-3	-4
Összesítve	+1	-2	-5	-9

Megjegyzés: Ha a játékos semelyik mozgatasát nem használja fel, akkor kap a banktól 1 érmét és a köre véget ér.

Amikor minden játékos végrehajtotta a maximum 4 akcióját, **újabb kör kezdődik**. A körjelzőt mozgassátok eggyel tovább. **Figyelem:** a különböző évszakok különböző számú körökből állnak.



Példa: A kék játékos a körét egy ház felvételével kezdte (1), és 1 érmét szerezett a bankból. Aztán úgy döntött, hogy megteszi a második lépést, és felvett még egy házat (2), és 3 érmét fizetett a banknak. Harmadik lépésében úgy döntött, hogy házat épít a fő szigeten az előkészítési területén lévő kocka mellett (3), és 3 érmét fizetett a banknak. Úgy döntött, hogy nem hajtsa végre a 4. lépést, ezért köre véget ért. Ezért a három lépésért összesen 5 érmét ($1-3-3 = -5$) fizet.



A) A "ház előkészítése" részletezése

Válassz egy **szabad kockát** a kocka piramisról és helyezd a játékos táblán lévő "előkészítési hely" szabad mezéjének egyikére. Az teljesen mindegy, hogy a három mező közül hova kerül a kocka.

Egy kocka felvehető, ha:

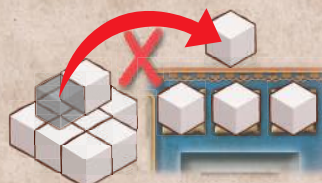
♦ az nincs egy másik kocka alatt, tehát szabad és

♦ van **üres mező** az előkészítési területen.

Megjegyzés: Ha nincs üres hely vagy szabad kocka, akkor nem vehető fel kocka.



Példa: A képen 4 szabad kockát jeleznek a zöld pipák. (✓)



Példa: Mivel az előkészítési területen mindhárom mezőn van kocka, ezért nem vehet fel kockát a piramisról.



B) A "ház építése" részletezése

A ház építése az egyik fő művelet, amivel különféle akciókat hajthatsz végre a játékban.

Háromféle akció van (lásd 12. oldalt), amelyek a kockák színeihez hozzárendelve, akciónként két szín. Miután egy játékos elhelyezi a kockát a főszigeten, elvégzi a hozzátartozó akciót is.

Az akciókhoz nem mindig ugyanaz a két szín tartozik, mert azt évszakonként újra kell osztani.

A ház építésének végrehajtása **3 lépésből áll, fix sorrendben:**

1. Vegyél el 1 kockát az előkészítési helyről

Megjegyzés: Ha nincs kockád, akkor nem építhetsz házat.

2. Helyezd le a kockát a főszigetre két lehetséges módon

- a) Egy már a főszigeten lent lévő kocka sarkánál lévő üres helyre lehet letenni a kockát.

vagy

- b) A főszigeten már lent lévő kockára, amelyen van már tető. Ha a lerakott kocka színe megegyezik azzal a kockával, amire ráteszi, akkor a játékos azonnal kap 1 előjog pontot (lásd a 19. oldalt).

Megjegyzés: Ha a játékos semelyik mozgatót (A,B,C) nem tudja elvégezni, akkor kap 1 érmét a banktól és véget ér a köre.

3. Végrehajtja a kocka színéhez tartozó akciót

A játékos végrehajtja az akcióablán lévő akció színjelzőknek megfelelően az éppen leépített kocka színéhez tartozó akciót. (Lásd 12. oldal)



Példa: Ebben az évszakban rózsaszín és kék házzal "Halászat" akciót, sárga vagy zöld házzal "Csipke készítés" akciót, míg narancs és fehér házzal a "Jövedelem" akciót hajthatják végre a játékosok.



Példa: Mivel nincs kocka az előkészítési területen, ezért a kék játékos ne építhet házat.



Példa: A kép mutatja, hogy mely helyekre építhető ház és hova nem.



Példa: A kék játékos lehelyez egy a tetővel rendelkező kockára és azonnal kap egy előjog pontot, mivel az a kocka, amire rátette, ugyanolyan színű, mint a lerakott.



Példa: A kék játékos letesz egy zöld kockát a főszigetre és végrehajtja a "Halászat" akciót, mert a zöld akció jelző most a halászatot jelzi.



C) A "tető építése" részletezése

A tető építésének végrehajtása 3 lépésből áll, **fix sorrendben**:

1. Vegyél el egy tető lapkát a játékos táblád tető helyéről és helyezd rá a főszigeten lévő két kockára, figyelembevéve a következő szabályokat:

- ◆ Csak akkor rakható le a tető, ha a 2 kocka színe és a rájuk eső tető színe megegyezik.
- ◆ A tető a kockákra nézve csak vízszintes vagy függőleges irányban helyezhető le, de átlósan/keresztben nem.
- ◆ A 2 kockának azonos szinten kell lennie, amelyekre a tető kerül.
- ◆ A 2 kocka nem lehet a harmadik szinten.
- ◆ Két tető nem fedheti egymást azonos szinten.

Megjegyzés: Nem építhetsz tetőt, ha a fenti követelményeket nem teljesíted.

2. Bónusz szerzése

Bónuszként választhatsz 2 előjog pontot (lásd 19. oldal) vagy egy épület kártyát (lásd 20- oldal).

- ◆ Ha az épület kártyát választod, vedyél el 1 épület kártyát az épület készletből és tedd képpel felfelé magad elé. Ezután azonnal töltsd fel a készletet az épület pakliból.
- ◆ Ha a 2 előjog pontot választod, akkor a munkásodat 2 mezővel előre kell léptetni az előjog sávonon.



Példa: A tető nem tehető le erre a 2 kockára, mert a színek nem egyeznek. Mindkét kockának zöldnek kell lennie ehhez a tetőhöz.



Példa: A tető nem tehető le erre a 2 kockára, mert nem merőlegesen helyezkednek el egymáshoz képest a kockák.



Példa: A tető nem tehető le erre a 2 kockára, mert a kockák nem ugyanazon a szinten vannak.



Példa: A tető nem tehető le erre a 2 kockára, mert azok a harmadik szinten vannak.



Példa: A tető nem tehető le erre a 2 kockára, mert a tető lefedne egy másik tetőt.



3. A lehelyezett tetők azonnali pontozása

Pontozás szempontjából négy típusú tető létezik, ahol a pontozási metódust a tető közepén lévő ikon mutatja:

Többség a szomszédos szigeteken



Az a játékos kap 2/5/9 Győzelmi Pontot, amelyik többségben van 1/2/3 szomszédos szigeten.

Megjegyzés: Az a sziget nem számít, ahol az első helyen egyenlőség van.



Példa: A kék játékos kap 2 GYP-t a többségéért a bal oldali szigeten, a jobb oldali szigeten senki sem kap pontot az egyenlőség miatt.

Többség a csipke műhelyekben



Az a játékos kap 2/5/9 Győzelmi Pontot, amelyik többségben van 1/2/3 csipke műhelyben.

Megjegyzés: Az a műhely nem számít, ahol az első helyen egyenlőség van.



Példa: A kék játékos kap 2 GYP-t a többségéért a zöld műhelyben, a zöld játékos a kék műhelyben, de a narancs műhelyben senki sem kap pontot az egyenlőség miatt.

Szökőkutak a Tervgyűrűn



Az a játékos kap 2/3/5/9 Győzelmi Pontot, akinek van látható (nem letakart) 1/2/3/4 szökőkút szimbólum a Tervgyűrűjén.



Példa: A kék játékos kap 2 GYP-t, mert van 3 látható (✓) szökőkút szimbóluma a Tervgyűrűjén.

4 Győzelmi Pont



Kapsz 4 Győzelmi Pontot

5. AKCIÓK

A Buranóban **háromféle akció** hajtható végre és mindegyik **két színhez** van rendelve. A fordulók során a játékosok akciókat hajthatnak végre, ha épületet építenek a főszigeten.



Halászat

Mozgasd a halász hajódat az aktuális kikötői területről egy szomszédos szigethez vagy egy kikötőbe a hajózási út mentén:

A) Szomszédos sziget: küldd a halászt, hogy halat (hal kártya) szerezzen.

B) Kikötő: kereskedj a halaiddal egy kereskedő hajóval, és szerezz Győzelmi Pontot.

Megjegyzés: a hajót pontosan egy mezővel lehet mozgatni a hajóút mentén (kivétel: lásd az Épület kártyákat a 20. oldalon).

A) Egy szomszédos szigethez mozgatás részletei

A szomszédos szigethez mozgatás végrehajtása 3 kötött sorrendű lépésből áll:

1. Színek egyeztetése a Tervgyűrűn

Ellenőrizd, hogy a Tervgyűrűn lévő három piros nyíl milyen színekre mutatnak és nézd meg, hogy van-e olyan színű dokkház a célnak választott szomszédos szigeten.

Megjegyzés:

- a nyilak által mutatott színek és a szigeten lévő dokkházak sorrendjének nem kell megegyeznie
- ha a cél szigeten lévő egyik dokkház színe sem egyezik meg a Tervgyűrűn piros nyilakkal mutatott színekkel, akkor nem hajtható végre a "Halászat" akció, tehát a hajó nem is mozgatható (kivétel az **előjog halászatra**, lásd 19. oldal).

2 Hal kártyák begyűjtése

Attól függően, hogy hány dokkház színe egyezik a piros nyilakkal mutatott színekkel, 1-3 Hal kártyát kapsz.

Két módon kaphatsz Hal kártyát: a képpel felfelé lévő Hal készletből választasz vagy húzol a Hal kártya pakliból.

Amennyiben a készletből választottál, akkor a húzó pakliból fel kell tölteni, hogy megint három legyen.



Példa: A kék játékos Tervgyűrűjén a piros nyilakkal mutatott színek sárga, kék és rózsaszín. A szigeten lévő dokkházak színe rózsaszín, sárga és fehér. Mivel két szín (sárga és rózsaszín) megegyezik ezért, végrehajtható a halászat (1) és a játékos választhat két kártyát. A játékos először a pakliból húz (2), majd Hal készletből (3) és végül feltölti (4) a pakliból a készletet.

3. Munkás áthelyezés

Attól függően, hogy hány ház színe egyezett meg, az alábbi két lehetőség közül az egyiket kell végrehajtani:

a) 1 vagy 2 szín egyezett meg

A Tervgyűrű **1-es szektorában** lévő munkás a férfi felével felfelé helyezd át arra a szomszédos szigetre, ahova a halászhajód is mozgott.

Az Időkereket forgasd el **1 szektorral** az óramutató járásával megegyező irányban. Az 1-es szektor mindig egy munkásra, míg a három piros nyíl mindig üres házra mutat.

b) Mind a 3 szín megegyezett

A Tervgyűrű **1-es és 2-es szektorában** lévő munkásokat a férfi felével felfelé helyezd át arra a szomszédos szigetre, ahova a halászhajód is mozgott.

Az Időkereket forgasd el **2 szektorral** az óramutató járásával megegyező irányban.

Miután áthelyezted a munkás(oka)t a szigetre, akkor azok a játékosok, akinek van munkásuk a szigeten, **1 munkásukat vissza kell venniük** és elhelyezniük a Tervgyűrűjük **legkisebb számozású szabad szektorra** és kapnak 2 ért.

Megjegyzés:

Egy munkásnak mindig kell lennie a Tervgyűrűn. Ha például már csak két munkás van a Tervgyűrűn és a 3 szín egyezés miatt 2 munkást kellene áthelyezni a szigetre, akkor is csak 1 munkást lehet áttenni. Ha pedig csak egy van, akkor a munkás áthelyezés lépést ki kell hagyni.



Példa: A kék játékos (1) átmozgatja a halászhajóját a cél szigethez és így mindhárom szín (✓) megegyezik a kikötői házakkal. Áthelyezi (2) 2 munkását az 1 és 2 szektorból a szigetre. Végül elforgatja az Időkereket 2 szektorral (3).



Példa: A kék játékos áthelyezi két munkását a szigetre, ahol a pirosnak már 2 és a zöldnek 1 munkása van. A piros és a zöld játékos is visszahelyezi egy-egy munkását a Tervgyűrűn lévő legkisebb számozású szabad szektorába (piros a 3-as, a zöld a 7-es szektorba). A piros és a zöld játékos is kap 2-2 ért a bankból. Végül a szigeten 2 kék és egy piros munkás marad.

B) Egy kikötőbe mozgathatóság részletei

Egy kikötőbe mozgathatóság végrehajtása **3 kötött sorrendű lépésből áll**:

1. Válassz egy kereskedő hajót

Válassz egy kereskedőhajót abban a kikötőben, ahol a halászhajód horgonyoz.

Megjegyzés: Nem mozgatható a halászhajó olyan kikötőbe, ahol nincs kereskedőhajó.

2. Hal kereskedés

A kereskedőhajóval való kereskedés a kézben lévő Hal kártyák különböző kombinációival lehetséges. Ennek a kombinációnak meg kell felelnie a kereskedőhajó lapján feltüntetetttel és ebben az esetben az ott megjelölt Győzelmű Pontot éri (ezeket lásd a jobb oldalon).

A Hal kártyákat képpel lefelé a játékos táblán lévő "Eladott hal helyre" kell rakni.

A kereskedőhajóval kereskedni egy akcióban csak egyszer lehet.

3. Kereskedőhajó mozgathatósága

A kereskedés után a kereskedőhajót másik kikötőbe kell mozgathatni (balról jobbra vagy visszafelé).

Minden kikötőben maximum 4 kereskedőhajó állhat.



1 Hal kártya		2 GYP
2 különböző kártya		4 GYP
3 különböző kártya		6 GYP
4 különböző kártya		8 GYP



1 Hal kártya		2 GYP
2 egyforma kártya		6 GYP
3 egyforma kártya		12 GYP
4 egyforma kártya		20 GYP



1 pár		5 GYP
2 különböző pár		10 GYP
3 különböző pár		15 GYP



1 "három egyforma"		12 GYP
2 különböző "három egyforma"		24 GYP



Példa: A kereskedés során a kék játékos kijátszik 3 tonhalat és 3 tintahalat, amiért kap 24 győzelmű pontot. Ezután a kereskedőhajót másik oldalra mozgathatja.



Csipke készítés

Munkás áthelyezése a Tervgyűről a csipke műhely területre.

Ennek végrehajtása **2 kötött sorrendű lépésből áll**:

1. Színek egyeztetése a Tervgyűrűn

Ellenőrizd, hogy a Tervgyűrűn lévő három piros nyíl milyen színekre mutatnak és a munkáidat csak ilyen színű munkaterületre rakhatod.

Megjegyzés: a nyilak által mutatott színek sorrendje nem lényeges.

2. Munkás lehelyezés

Lethetsz egy munkást egy műhelyre a Tervgyűrűn jelzett színek szerint.



Példa: A kék játékos Tervgyűrűjén a három nyíl a sárga, kék és rózsaszín felé mutat, ami azt jelenti, hogy a munkást csak ilyen színű műhelyre rakható le.

A Tervgyűrűn az Időkerék által jelzett **1-es, 2-es és 3-as szektorában** lévő munkás tokeneket a női felével felfelé helyezd át valamelyik színegyező műhelybe.

Nem helyezhetsz át 3-nál több munkást egyszerre. Kövesd az alábbi szabályokat (kivéve, lásd 19. oldalon az előjog csipke készítésénél részt)

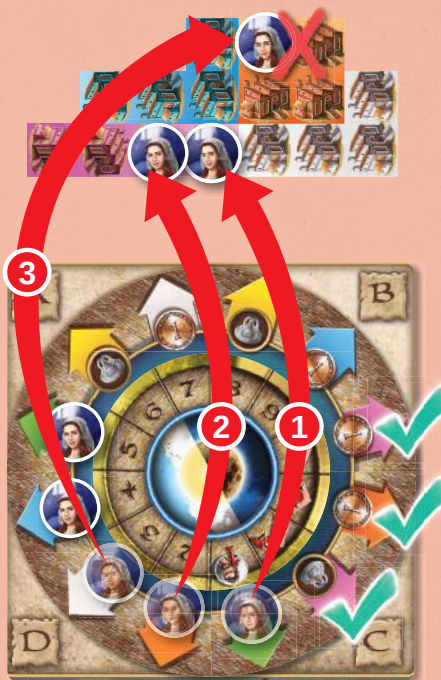
- Ha nincs egy munkásod sem a műhelyben, akkor odatehetsz 1 munkást **bármely az** Időkerék által mutatott **színnel egyező szabad helyre** a műhelyben.
- Ha már van egy vagy több munkásod a műhelyben, akkor a munkásodat a már ott lévő egyik munkás mellé kell tenni derékszögűen (vízszintesen vagy függőlegesen) átlós helyre nem szabad.
- Egy helyre csak egy munkás rakható. (Kivéve, lásd 20. oldalon az Épület kártyákat)

Forgasd az Időkereket az áthelyezett munkások számának megfelelő szektorral az óramutató járásával megegyező irányba.

Azonnal kapsz 1 érmét, ha olyan helyre tetted le a munkást, amin egy érme szimbólum látható.

Megjegyzés:

Egy munkásnak mindig kell lennie a Tervgyűrűn. Az utolsó munkást nem szabad áthelyezni a műhelybe.



Példa: A kék játékos Időkereke két rózsaszínre és egy narancsra mutat. Az 1-es szektorból felhelyez egy munkást a rózsaszín műhelybe (1). Majd a 2-es szektorból még egyet a rózsaszín műhelybe, a másik mellé (2).

Végül, a harmadik munkást nem teheti fel a narancs mezőre, mert amellet nincs munkása (3).



Jövedelem szerzés

Jövedelem szerzés 2 kötött sorrendű lépésből áll:

1. Alap

Minden **látható érme szimbólumért** (amin nincs munkás) a tervgyűrűn, kapsz 1 érmét a banktól.

2. Bónusz

Továbbá **visszavehetsz** bármennyi munkást a 6 "szomszédos szigetről" és a "műhely területéről". Helyezd vissza a munkásokat a Tervgyűrűd **legkisebb számozású szabad szektoraiba**. Minden egyes visszahelyezett munkásért kapsz 1 érmét.



Példa: A kék játékos Tervgyűrűjén 6 látható érme szimbólum van, ezért kap 6 érmét a bankból. Ezután visszahelyez egy munkást az 5-ös szektorba, amiért kap még 1 érmét.

6. ÉVSZAK ZÁRÁS

Miután minden játékos befejezte a saját körét, egy évszak lezárul és a játékosok végrehajtják a következő 6 eseményt az adott sorrendben.

Megjegyzés: a Tél végén csak az első és második esemény hajtható végre.

1. Minden szomszédos sziget többségének pontozása

Minden szomszédos sziget után 4 GYP-t kap az a játékos, akinek a legtöbb munkása van ott.

3 fős játék esetén 3 GYP, míg 2 fős játék esetén 2 GYP.

Megjegyzés: döntetlen esetén az érintett játékosok megosztják a GYP-t, lefelé kerekítve.



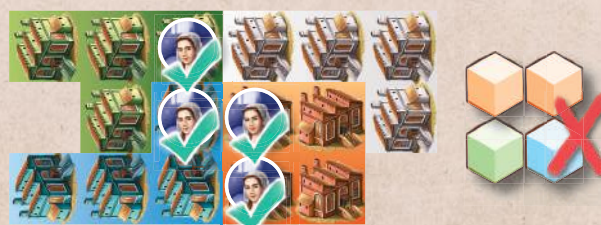
Példa: A kék játékos 12 GYP-t többségért kap 3 szomszédos szigeten; a piros játékos 8 GYP-t többségért 2 szomszédos szigeten; a fekete játékos 4 GYP-t többségért csak 1 szomszédos szigeten.

2. Csipke készítés pontozása

Minden egyes munkásod után, akik a **műhelyben vannak**, visszadhatsz egy az általa **elfoglalt műhely terület színével megegyező** kockát a piramisodból a készletbe. Minden egyes kockáért kapsz 2 GYP-t.

További GYP-k a csoportokért:

Azok a munkások, akikért fizettél egy kockát a pontokért és egymás mellett vannak (nem átlósan) képeznek egy csoportot, amiért plusz pont jár a lenti táblázat szerint:



Példa: A kék játékos visszaadhat 2 narancs, 1 zöld és 1 kék kockát a 4 fős munkás csoportja miatt (a munkásai olyan helyeken vannak, amelyek nem átlósan szomszédosak). A visszaadott kockákért kap 4×2 , a csoportért 4, vagyis összesen = 12 GYP.

Csoport munkások	2	3	4	5	6	7	8	9
További GYP	1	2	4	6	9	12	16	21

Megjegyzés:

- További GYP csak azokért a csoportokért jár, amelyeknek minden tagjáért visszakerült egy kocka.
- További GYP a különálló csoportok esetében külön számítható.



Példa: A kék játékos visszaad 1 fehér, 1 narancs és 1 zöld kockát, egy munkásért a zöld helyen és egy csoportért a fehér és narancs helyen (). A zöld helyen lévő munkás nem tagja csoportnak, mert kék kockát nem ad vissza a játékos ezért a munkásért. Így a 2 munkásos csoportjáért kap 1 további GYP-t, végül összesen kap $3 \times 2 + 1 = 7$ GYP.

3. Az akció színjelölők újraosztása

(A következőket hagyd ki a tél után)

Újítsd meg a szín-akció összerendeléseket, úgy, hogy a 6 akció színjelölőt megkevered és újraosztod az akció területen.

4. Pótold a házkockákat

A kezdő játékoskal kezdve, az óramutató járásával megegyező irányban minden játékos elvesz annyi és olyan színű kockát a közös készletből, amilyen színű házzszimbólumon a munkás tokenjei rajta vannak a Tervgyűrűjén.

Ezek a kockák és a megmaradt kockák a játékos piramisából alkotják a játékos kocka készletét.

Megjegyzés: Ha egy színből már nincs kocka a közös készletben, akkor bármilyen színű kockát választhat.



Példa: A kék játékosnak 2 rózsaszín, 1 zöld, 1 sárga és egy kék fel nem fedett ház szimbólum van a Tervgyűrűn (munkások vannak rajtuk), ezért elvehet 2 rózsaszín, 1 zöld, 1 sárga és 1 kék kockát a közös készletből a saját kocka készletébe.

5. Tető lapkák feltöltése

A kezdő játékoskal kezdve, az óramutató járásával megegyező irányban minden játékos:

1. eltávolíthat **0-3** tető lapkát a játékos táblájáról és ezután
2. fel kell tölteni a játékos tábla üres tető helyeit az akció táblán lévő készletből.

Megjegyzés: A játékos táblára újonnan felkerülő tető lapkáknak különbözőeknek kell lenniük, de a már ott lévőkétől nem kell különbözniük.



Példa: A kék játékos eltávolítja a kék-zöld "többség a szigeten" tető lapkát (**1**) és feltölti a két üres helyét 1 "4GYP" és 1 "szökőkutak a Tervgyűrűn" tető lapkával (**2**).

6. A kezdőjátékos jelző továbbadása

Távolítsd el a jelenlegi évszak jelzőt és a kezdőjátékos jelzőt adjátok az óramutató járásával megegyező irányban következő játékosnak. A következő évszak kezdetét veszi.

Megjegyzés: Évszak jelzők egy paklit képeznek és fentről lefelé tavasz -> nyár -> ősz -> tél.

7.A JÁTÉK VÉGE

A **végső pontozás** a tél utáni évszakzáró fázis után következik. A játékosok a következők alapján számítják ki a pontokat:

Érmék

Az előjog pontokat váltsd át egy az egyben érmékre.

Minden 5 érme 1 GYP.

Hal kártyák

Minden kézben lévő el nem adott Hal kártya 1 GYP.

Épület kártyák

Pontozd az előtted lévő Épület kártyákat (lásd 20. oldal).

Add össze a győzelmi pontokat (GYP) lépd le a főtáblán és a legtöbb pontot gyűjtő játékos nyeri a játékot.

Döntetlen esetén:

1. az nyer, akinek a legtöbb kocka maradt az előkészítési területén.
2. akinek a legtöbb érméje maradt.

Ha még így is döntetlen, akkor a játékosok osztanak a győzelmen.



Példa: A végső pontozás.

7 érme 1 GYP



5 el nem adott hal kártya 5 GYP

Épület kártya A 9 GYP

Épület kártya B 8 GYP



A Burano egy német stílusú társasjáték, amely 2015-re készült el. Az EmperorS4 és a Burano tervezői őszinte hálát szeretnénk mondani minden közreműködőnek, akik részt vettek ebben. Köszönet a Burano tesztelésekor kapott segítségükért és tanácsaikért.

Hálásak vagyunk azoknak a játékosoknak is, akik ezt a játékot játszották hasznos javaslatuk miatt.

Külön köszönet Yu-Chen Tsengnek az angol fordításért és köszönet Smoox Chennek a korrektúrához.

Végül köszönettel tartozunk minden forgalmazónak, lektorálónak és nemkülönben azoknak a játékosnak, akik hajlandók megvásárolni a játékot.

Designer: **Yu-Chen Tseng, Eros Lin**

Illustrations: **Huan-Lung Lo**

Editor: **Wei-Min Ling**

Layout: **Huan-Lung Lo, Maisherly Chan, Eros Lin**

Translation: **Yu-Chen Tseng** (Hungarian: wellagent)

Copyright © 2015 EmperorS4 Technology Co., Ltd

1F., No.6, Aly. 23, Ln. 72, Guangfu S. Rd., Da an Dist., Taipei City 106, Taiwan (R.O.C.)

+886-2-27116587

BoardgameLove@bgl.com.tw

www.BoardgameLove.com.tw

www.facebook.com/BoardgameLove



EmperorS4

8. ELŐJOGOK

A **köröd alatt** vagy az **évszak végi pontozási fázis során** felhasználhatod az előjog pontjaid a következő négy módon.

Megjegyzés: Felhasználhatsz bármennyi rendelkezésre álló előjog pontot, amennyit akarsz.

Előjog a halászhajóhoz

Mielőtt végrehajtasz egy **halászat akciót**, amikor egy halászhajót küldesz egy szomszédos szigetre, elkölthetsz 1 előjog pontot, hogy megcserélj két dokkházat két bármely sziget között.



Példa: A kék játékos Tervgyűrűjén a három nyíl a fehér, rózsaszín és sárga felé mutat. Elhasznál egy előjog pontot, hogy megcserélje a fehér és kék dokkházat az A és B sziget között. Így a B szigeten mindhárom neki szükséges színű dokkház megtalálható.

Előjog a csipke készítéshez

Amikor végrehajtasz egy **csipke készítés akciót**, felhasználhatsz 1 előjog pontot, hogy helyezhess 1 munkást a színezett helyre anélkül, hogy egy saját munkásod mellé kellene tenni és akár egy olyan helyre is, ahol már egy másik játékos munkása van.

Megjegyzés: Ha a munkásodat egy másik játékos munkása által elfoglalt helyre teszed le, akkor a másik játékosnak vissza kell vennie ezt a munkását, és a Tervgyűrűjének a legalacsonyabb számozású szabad szektorába kell tennie és kap 2 érmét a visszavett munkásáért.



Példa: A kék játékos felhasznál 1 előjog pontot, hogy a megfelelő színű műhelybe, de nem a saját munkása mellé helyezze le a munkását, hanem a piros játékos egyik munkása által már elfoglalt helyre. Ezért a piros játékos visszaveszi a munkását és kap 2 érmét a banktól.

Előjog a kockákért

Bármikor a köröd alatt felhasználhatsz 1 előjog pontot, hogy elvegyél egy bármilyen színű kockát a közös készletből, amit a piramisodba építhetsz, de más kockát benne nem mozgathatsz.

Megjegyzés: Ha már 14 kocka van a piramisodban, akkor nem költhetsz kockára előjog pontot.

Az **évszak záró fázisban** felhasználhatsz 1 előjog pontot, hogy elvegyél bármilyen színű kockát a közös készletből.



Példa: A "csipke készítés pontozása" fázisban a kék játékos 2 előjog pontért választ 1 narancs és 1 kék kockát, amiket egyből vissza is ad a készletbe, hogy pontokat kapjon a két munkásáért.

Előjog érmékért

Bármikor a köröd alatt felhasználhatsz 1 előjog pontot, hogy kapj egy érmét a bankból.

9. ÉPÜLET KÁRTYÁK



Tető építéskor kapsz 5 GYP-t, ha a tető tartalmazza a kártyán lévő szín valamelyikét.

Megjegyzés: Ha mindkettő színt tartalmazza, akkor 10 GYP jár.



Tető építéskor figyelmen kívül hagyhatod a tető és a kocka színének egyezését, ha a tető színe az a kártyán lévő szín egyike.

Megjegyzés: A tető mindkét színének passzolnia kell a kockához. Ez csak a kártyán lévő színek esetében nem szükséges.



A **végző pontozás során** kapsz 2 GYP-t minden az ezen a kártyán lévő hallal megegyező eladott hal kártyáidért.

A típus:

B típus:

Megjegyzés: a kézben lévő hal kártyákért nem jár pont.



A **végző pontozás során** kapsz 2 GYP-t minden a kártyán lévő színű műhely helyen álló munkásod után.



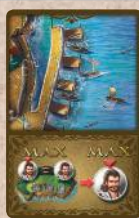
A **halászat során** a halászhajót akár **két mezővel** is léptetheted a hajózási útvonalon.

Megjegyzés: Nem szabad előre és vissza lépni, tehát egy helyben maradni.



Amikor csipkét készítesz, akkor a munkásodat ráhelyezheted egy másik játékos munkására.

Megjegyzés: Kapsz 1 érmét, ha ott érme szimbólum van.



Bármikor a szomszédos szigeteken lévő többség megállapításakor, döntetlen esetén te leszel a nyertes.



Az **évszak záró fázis** alatt, a csipke készítés pontozásakor, csökkentheted 1 bármilyen színű kockával a visszaadandók számát.

A **végző pontozáskor** kapsz 3 GYP-t.



A **végző pontozáskor** kapsz 3 GYP-t minden előtted lévő épület kártyáért, ezt is beleértve.



A **végző pontozáskor** kapsz 9 GYP-t.



Burano Játékos segédlet

Játék menet

A játék 14 évszakon és 14 körön keresztül tart:

Tavaszi (4 kör a játékosok akcióival) → Nyári (4 kör) → Őszi (3 kör) → Téli (3 kör) → Vége

Minden évszakban a következők történnek:

1. **Piramis építése** (párhuzamosan minden játékos egyszerre):

- Használd 14 kockát (9 alap, 4 közép, 1 teteje) vagy kevesebb, ha már nincs több a játékosnak
- A fel nem használt kockák visszaadása a közös készlebe és 1 érme minden visszaadott kockáért.

2. **Körök a játékosok fordulóival/akcióival:** (4 kör tavaszi & nyári; 3 kör őszi & téli):

- Minden körben maximum 4 ház építési művelet hajtható végre (1 érme alapon jár, a 2./3./4. műveletért fizetni kell). **Minden kör végén a körjelölőt előre kell mozgatni egy mezővel.**

A következő építési műveletek választhatók és akár többször is, bármilyen sorrendben:

1. **Egy ház (kocka) előkészítése:**

- Helyezz egy a piramisban elérhető kockát az előkészítési terület egy szabad helyére

2. **Építs egy házat:**

- Építsd őket sarok érintéssel, maximum három szint magasságban
- Kapsz 1 előjog pontot emelt építésénél, ha a tető és a rákerülő épület színe megegyezik
- A kocka színének megfelelő **akció** végrehajtása (**halászat, csipke készítés, jövedelem**)

3. **Tető építése:**

- Csak vízszintes vagy függőleges elrendezésben az 1 vagy 2 szinten, szín megfeleltetéssel
- Bónusz választás: 2 előjog pont vagy 1 épület kártya (a készletből vagy pakliból húzva)
- **Megépített tető típusok pontozása (sziget/műhely többség, # szökőkút, 4 GYP)**

3. **Évszak zárás**

- A következő események végrehajtása sorrendben (téli végén csak az 1 és 2 lépéseket):

1. **Szomszédos szigeteken lévő munkások többségének pontozása:**

- # GYP => összes # = játékos szám (döntetlen esetén megosztva)

2. **Csipke készítés pontozása:**

- Minden munkásért visszaadható a piramisból egy olyan színű kocka a közös készletbe, amin az adott munkás áll: **# GYP = 2 GYP minden visszaadott kocka után**
- **Munkás csoportok pontozása:** azon csoportokért, amelyek munkásaiért kocka lett visszaadva:

Munkás csoport	2	3	4	5	6	7	8	9
További GYP	1	2	4	6	9	12	16	21

3. **Akció színjelölők megkeverése és újra kiosztása**

4. **Ház kockák pótlása:**

- Minden a Tervgyűrűn nem felfedett ház szimbólumért az annak megfelelő színű kocka vehető el a közös készletből a játékos készletébe

5. **Tető lapkák feltöltése:**

- Minden játékos sorban eltávolíthatja a maradék tető lapkáit és feltöltheti újakkal (különböző típusúval)

Akciók

○ **Halászat:**

Mozgatnod kell a halászhajódat (választható):

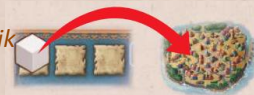
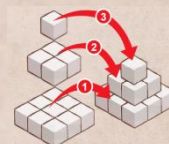
- A hajó melletti szomszédos szigethez (kell lennie rajta a Tervgyűrűn mutatott színű dokkháznak):
 - Gyűjts be egy hal kártyát (készletből vagy pakliból) minden színegyező dokkházért
 - Küldd ki a munkásaidat (1 vagy 2 szín egyezett meg, akkor 1 munkást, ha 3 egyezett meg akkor 2 munkást). Többi játékos 1 munkását onnan vissza kell vennie, de kapnak 1 érmét.
- Kikötőbe (kell lennie egy kereskedőhajónak az adott kikötőben):
 - Adj el hal kártyákat a kezedből, **pontozd a GYP-eket** és helyezd a kártyákat a játékos tábládra.

○ **Csipke készítés:**

A Tervgyűrűn jelzett színű műhely lapkákra maximum 3 munkás tehető le. Helyezd őket már letett munkásaid mellé, ha van. Kapsz 1 érmét, ha érme szimbólumra tettél.

○ **Jövedelem szerzés:**

Kapsz 1 érmét minden látható érméért a Tervgyűrűdön. Lehetőséged van visszavenni bármennyi munkásodat a szigetekről, mindegyikért 1 érme jár.





Előkészítés

Az a játékos kezd, aki legutóbb járt Olaszországban, egyébként válasszátok ki véletlenszerűen.

Tábla	Játékos
1. 18 dokkház véletlenszerűen a szigetekre és 4 kereskedő hajó (2 minden oldalra)	1. Minden játékos, a sorrendtől függően válassza ki a Tervgyűrű megfelelő szeletét (ABCD) és rakja fel a munkásait
2. 6 csipke műhely (4 lapka 4 fő és 3 lapka 2/3 fő esetén)	2. Helyezz el 13 munkást: 9 a megmaradt 3 Tervgyűrű negyedre, 1 a pontozósávra, 1 az előjog sávra, 1 a mozgatási sávra, 1 a saját szigetre (ABCD)
3. Főszigetre véletlenszerű kocka rakása a szökökút alá és akció szín jelzők lerakása	3. Helyezz egy halászhajót a kikötő területre annál a szigetnél, amelyiken a munkásod van
4. Épület kártyák (4 képpel felfelé) Hal kártyák (3 képpel felfelé)	4. Vegyél el 18 kockát, minden színből 3, 3 különböző típusú tetőt és 3 érmét

Előjogok

A saját körödben bármikor felhasználhatod az előjog pontokat, ha vannak. Az előjog pontokért ezeket kérheted:

- *Halászat során: Megcserélhetsz két dokkházat bármely két szigeten.*
- *Csipke készítés során: Lerakhatsz 1 munkást bárhova. Ha lecseréled egy másik játékos munkását, akkor kap érte 2 érmét.*
- *Bármikor: Kapsz egy érmét*
- *Bármikor: Kapsz egy kockát a közös készletből és elhelyezheted a piramisodon (vagy hozzáadhatod a saját készlethez az évszak zárás során)*

A játék vége

A végső pontozás a tél utáni évszak zárás után történik. A pont számítás a következők szerint történik:

- *Maradék előjog pontok 1-1 érmét érnek és minden 5 érme 1 GYP*
- *Minden el nem adott hal kártya a kézben 1 GYP*
- *A játékosok előtt lévő épület kártyák által meghatározott GYP*
- *A legtöbb GYP-t gyűjtő játékos nyer (döntetlen esetén a megmaradt kockák, majd az érmék döntenek)*