

Murano

2-4 játékos részére, 10 éves kortól
ca. 60-75 perc

A játék története

Figyelem! Kerestetik Murano legdicsőbb kereskedője!

A lagunák kis szigetein nagy a sürgés-forgás. Az üvegfúvók és üvegművesek lélegzetelállító alkotásai a városi kereskedők boltjaiba kerülnek. A kereskedők pedig igyekeznek a legjobb árakon eladni ezeket a remekeket.

Befolyásos emberek érkeznek Murano kis szigeteire. Csak azok tehetnek szert dicsőségre és hírnévre, aki a legjobb minőséget kínálja számukra. És, hogy ki lesz az? Azt maga a játék fogja eldönteni!



1 játéktábla



8 hajó ¹⁾
(1x piros, 7x fekete)



40 karakterkártya



1 húzózsák



4 50+ jelölő



47 aranyérme
(26 1-es értékű és 21 5-ös értékű)



42 utcalapka



12 üvegműves lapka



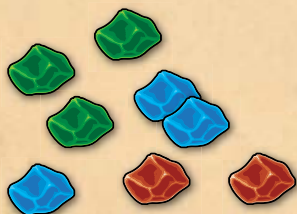
12 boltlapka



12 palotalapka



12 különleges-épület lapka



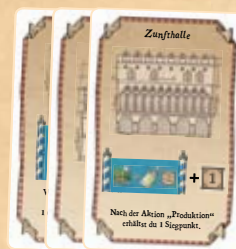
~ 30 üvegyöngy
(~10 minden színből
zöld, kék és piros)



32 gondolás
(8 minden színből
fehér, barna,
narancs és szürke)



60 jelölőkocka
(15 minden színből
fehér, barna, narancs
és szürke)



15 különleges-épület
kártya

¹⁾ Ezúton szeretnénk megköszönni a Hans im Glück kiadónak, hogy a „Maori” játék hajófiguráit felhasználhattuk „Murano” játékunkhoz.

A játék célja

Szerezd meg a legtöbb győzelmi pontot és legyél te az üvegművesek szigetének legdicsőbb kereskedője! Győzelmi pontokat különféle épületek építésével, de leginkább karakterkártyákkal szerezhetsz. Ez utóbbiakat a játék végén, a szigetek fogjátok kiértékelni. Ekkor minden játékos maga döntheti el, hogy melyik karakterkártyáját melyik szigethez rendeli, hogy a legtöbb győzelmi pontra teheszen szert.

Előkészületek

A **játéktáblát** tegyék az asztal közepére. 2 vagy 3 játékos esetén a táblát fordítsátok arra az oldalára, amin a „**Sacca Serenella**” szigete csak kártyaleraaként funkcionál. A játéktábla néhány akciómezőjén egy horog látható. Minden ilyen mezőre tegyetek egy-egy hajót; nem számít, hogy pirosat vagy feketét. A hajóorrok a nyílakkal megegyező irányába mutassanak, tehát az óra járásával ellentétesen.

Minden játékos kap **8 gondolást** és az **összes jelölőkockát** a saját színében. Mindenki tegye az egyik gondolását a pontjelölő „5”-ös mezejére és további 2 gondolását a játéktáblán az általános készlet helyére (lásd: gondolák).

A fennmaradó 5-5 gondolás azonnal minden játékos rendelkezésére áll – ezeket állítsátok magatok elé.

Két vagy három játékos esetén, távolítsátok el a játékból az alábbi két (Sacca Serenella) kártyát és a következő játékelemeket:

- minden színből egy üzletet (összesen hármat)
- egy véletlenszerűen húzott palotát
- három különleges-épületet
- egy üvegművest
- három utcalapkát (egy piros, egy kék és egy szürke vevőset)
- négy vevő nélküli utcalapkát



Válogassátok szét a lapkákat típusuk szerint: **boltok** (fehér), **paloták** (sárga) és **utcák** (szürke), majd keverjétek meg az egyes kupacokat, végül képezzetek mindből egy-egy oszlopot és helyezétek a táblán nekik kijelölt helyekre. (az utcalapkákat két oszlopba tornyozzátok).

Az **üvegműves** és **különleges-épület** lapkákat nem kell megkeverni, mivel ezek mind ugyanolyanok.

Keverjétek meg a karakterkártyákat és a különleges-épület kártyákat. Ezután a karakterkártyákból számoljatok le 5-öt és ezeket anélkül, hogy megnéznétek, tegyék vissza a játék dobozába. A fennmaradó karakterkártyák és a különleges-épület kártyák pakliját készítsétek a játéktábla mellé. (Két vagy háromfős játék esetén a paklikat a játéktáblán nekik fenntartott lerakómezőkre helyezétek.)

Minden játékos kap 5 aranyérmét, a fennmaradó érmékből képezzetek egy készletet a tábla mellett. Tegyetek minden színből 10 üvegyöngyöt a húzózsákba, majd ezt is helyezétek a játéktábla mellé.



A játék menete

Válasszatok egy kezdőjátékost. Mindig az **óra járása szerint** követitek egymást, tehát a soron lévő játékos után, a bal oldali szomszédja következik. A soron következő játékos vagy választ **egy akciómezőt, amit a 8 hajó egyikével el tud érni** vagy passzol.

Akció végrehajtása:

Egy játékos, mindig csak **egy olyan akcióakciómező akcióját** hajthatja végre,

a) amelyiken **nem tartózkodik másik hajó és**

b) valamelyik hajóval elérhető **anélkül, hogy egy másik hajót meg kellene hozzá előzni.**

A hajók tetszőleges számú üres mezőt mozoghatnak előre, de olyan akciómezőre nem léphetnek, amelyek már foglaltak.

- Ha a kiszemelt akciómező már foglalt, a játékos megteheti, hogy a körében több hajót is mozgasson, ezáltal szabaddá téve a kívánt mezőt.
- Az első hajó mozgatása ingyenes. A második hajó mozgatása 1 aranyba kerül, minden további hajó mozgatása pedig 1 arannyal többbe, mint az előtte mozgatott hajó költsége volt.
- A soron lévő játékos **csak egy akciót hajthat végre**, mégpedig azon az mezőn, ahová a legutolsó hajóval mozgott.



Például: Az "építés" akciót szeretnéd végrehajtani, de feltorlódott 3 hajó. Ahhoz, hogy erre az akciómezőre hajót mozgathass, a két másikat előbb tovább kell tolnod. Az első mozgatása ingyenes, a másodiké már 1 aranyba kerül, míg a harmadik hajó mozgatása már 2 arany készletbe történő befizetésével jár.

Ha egy játékos a körében több hajót is mozgat, akkor is be kell tartania az a) és b) pontokban leírtakat.

Tipp: Természetesen az a legjobb, ha a játékos ingyen hajthat végre akciót. Mindazonáltal nem szabad megijedni attól, hogy pár aranyat investáljunk a hajók mozgatásába, hogy a legjobb akciót hajthassuk végre - gyakran döntő szerepe lehet a jó időzítésnek.

Amikor a soron lévő játékos befejezte a hajók mozgatását, az utoljára mozgatott hajó mezőjén található akciót végrehajtja. Ezután a baloldali szomszédja következik. A játékban a hajók mozgatása miatt folyamatosan változnak a lehetőségek.

Passzolás:

Ha egy játékos nem tud vagy nem akar akciót végrehajtani, passzolnia kell. A passzoló játékos **azonnal kap 1 aranyat** a készletből, **valamint** mozgatnia kell az egyik hajót egy szabad akciómezőre (az a, és b, pontban leírt szabályok betartásával), de magát az akciót nem hajthatja végre.

Az egyes akciók:



Akció: 2 arany felvétele (1x szerepel a játéktáblán)

A játékos kap **2 aranyat** a készletből.



Akció: üvegműves vásárlása (2x szerepel a játéktáblán)

A játékos befizet **1 aranyat** a készletbe, ezután felvesz egy lapkát az **üvegműves** pakliból, amit maga elé helyez.



Akció: bolt vásárlása (2x szerepel a játéktáblán)

A játékos befizet **2 aranyat** a készletbe, ezután felvesz egy lapkát a **bolt** pakliból, amit miután megnézett, képpel lefelé fordítva maga elé helyez. **VAGY**

4 aranyat fizet a készletbe és ezután kikereshet egy tetszőleges lapkát a **bolt** pakliból. Végül összekeveri a többi lapkát és pakliba rendezve, képpel lefelé visszateszi a helyére. A játékosok bármikor megnézhetik az előttük lévő lefordított lapkáikat, de nem kötelező megmutatniuk azokat a többi játékosnak.



Akció: palota vásárlása (2x szerepel a játéktáblán)

A játékos befizet **2 aranyat** a készletbe, ezután felvesz egy lapkát a **palota** pakliból, amit miután megnézett, képpel lefelé fordítva maga elé helyez. **VAGY**

4 aranyat fizet a készletbe és ezután kikereshet egy tetszőleges lapkát a **palota** pakliból. Végül összekeveri a többi lapkát és pakliba rendezve, képpel lefelé visszateszi a helyére. A játékosok bármikor megnézhetik az előttük lévő lefordított lapkáikat, de nem kötelező megmutatniuk azokat a többi játékosnak.



Akció: különleges-épület vásárlása (1x szerepel a játéktáblán)

A játékos befizet **2 aranyat** a készletbe, ezután felvesz egy lapkát a **különleges-épület** pakliból, amit maga elé helyez.



Akció: karakter felfogadása (2x szerepel a játéktáblán)

A karakterkártya ára attól függ, hogy a játékos a játék folyamán eddig hány karaktert fogadott fel. Az első **kártya egy aranyba**, a második kettőbe, a harmadik háromba, a hetedik pedig már hét aranyba kerül, stb. A játékosok bárhány kártyával rendelkezhetnek. A karakterkártyát vásárló játékos felveszi a karakterkártya-pakli legfelső 3 lapját (*ha már kevesebb van háromnál, akkor annyit, amennyi elérhető*), kiválaszt egyet és képpel lefelé fordítva maga elé helyezi. A másik két kártyát képpel lefelé fordítva a pakli aljára kell tennie. Ha a három kártya egyikét sem szeretné megtartani, akkor mindhárom lapot a pakli aljára teszi, majd visszakapja a befizetett aranyait. Ezzel a köre azonnal véget ért. (*Aranyérmét nem kap, mivel nem passzolt!*)



Akció: gondolás elhelyezése (2x szerepel a játéktáblán)

A játékos befizet **2 aranyat** a készletbe és felhelyezheti az egyik **gondolását** a játéktábla valamelyik szigetén található saját színű gondolájára. **VAGY**

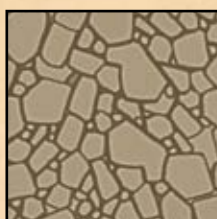
5 aranyat fizet be a készletbe és felhelyezheti az egyik saját gondolását egy másik játékos gondolájára. Figyelem: a felrakott gondolasok a játék végéig a helyükön maradnak. A gondolasokra a játék végén lesz szükségetek, amikor a karakterkártyákat fogjátok kiértékelni. *(A további részleteket lejjebb találjátok.)*



Akció: építés (utca, üvegműves, bolt, palota és különleges épület)

(3x szerepel a játéktáblán)

A játékos 1-3 lapkát építhet le bármelyik szigetre. Ehhez az alábbi szabályokat kell betartania: utcát csak az utcakő-szimbólumos mezőkre lehet építeni. Épületet pedig csak üresen álló, barna mezőkre. **Épület építéséhez a lehelyezendő lapkával élszomszédosan, legalább egy utcának már lennie kell.** Tehát az épületlapkák egyik oldalának érintkezniük kell egy már leépített utcalapkával. A leépített lapkák a játék végéig a helyükön maradnak, nem lehet azokat eltávolítani vagy megcserélni.



Utca építése:

A játékos az egyik utcalapka pakliról levesz egy utcalapkát és bármelyik utcakőszimbólumos mezőre leépítheti. Az utcák leépítésének nincs költsége, viszont győzelmi pontot sem érnek. *(Természetesen minden leépített utcalapka beleszámít az építés akció legfeljebb 3 leépíthető lapkalimitjébe.)*



Üvegműves, bolt, palota vagy különleges-épület építése:

A játékos csak olyan lapkát építhet le *(eltekintve az utcától)*, ami már előtte fekszik - tehát amit már egy korábbi körben megvásárolt. Ha **üvegművest** épít: azonnal kap **1 győzelmi pontot**. *(A pontozósávon előretolhatja a játékfiguráját egy mezővel.)* Ezen kívül meg is kell jelölnie a leépített üvegművest egy jelölőkockával a saját színéből, amit a készletből tud elvenni.



A **boltot** építő játékos, azonnal kap **2 győzelmi pontot** – és akár csak az üvegművesnél, itt is rárak a frissen lerakott boltra egy jelölőkockát a saját színében.

A **palotát** építő játékos azonnal kap **3 győzelmi pontot**.



A **különleges-épületet** építő játékos **nem kap győzelmi pontot**, ehelyett felhúzhat egy különleges-épület kártyát. Ehhez a különleges-épület pakli legfelső 3 lapját kell felhúznia, amiből egyet maga elé tehet képpel felfelé fordítva. A másik két lapot pedig a pakli aljára kell visszatennie. Minden kártya valamilyen előnnyel jár, amit a kártya tulajdonosa a következő körtől egészen a játék végéig használhat. Az egyes kártyákról a 10-11. oldalon írunk részletesen.

Palotákra és különleges-épületekre sosem kerülhet jelölőkocka.



Például: A soron lévő játékos úgy dönt, hogy három lapkát fog leépíteni. Először is felhúzz egy utcalapkát és lehelyezi egy utcakő-szimbólumos mezőre. Ezután az előtte fekvő lakából az utcalapka egyik oldalára egy boltot, a másikra pedig egy palotát épít. Így mindkét épületlapka élszomszédos egy utcával. A boltra azonnal ráhelyez egy jelölőkockát a saját színében. A játékos 5 győzelmi pontot szerez (2+3), ezzel be is fejeződött a köre és a bal oldali szomszédján a sor.



Akcio: bevétel (1x szerepel a játéktáblán)

A játékos arany-bevételt kap az **egyik**, általa választott szigeten található boltjai után. Csak a kiválasztott szigeten található boltok és vásárlók számítanak. Az utcalapkákon piros, kék és szürke emberek találhatóak. Minden boltnak van színe (a zászlóján és az árnyékolóján látszik). Ez mutatja meg, hogy mely vásárlók térnek be a boltokba. **Minden megegyező színű vásárló után 1 arany jár a bolt tulajdonosának.**

Fontos: minden játékos színenként csak egy boltját értékelheti ki.



Például: a narancs játékos a bevétel akciót választja. Összesen 6 aranyat kap a készletből. 4 aranyat a piros boltjéért és 2 aranyat az egyik kék boltjéért (a kettő közül). A szürke játékos nem kap bevételt, mivel nem ő választotta ezt az akciót. Ahhoz, hogy bevételt kapjon, neki kell kiválasztania ezt az akciót.



Akcio: termelés (1x szerepel a játéktáblán)

A játékos termelhet, a már korábban leépített **üvegműveseivel**. Ehhez előbb el kell döntenie, hogy hány üvegművesével akar (vagy tud) **termelni**. Az üvegművesek lehetnek különböző szigeteken is. Minden termelő üvegművese után 1 üvegyöngyöt **húzhat** a zsákból.

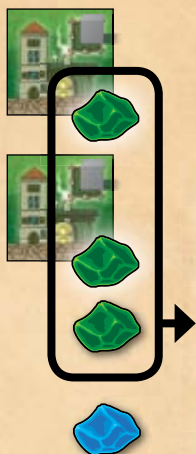
Az üvegyártás azonban nagy hővel és füsttel jár. Ez pedig zavarja az embereket, ami viszont az üzem tulajdonosának tekintélyét és hírnevét csorbítja. **A játékos minden termelő üvegművese után 2 győzelmi pontot veszít**, amit a pontozósávon kell le-, pontosabban visszalépnie. Egy játékos figurája sem mozoghat a "0"-ás mezőnél visszább. Ha egy játékos nem tudja a termelését a szükséges győzelmi pontmennyiséggel kifizetni, akkor addig nem termelhet, míg győzelmi pontokat nem szerez.

A termelés után a játékos eldöntheti, hogy akar-e eladni üvegyöngyöt és, ha igen, mennyit. **Egy gyöngyért 5 aranyat kap, két egyforma színű gyöngyért 12-öt, három egyformaért pedig 20-at.** Azokat a gyöngyöket, melyeket a játékos nem értékesített, egyszerűen csak maga elé teszi.

FONTOS: egy akcióval csak egyféle színű gyöngyöt lehet értékesíteni és abból is legfeljebb 3-at.

A játékos egy későbbi körében, amikor ugyanezt az akciót választja, értékesítheti az előtte lévő gyöngyöket is, nem kötelező előtte termelnie.

Például: a szürke játékosnak 3 üvegművese van - egy Sacca Mattián, egy Sacca Serenellán és egy San Donaton. A termelés akciót hajtja végre és úgy dönt, hogy csak két üvegművesét üzemeli be. Ez összesen 4 győzelmi pontjába kerül, amit vissza is lép a pontozósávon a figurájával. Cserébe 2 üvegyöngyöt húzhat a húzózsákból. Szerencséje van, mert két azonos színű gyöngyöt húzott: két zöldet. Mivel már van előtte egy korábbi akcióból származó zöld és egy kék gyöngy, úgy dönt eladja a 3 zöldet. Ezt a 3 zöld gyöngyöt visszadobja a húzózsákba, majd felvesz 20 aranyat a készletből.





Akcio: gondolás felfogadása vagy elbocsátása (1x)

A játékos elbocsáthatja az egyik gondolását. Ehhez a játékosnak az egyik, még előtte lévő gondolását vissza kell tennie a készletbe, cserébe **3 aranyat** kap. *(Bár a játéktáblán csak 6 gondola látható, bárhány gondolásnak van itt hely.)* Ugyanezen a helyen a játékos fel is fogadhat gondolást. Ebben az esetben 3 aranyat kell befizetnie a készletbe és elveheti az egyik saját színű gondolását. 7 gondolásnál többet egy játékos sem alkalmazhat.

A karakterkártyák

A karakterkártyák csak a játék végén hoznak győzelmi pontokat. A játékosok a játék végén hozzárendelik a karakterkártyáikat az egyes szigetekhez. Addig viszont titokban tartják azokat a többi játékos előtt.

FONTOS: ahhoz, hogy egy karakter győzelmi pontokat adjon, egy gondolással a kiértékelni kívánt szigetre kell szállítani. Egy karakterkártyát csak gondolával lehet szállítani. Egy gondolában csak egy karakter fér el és egy karaktert csak egy szigethez lehet hozzárendelni.

Ha egy játékosnak a játék végén 5 karakterkártyája van, de csak négy bevethető gondolása, akkor az egyik karakterkártyáját nem fogja tudni kiértékelni.

A játék vége és az értékelés

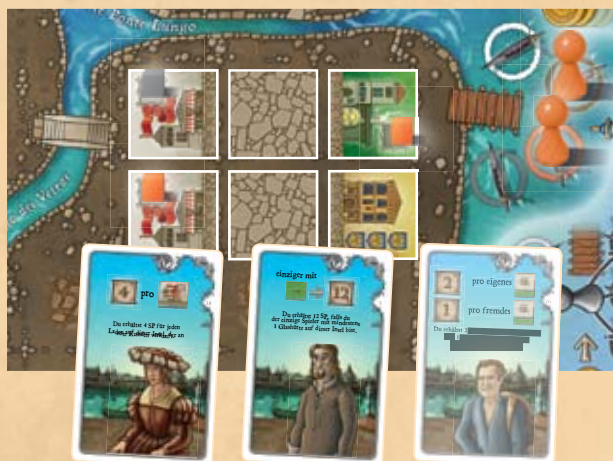
A játék akkor ér véget, amikor két különböző lapkátípus *(minden utca, minden bolt, minden üvegműves, minden különleges épület, minden palota)* teljesen kifogy.

Ekkor még a többi játékos **egyszer** sorra kerül. *(Aki a játék végét kiváltotta már nem!)*

Figyelem: aki az utolsó körben még egy épületet vásárol, az építési szabályok betartásával szabadon leépítheti és megkapja érte a győzelmi pontokat. Ez érvényes a játék végét kiváltó játékosra is. *(Nem keverendő össze az építés akcióval, amikor is a játékos 3 lapkát is leépíthet.)*

Ekkor kell a karakterkártyákat kiértékelni. A játék végét kiváltó játékoskal kell kezdeni. A játékos felfedi az egyik karakterkártyáját, választ egy szigetet, amit ezzel a karakterrel értékelni szeretne és egy itt lévő, gondolán álló gondolását ráhelyezi a szigetre *(így jelezve, hogy ezt a figuráját már felhasználta)*.

A játékos megkapja a kiértékelt karakterkártya által adott pontokat, amit a pontozósávon kell lelépnie. Ezután végrehajtja a többi kártyáját is. Ezt követően jöhet a következő játékos, aki ugyanígy kiértékeli a karakterkártyáit.



Például:

A narancs játékos, a játék végén a képen látható karakterkártyákkal rendelkezik. 4 pontot kap minden bolt után a szigeten – tehát 8 pontot. Az nem számít, hogy a boltok mely játékoshoz tartoznak. Elveszi a sziget gondoláin álló egyik gondolas-figuráját és ráteszi a szigetre, majd a pontozósávon előrelép 8 mezőt.

Ezt követően a 12 pontot hozó kártyáját értékeli ki, ami akkor hoz pontot, ha a szigeten csak neki van üvegművese. A játékos felrakja a szigetre a másik figuráját is a gondoláról. Szívesen kiértékelné a harmadik kártyáját is (ami a szigeten megépült épületek után adna pontokat), de mivel nincs több gondolása a sziget kikötőjében, ezért ezt a kártyát egy másik szigeten kell majd kiértékelnie.

Minden olyan gondolas után, amihez nem rendelt karakterkártyát a tulajdonosa (természetesen a készlet gondolásait kivéve), 1 győzelmi pontot hoz a játékosának. **Aki a legtöbb győzelmi pontot gyűjtötte, az nyeri a játékot!** Döntetlen esetén a több arannyal rendelkező játékos győzedelmeskedik.

A karakterkártyák áttekintése



A játékos **4 győzelmi pontot** kap a sziget minden olyan boltjáért, amely megegyezik a kártyára nyomtatott boltlapka színével. Nem számít, hogy a boltok melyik játékoshoz tartoznak.



A játékos a sziget minden boltja (*mindegy milyen színű*) vagy palotája vagy üvegművese vagy különleges épülete után kap **2** illetve **3 győzelmi pontot**. Nem számít, hogy az épületek melyik játékoshoz tartoznak.



A játékos **12 győzelmi pontot** kap, ha ő az egyetlen a szigeten, aki rendelkezik bolttal vagy üvegművessel.

Másfajta épületek lehetnek a szigeten.



A játékos a játék végén, legfeljebb 8 aranyat győzelmi pontra válthat.

Az átváltáshoz a kártyán található rátát kell használni.

Például: a játékosnak a játék végére maradt 5 aranya. Ebből lead 4-et és kap érte 3 győzelmi pontot.

FIGYELEM: a játékos csak akkor válthat át aranyakat győzelmi pontokra, ha teljesítette a kártya tetején látható előírásokat.

Az 1-es kártyánál: legalább 2 kék és 1 szürke vásárlónak, 1 palotának és 1 különleges-épületnek kell lennie az értékelésre kerülő szigeten. Más vagy akár több vásárló vagy épületek lehetnek a szigeten.

A 2-es kártyánál: legalább 2 piros és 1 szürke vásárlónak, 1 palotának és 1 különleges-épületnek kell lennie az értékelésre kerülő szigeten. Más vagy akár több vásárló vagy épületek lehetnek a szigeten.



A játékos **10 győzelmi pontot** kap, ha a szigeten lévő piros és kék vásárlók száma együttesen nem haladja meg a 3-at.



A játékos **12 győzelmi pontot** kap, ha a szigeten mindenfajta épületből és mind a három színű vásárlóból legalább egy-egy található.



A játékos a szigeten található vásárlók száma szerint kap győzelmi pontokat. Ennek meghatározásához használjátok a kártyán látható táblázatot.



A játékos a szigeten található, adott színű vásárlók száma után kap győzelmi pontokat. Ennek meghatározásához használjátok a kártyán szereplő táblázatot. Más színű vásárló ettől függetlenül lehet a szigeten.



A játékos a szigeten található minden címerpajzs után kap **1 győzelmi pontot**. Ehhez adjátok össze a sziget palotáin található címerek darabszámát. A palotákon 1, 2 vagy 3 címerpajzs lehet.



A játékos a szigeten található minden saját épülete után kap **2 győzelmi pontot**, a játékosársai által tulajdonolt épületek után pedig **1 győzelmi pontot**. (A 2-es kártyánál pedig pont fordítva.) A különleges-épületek és a paloták nem adnak győzelmi pontokat, mivel nincsenek rajtuk jelölőkockák.



A játékos **12 győzelmi pontot kap**, ha a szigeten a különleges-épületek száma megegyezik a piros vagy kék vagy szürke vásárlók számával. A feltétel teljesítéséhez, legalább egy különleges-épületnek lennie kell a szigeten.



A játékos **12 győzelmi pontot kap**, ha a szigeten a címerpajzsok száma megegyezik a boltok vagy üvegművesek számával. A feltétel teljesítéséhez legalább egy címerpajzsoknak lennie kell a szigeten.



A játékos **16 győzelmi pontot kap**, ha a szigeten az üvegművesek, a boltok és a paloták száma megegyezik. A feltétel teljesítéséhez mindegyik említett épületből legalább egynek lennie kell a szigeten.



A játékos **12 győzelmi pontot kap**, ha a szigeten a saját épületeinek a száma megegyezik a játékosársai által tulajdonolt épületek számával. A különleges-épületek és a paloták nem számítanak, mivel nincsenek rajtuk jelölőkockák.



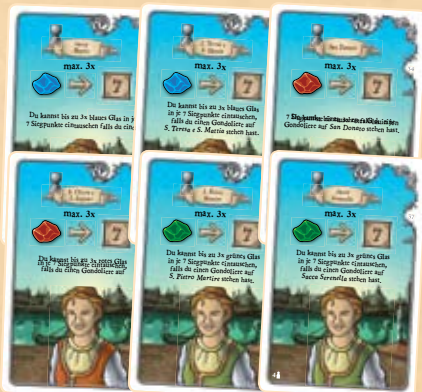
A játékos **12 győzelmi pontot** kap, ha a szigeten pontosan egy darab címerpajzs található.



Ezek a kártyák, csak a rajtuk feltüntetett szigetekon használhatók. Az értékelésükkor egy-egy gondolást ugyanúgy fel kell használni. A játékos **10 győzelmi pontot** kap, ha a szigeten legalább három saját épülettel (üveggyöngyves vagy bolt) rendelkezik. A különleges-épületek és a paloták nem számítanak, mivel nincsenek rajtuk jelölőkockák.



A játékos **10 győzelmi pontot** kap, ha a kártyán feltüntetett szigeten, **legalább 2 saját gondolását felhasználta**. Az e kártya lerakásakor felhasznált gondolás is beleszámít a feltételben előírt 2 saját gondolásba.



A játékos **7 győzelmi pontot** kap minden a kártyán feltüntetett színű **üveggyöngyért**, ami a játék végén még előtte van.

Ehhez a kártyán feltüntetett szigeten kell egy saját gondolását felhasználnia. Legfeljebb 3 meghatározott színű üveggyöngyöt válthat át győzelmi pontokra.

A különleges épületek



A **bank** tulajdonosa a „2 arany felvétele” akció végrehajtásakor további 2 aranyat kap a készletből.



Aki a **kocsmá** (Hafenkneipe) tulajdonosa, 1 győzelmi pontot kap minden alkalommal, amikor gondolást helyez el egy szigeten.

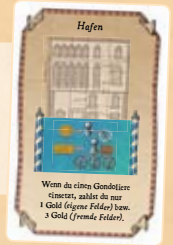


A **vendéglő** (Wirtshaus) tulajdonosának a „karakter felfogadása” akció végrehajtásakor 2 arannyal kevesebbet kell fizetnie. Az első karakterének a felfogadásakor (ami 1-be kerül) nem kap aranyat a készletből.



A **daru** (Baukran) tulajdonosa 1 győzelmi pontot kap, ha a kártyáján feltüntetett épülettípusok egyikét építi.

A **révház** (Hafen) tulajdonosának, a gondolása elhelyezésekor csak 1 aranyat kell fizetnie a készletbe. Ha egy játékos társa mezőjére helyezi a gondolását, akkor pedig csak 3-at.



Amikor a **céhház** (Zunfthalle) tulajdonosa termel (függetlenül attól, hogy hány üvegművessel), mindig kap 1 győzelmi pontot. Ha csak értékesít és nem termel, akkor nem jár neki pont.



A **fogadó** (Herberge) tulajdonosa a „karakter felfogadása” akció végrehajtásakor három helyett, mindig 5 kártyából választhat.



A maradék négy kártyát ugyanúgy a pakli aljára kell tennie.

A **bazilika** megépítője azonnal kap 5 győzelmi pontot.



A **műterem** (Künstlerwerkstatt) tulajdonosa megváltoztathatja bizonyos gyöngyök színét. Ez a képesség használható az azonos színű gyöngyök értékesítésekor és a karakterkártyák értékelésekor is.

Például: ennek a műteremnek a tulajdonosa korlátlan mennyiségben kicserélheti a piros gyöngyeit zöldekre, vagy a zöld gyöngyeit pirosakra.



Az **iroda** (Kontor) tulajdonosa eggyel több üveggyöngyöt húzhat a zsákból, de a köre végén egy gyöngyöt maga elől vissza kell dobni a zsákba. Tehát nem teheti meg, hogy eladja az össze gyöngyöt maga elől, mert a köre végeztével kötelező gyöngyöt visszatennie a zsákba.

A játékosnak ezzel az épülettel megnő az esélye, hogy olyan gyöngyre tegyen szert, amire szüksége van, de ettől még a mennyiség tekintetében nem fog több üveggyöngyre szert tenni.



A **világítótorny** (Leuchtturm) tulajdonosa a **piros hajót**, egy másik hajó mellé is mozgathatja és végrehajthatja, az itt található, egyébként foglalt akciómezőt. Továbbra is érvényes, hogy egy hajó sem előzheti meg a másikat, csak a következő szabad vagy foglalt akcióhelyre mozgatható a piros hajó. A többi játékos továbbra is csak a normál szabályok szerint mozgathatja a piros hajót. Amennyiben két hajó áll egy akciómezőn, a játékos döntheti el, hogy melyik hajót mozgatja el a jelenlegi akciómezéről.



A **tanácsterem** (Versammlungshalle) tulajdonosa 5 aranyat kap minden egyes gondolás elbocsátásáért és 1 aranyat a felfogadásukért.



Inka & Markus Brand

Murano



Inkát (szül.: 1977, Aurich) és Markust (szül.: 1975, Beckum) a játékok iránti szenvedélyük hozta össze. Azóta is együtt játszanak. Míg Inka teljes munkaidejében a játékötleteken dolgozik, Markus csak esténként tud hozzá becsatlakozni, mivel biztosítási ügynök. Inka és Markus két gyermekükkel Lukas-szal (14 éves) és Emely-vel (12 éves) a Niederseßmarban található Gummersbachban élnek. Kettejük munkáiról bővebben a www.inka-undmarkus-brand.de címen található honlapjukról tájékozódhattok.

Inka és Markus ezúton is szeretné megköszöni a számtalan Murano-partit a tesztelőknek. Különösképpen Ela & Stefan Heinnek, Anke & Steffen Müllemek, Florian Giebelemek, Patrick Zylkának, Kerstin & Jens Krobbachnak, Christian Hasselnek és Boris Rathnak.

Megtalálhattok
minket a facebookon:



Kérdéseitek, javaslatotok vagy
kritikátok lenne? Írjátok meg nekünk:
buero@lookout-games.de

© 2014 Lookout GmbH
Hiddigwarder Straße 37,
D- 27804 Berne, Deutschland.
Minden jog fenntartva.

A játékszabály pdf
formátumban is
elérhető:



Szerkesztette: Stefan Stadler - Tördelés: Klemens Franz
Magyar szabály (a német szabálykönyv alapján): Fischer Tamás (Plenni)