

Murano

IDEA DEL GIOCO

Murano cerca i più gloriosi dei mercanti! C'è molto da fare nella laguna Veneta: i maestri vetrai creano pezzi d'arte incredibilmente belli, che i mercanti di vari negozi vendono ai clienti più esigenti.

Varie e stimate personalità visitano le piccole isole di Murano alla ricerca di tesori da acquistare. Se il vostro lavoro sarà all'altezza dei loro elevati standard, fama e gloria ti saranno dati e potrai così raggiungere la vittoria in questo gioco.

COMPONENTI



1 Tabellone



8 Gondole

(1 rosso e 7 nere)



40 Carte Personaggio



1 Sacchetto



4 Tessere +50



47 Monete

(26 di valore 1, 25 di valore 5)



42 Tessere Strada



12 Tessere
Fabbrica del Vetro



12 Tessere Negozio



12 Tessere Palazzo



12 Tessere Edificio Speciale



30 Blocchi di Vetro

(10 ognuno nei colori rosso, verde e blu)



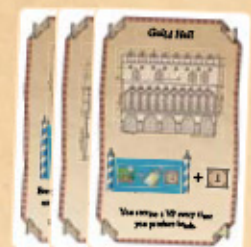
32 Gondolieri

(8 ognuno nei colori bianco, marrone, arancio e grigio)



60 Cubetti Proprietà

(15 ognuno nei colori bianco, marrone, arancio e grigio)



15 Carte
Edificio Speciale

OBIETTIVO DEL GIOCO

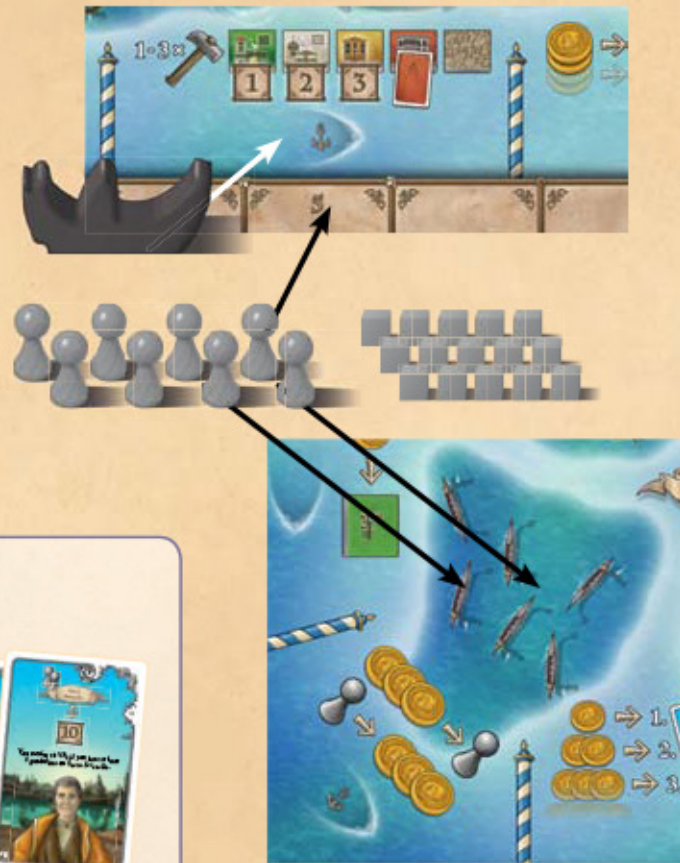
Colleziona il maggior numero di Punti Vittoria (PV) e diventa il più prestigioso mercante dell'isola rinomato per i propri lavori in vetro. Alcuni dei tuoi PV proverranno dalla costruzione di Edifici, ma la maggior parte di essi saranno guadagnati attraverso le carte Personaggio. Durante il corso del gioco, potrai determinare come guadagnare i punti vittoria collezionando specifiche carte Personaggio. Alla fine del gioco, puoi assegnare queste carte alle isole che fanno guadagnare il maggior numero di punti vittoria per esse.

PREPARAZIONE

Piazza il **tabellone** al centro del tavolo. Nelle partite con 2 o 3 giocatori, usa il retro del tabellone, dove l'isola Secca Serenella è solo uno spazio dove piazzare le carte. Piazza una gondola su ogni spazio Azione del tabellone dove è raffigurata un'ancora (non ha importanza in quale spazio viene posta la gondola rossa). Piazza le gondole in modo che siano rivolte verso la direzione di navigazione, cioè in senso antiorario.

Ogni giocatore riceve **8 Gondolieri e tutti i cubetti proprietà** del colore scelto. Piazza 1 Gondoliere di ogni giocatore sullo spazio 5 del tracciato dei punti vittoria, e 2 Gondolieri di ogni giocatore nella riserva comune sul tabellone.

I giocatori tengono i 5 rimanenti Gondolieri che piazzano di fronte a se – essi saranno usati in seguito.



Nelle **partite con 2 o 3 giocatori**, rimuovi le due carte Personaggio per l'isola Sacca Serenella, così come i seguenti componenti:

- 1 tessera Negozio di ogni colore (3 in totale)
- 1 tessera Palazzo a caso
- 3 tessere Edificio Speciale
- 1 tessera Fabbrica di Vetro
- 3 tessere Strada con 1 Cliente (1 di ogni colore)
- 4 tessere Strada senza Clienti



Dividi le tessere per tipo. Mescola la pila delle tessere **Negozio** (bianche), **Palazzo** (gialle), e **Strade** (grigio), e piazzale negli spazi appropriati sull'isola S. Giacomo e S. Maffio sul tabellone di gioco. (Dividi la pila delle tessere Strada in due separate pile).

Non mescolare le tessere **Fabbrica di Vetro** ed **Edificio Speciale** dato che queste tessere sono rispettivamente tutte uguali.

Mescola le carte **Personaggio** e le carte **Edificio Speciale** separatamente. Poi rimuovi 5 carte Personaggio e rimettile nella scatola senza guardarle. Metti le restanti carte Personaggio ed Edificio Speciale in due mazzi coperti a fianco del tabellone. (Nelle partite con 2 o 3 giocatori, puoi piazzare le carte sugli spazi designati sul tabellone di gioco).

Ogni giocatore riceve 5 Monete. Metti le rimanenti Monete in una riserva comune a fianco del tabellone. Metti i blocchi di vetro nel sacchetto e lascialo a fianco del tabellone del gioco.



SEGUENZA DI GIOCO

Determina a caso il Giocatore Iniziale. Il gioco prosegue in **senso orario** attorno al tavolo. Quando il tuo turno è terminato, il giocatore alla tua sinistra può effettuare il suo turno. Durante il tuo turno, devi scegliere uno **Spazio Azione** che sia **raggiungibile da una delle 8 Gondole**, oppure **passare**.

Effettuare un'azione su uno Spazio Azione

Puoi effettuare questa azione solo se lo Spazio Azione:

A) non è occupato da un'altra Gondola

e se

B) può essere raggiunto con una Gondola senza muoverla sopra altre Gondole

Puoi muovere una Gondola per più di uno spazio, tuttavia essa non può entrare in uno spazio occupato da un'altra Gondola.

- Se lo Spazio Azione che vuoi raggiungere è occupato da un'altra Gondola, puoi muovere più di una Gondola per liberare lo Spazio Azione desiderato.
- Il primo movimento è gratuito. Puoi muovere una seconda Gondola al costo di 1 Moneta. Ogni movimento addizionale fatto nel medesimo turno costa 1 Moneta in più rispetto al costo di movimento precedente.
- Indipendentemente dal numero di Gondole mosse, puoi comunque effettuare una sola azione.



Esempio: Desideri effettuare l'azione "Costruzione", il cui Spazio Azione è attualmente bloccato da una Gondola, e un'altra si trova sullo spazio successivo. Così muovi la Gondola nello spazio di fronte di uno spazio gratuitamente, e poi la nave che occupa lo Spazio Azione desiderato di uno spazio al costo di 1 Moneta. Lo Spazio Azione "Costruzione" adesso è libero, così puoi muovere una terza Gondola su tale spazio al costo di 2 Monete ed effettuare la relativa azione.

Ogni Gondola che muovi deve seguire le regole indicate sopra (Punti A e B).

Suggerimento: Ovviamente, è meglio usare uno Spazio Azione gratuitamente piuttosto che pagare per raggiungerlo. Tuttavia, qualche volta può essere utile pagare qualcosa per effettuare l'azione più necessaria. La tempistica è la chiave di questo gioco.

Dopo che hai finito il movimento delle Gondole, effettua l'azione relativa all'ultimo Spazio Azione raggiunto da una Gondola. Poi il giocatore alla tua sinistra può effettuare il suo turno. Egli dovrà confrontarsi con un set differente di opzioni formato dalle Gondole che tu hai mosso.

Passare

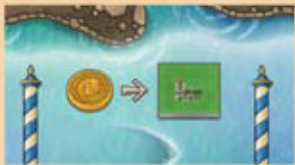
Se non puoi o non desideri effettuare un'azione, puoi passare. Quando passi, **ricevi 1 Moneta** dalla riserva comune e **muovi** una singola Gondola su un altro Spazio Azione in accordo alle regole indicate in precedenza (punti A e B) senza usare l'azione relativa allo Spazio Azione.

Le Azioni:



Azione: Prendi 2 Monete (1x sul tabellone)

Prendi 2 Monete dalla riserva comune.



Azione: Compra 1 Fabbrica di Vetro (2x sul tabellone)

Paga 1 Moneta da rimettere nella riserva comune.

Poi prendi una tessera **Fabbrica di Vetro** e piazzala di fronte a te.



Azione: Compra 1 Negozio (2x sul tabellone)

Paga 2 Monete da rimettere nella riserva comune. Poi prendi la prima tessera **Negozio** dalla relativa pila e mettila coperta di fronte a te.

OPPURE

Paga 4 Monete da rimettere nella riserva comune. Poi cerca nella pila delle tessere **Negozio** la tessera che preferisci e piazzala coperta di fronte a te, quindi rimescola il resto della pila e rimettila coperta sul tabellone di gioco.

Puoi guardare le tue tessere coperte poste di fronte a te in qualsiasi momento.



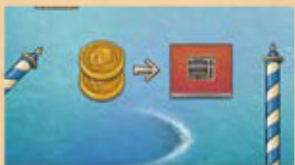
Azione: Compra 1 Palazzo (2x sul tabellone)

Paga 2 Monete da rimettere nella riserva comune. Poi prendi la prima tessera **Palazzo** dalla relativa pila e mettila coperta di fronte a te.

OPPURE

Paga 4 Monete da rimettere nella riserva comune. Poi cerca nella pila delle tessere **Palazzo** la tessera che preferisci e piazzala coperta di fronte a te, quindi rimescola il resto della pila e rimettila coperta sul tabellone di gioco.

Puoi guardare le tue tessere coperte poste di fronte a te in qualsiasi momento.



Azione: Compra 1 Edificio Speciale (1x sul tabellone)

Paga 2 Monete da rimettere nella riserva comune.

Poi prendi la tessera **Edificio Speciale** in cima alla relativa pila e piazzala di fronte a te.



Azione: Reclutare 1 Personaggio (2x sul tabellone)

Il costo dipende dal numero di carte Personaggio che possiedi già. La prima carta Personaggio che compri costa **1 Moneta**, la seconda costa **2 Monete**, la terza costa **3 Monete**, e così via. Non ci sono limiti al numero di carte Personaggio che puoi avere.

Quando compri una carta Personaggio, pesca 3 carte dal mazzo (se disponibili; altrimenti pesca quelle rimaste) e sceglie una di esse. Rimetti le altre carte coperte in fondo al mazzo. Se non ti piace alcuna carta di quelle pescate, puoi rimetterle tutte coperte sotto al mazzo e non pagherai alcuna Moneta. *(Tuttavia il tuo turno termina, e non ricevi 1 Moneta dalla riserva comune, perché effettivamente non hai passato il turno).*



Azione: Piazza 1 Gondoliere (2x sul tabellone)

Paga 2 Monete da rimettere nella riserva comune e piazza 1 **Gondoliere** su una Gondola del **tuo colore** raffigurata attorno alla Isole.

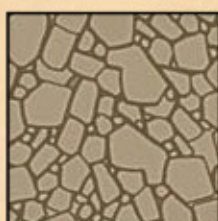
OPPURE Paga 5 Monete da rimettere nella riserva comune e piazza 1 **Gondoliere** su una Gondola di un **colore qualsiasi** raffigurata attorno alle Isole.

Importante: Una volta piazzato, il Gondoliere resta in tale posizione fino alla fine del gioco. È necessario piazzare i Gondolieri per guadagnare i PV alla fine del gioco attraverso le carte Personaggio (*entraremo nel dettaglio più avanti*).



Azione: Costruire 1 Strada/Fabbrica di Vetro/Negoziò/Palazzo/Edificio Speciale (3x sul tabellone)

Puoi piazzare fino a 3 tessere sugli spazi liberi sulle Isole. Una Strada può essere piazzata solo su uno spazio dove è raffigurato il pietrisco. **Un Edificio può essere piazzato su uno spazio vuoto che sia ortogonalmente adiacente ad una tessera Strada** (indipendentemente da quando questa Strada è stata piazzata). Conseguentemente, le tessere devono condividere un lato fra loro. Alcune tessere Strada mostrano dei Clienti; altre invece sono vuote. Una volta piazzate, le tessere rimangono dove sono fino alla fine del gioco. Non ci sono modi per rimuovere o scambiare di posto alle tessere.



Costruire una Strada:

Puoi pescare una tessera Strada dalla relativa pila e piazzarla su uno spazio libero a loro riservato di tua scelta. Le tessere Strada non costano Monete, ma non ricevi alcun punto vittoria per averla costruita. Tuttavia, ogni tessera Strada che costruisci conta nel limite totale di 3 tessere che puoi costruire con una Azione "Costruire".



Costruire un Fabbrica di Vetro, Negoziò, Palazzo, o Edificio Speciale:

Eccetto che le tessere Strada, puoi costruire solo le tessere che hai di fronte a te, cioè quelle che hai acquisito nei turni precedenti. Ricevi **1 PV** se costruisci una **Fabbrica del Vetro**. (*Muovi il tuo Gondoliere sul tracciato dei punti vittoria di uno spazio in avanti*). Metti un cubetto sulla Fabbrica di Vetro che hai costruito per indicare che di tua proprietà.

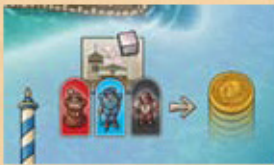
Quando costruisci un **Negoziò**, metti un cubetto sulla tessera e ricevi **2 PV**. Quando costruisci un **Palazzo**, ricevi **3 PV**. Quando costruisci un **Edificio Speciale**, non ricevi alcun PV, ma ricevi una carta Edificio Speciale. Pesca 3 carte dal mazzo delle carte Edificio Speciale e scegli una di esse. Piazzala scoperta di fronte a te e rimetti le altre coperte in fondo al mazzo. Ogni carta Edificio Speciale ha un effetto che puoi usare fino alla fine del gioco, a partire dal tuo successivo turno rispetto a quello in cui l'hai acquisita. Vedi pagina 10 per maggiori dettagli su queste carte.



Non mettere cubetti sui Palazzi o Edifici Speciali.



Esempio: Durante il tuo turno, decidi di costruire tre tessere. Come primo, prendi una tessera Strada e la posizioni. Poi piazza il Negoziò e il Palazzo che hai di fronte a te sugli spazi adiacenti alla Strada appena posizionata. Infine piazza un cubetto sulla tessera Negoziò, e ricevi un totale di 5 PV (2+3). Adesso il tuo turno è terminato ed il giocatore alla tua sinistra effettua il suo turno.



Azione: Introiti (1x sul tabellone)

Ricevi Monete attraverso i Negozi che hai su una Isola. I Negozi vendono la merce ai Clienti raffigurati sulle tessere Strada raggiungibili sull'Isola. Ci sono Clienti rossi, blu e grigi. **Un Negozio può vendere le merci solo ai Clienti di un singolo colore.** Il colore è indicato dalla bandiera e dal tendone del Negozio.

Quando usi questa azione, scegli un Isola e fino a 3 dei tuoi Negozi su tale Isola – **ma solo un Negozio per ogni colore.** Ricevi 1 Moneta dalla riserva comune per ogni Cliente a cui il Negozio vende della merce.



Esempio: Il giocatore grigio effettua l'azione "Introiti" sull'Isola raffigurata qui a fianco. Egli riceve un totale di 6 Monete dalla riserva comune: 4 Monete per il suo Negozio rosso e 2 Monete per il suo Negozio blu. Il giocatore arancio non riceve alcuna Moneta, in quanto non è il suo turno.



Azione: Produzione (1x sul tabellone)

Puoi produrre vetro nelle Fabbriche di Vetro **che hai già costruito**. Prima devi decidere quali Fabbriche di Vetro desideri usare per la produzione. Puoi usare qualsiasi Fabbrica di Vetro in tuo possesso piazzata ovunque sul tabellone. Puoi pescare 1 blocco di vetro dal sacchetto **per ogni** Fabbrica di Vetro scelta per la produzione.

La produzione di vetro causa inquinamento attraverso il calore ed i fumi generati. Alle persone questo non piace, ed è il motivo per cui la produzione causa la perdita di punti vittoria. **Perdi 2 PV per ogni Fabbrica di Vetro usata** nell'azione di produzione. Retrocedi il tuo Gondoliere sul tracciato dei punti vittoria di conseguenza. Non puoi scendere sotto gli zero PV. Se non ti sono rimasti i PV necessari per produrre, non puoi produrre finché non guadagnerai i PV necessari.

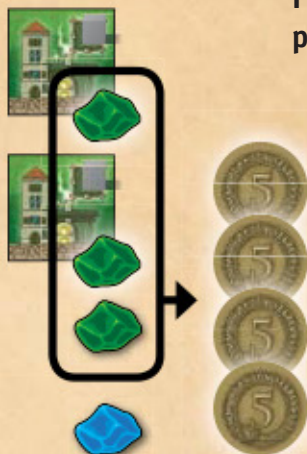
Dopo la produzione, puoi vendere da 1 a 3 blocchi di vetro di **un singolo colore**. Ricevi 5 Monete dalla riserva comune se vendi 1 blocco, 12 Monete se ne vendi 2, e 20 Monete se ne vendi 3. Rimetti i blocchi di vetro venduti nel sacchetto, e tieni quelli rimanenti di fronte a te.



Importante: Puoi vendere solo blocchi di vetro di un singolo colore.

Puoi usare l'azione "Produzione" solo per vendere i blocchi di vetro già in tuo possesso di fronte a te. Non è obbligatorio produrre nuovi blocchi di vetro.

Esempio: Il giocatore marrone ha 3 Fabbriche di Vetro, una su Sacca Mattia, una su Sacca Serenella, e una su San Donato. Egli effettua l'azione "Produzione" e decide di usare solo 2 delle proprie Fabbriche di Vetro. Così perde 4 PV, registrando questa perdita sul tracciato dei Punti Vittoria. Poi pesca 2 blocchi di vetro dal sacchetto. È fortunato, in quanto pesca 2 blocchi di vetro di colore verde. Ne possiede già 1 verde ed 1 blu di fronte a se, così decide di vendere i blocchi di colore verde. Rimette i 3 blocchi di vetro nel sacchetto e riceve così 20 Monete dalla riserva comune.





Azione: Gondoliere (1x sul tabellone)

Puoi rimuovere un Gondoliere dalla tua riserva, rimettendolo nella riserva comune e ricevere così 3 Monete. (Anche se l'illustrazione mostra solo 6 Gondole, ci possono essere un qualsiasi numero di Gondolieri nella riserva comune). Alternativamente, puoi assumere nuovi Gondolieri. Paga 3 Monete da rimettere nella riserva comune e prendi un Gondoliere del tuo colore dalla riserva comune. Non puoi avere più di 7 gondolieri.

Le Carte Personaggio

Tieni le tue carte Personaggio coperte di fronte a te. Puoi guardarle in qualsiasi momento. **Esse forniranno punti vittoria a fine gioco.**

Importante: Ogni carta Personaggio che desideri conteggiare necessita di un Gondoliere su una Gondola. Non puoi assegnare più di una carta Personaggio allo stesso Gondoliere.

Per esempio, se hai 5 Carte Personaggio alla fine del gioco ma possiedi solo 4 Gondolieri sulle Gondole, potrai conteggiare solo 4 delle tue 5 carte Personaggio, e solo per le Isole sulle quali i Gondolieri sono ormeggiati.

FINE DEL GIOCO E CONTEGGIO FINALE

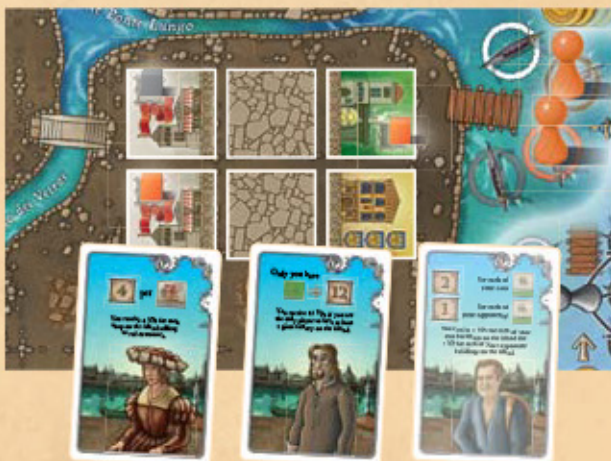
La fine del gioco avviene quando due differenti pile di tessere saranno terminate (Strade, Negozi, Fabbriche di Vetro, Edifici Speciali, Palazzi). Il giocatore che con la propria azione causa la fine del gioco, può terminare il suo turno normalmente, che sarà anche l'ultimo.

Poi ogni altro giocatore può effettuare il proprio ultimo turno.

Regola Speciale: Quando compri un Edificio durante il turno finale (incluso quello che ha scatenato la fine del gioco), puoi piazzarlo sul tabellone immediatamente e senza costi aggiuntivi. Ricevi i PV come al solito. (Questo non deve essere confuso con l'azione "Costruzione", che permette di piazzare da 1 a 3 tessere).

Dopo che il gioco è terminato, si conteggiano le carte Personaggio a partire dal giocatore che ha causato la fine del gioco. Quando è il tuo turno di conteggiare le carte, rivela le tue carte Personaggio una alla volta. Per ogni carta Personaggio che riveli, scegli un Isola e muovi un Gondoliere dalla Gondola sull'Isola (per indicare che hai utilizzato quel Gondoliere per conteggiare una carta Personaggio).

Poi determina il numero di PV che ricevi per la carta Personaggio ed avanza il Gondoliere sul tracciato dei Punti Vittoria di conseguenza. Continua in questo modo finché non avrai conteggiato tutte le carte Personaggio che ti è possibile. Poi il giocatore successivo in senso orario effettua il proprio conteggio dei Punti Vittoria.



Example: Il giocatore arancio rivela le carte Personaggio raffigurate qui a fianco. Egli riceve 4 PV per ogni Negozio rosso sull'Isola scelta - per un totale di 8 PV. Non importa di chi siano questi Negozi. Poi egli muove il suo Gondoliere dalla Gondola sull'Isola e avanza di 8 spazi il suo Gondoliere sul tracciato dei punti vittoria. Poi egli rivela la carta che gli vale 12 PV in quanto egli è il solo giocatore che ha costruito una Fabbrica di Vetro sull'Isola. Egli muove il suo secondo Gondoliere sull'Isola. Egli vorrebbe conteggiare anche la sua terza carta Personaggio su questa Isola (PV per gli Edifici propri ed avversari). Tuttavia, egli non ha più Gondolieri attorno all'Isola, così deve conteggiare la carta su un'Isola diversa.

Infine, ricevi 1 PV per ogni Gondoliere che non hai potuto assegnare ad una carta Personaggio (eccetto quelli ancora nella riserva comune). Dopo di ciò, il giocatore con il maggior numero di PV vince il gioco. In caso di pareggio, vince il giocatore rimasto con più Monete.

INDICE DELLE CARTE PERSONAGGIO



Ricevi 4 PV per ogni Negozio del colore raffigurato presente sull'Isola scelta per conteggiare la carta, indipendentemente da chi possiede i Negozi.



Ricevi 2 o 3 PV per ogni Negozio (indipendentemente dal colore), Palazzo, Fabbrica di Vetro o Edificio Speciale presente sull'Isola scelta per conteggiare la carta, ed indipendentemente da chi possiede gli Edifici.



Ricevi 12 PV se sei l'unico giocatore ad aver costruito un Negozio o Fabbrica di Vetro sull'isola scelta per conteggiare la carta.

L'Isola può contenere anche altri edifici.



Puoi scambiare fino ad 8 Monete per PV alla fine del gioco in base alla tabella indicata sulla carta.

Esempio: Ti sono rimaste 5 Monete alla fine del gioco. Puoi pagare 4 Monete per ricevere 3 PV.

Nota: Puoi usare solo le carte Personaggio i cui requisiti sono soddisfatti.

Per la prima carta, ci devono essere almeno 2 Clienti blu, 1 Cliente grigio, 1 Palazzo, e 1 Edificio Speciale sull'Isola scelta per conteggiare la carta.

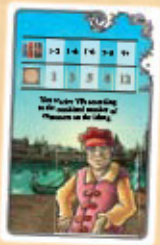
Per la seconda carta, ci devono essere almeno 2 Clienti rossi, 1 Clienti grigio, 1 Palazzo, e 1 Edificio Speciale sull'Isola scelta per conteggiare la carta.



Ricevi 10 PV se il totale combinato dei Clienti rossi e blu sull'Isola scelta per conteggiare la carta è uguale o minore di 3.



Ricevi 12 PV se l'Isola scelta per conteggiare la carta contiene almeno uno di ognuno dei tipi di Edifici e Clienti.



Ricevi PV per il numero totale di Clienti presenti sull'Isola scelta per conteggiare la carta in base a quanto indicato sulla tabella.



Ricevi PV per il numero di Clienti del colore indicato presenti sull'Isola scelta per conteggiare la carta in base a quanto indicato sulla tabella. Ci possono essere anche Clienti di altri colori sull'Isola scelta.



Ricevi 1 PV per ogni Stemma sui Palazzi presenti sull'Isola scelta per conteggiare la carta.

Ogni Palazzo ha raffigurato almeno 1 Stemma e ne può avere fino a 3.



Ricevi 1 PV per ognuno dei tuoi Edifici presenti sull'Isola scelta per conteggiare la carta e 2 PV per ogni Edificio appartenente ad un avversario (o viceversa). I Palazzi e gli Edifici Speciali non contano, perché essi non hanno cubetti proprietà piazzati sopra.



Ricevi 12 PV se il numero di Edifici Speciali presenti sull'Isola scelta per conteggiare la carta è uguale al numero di Clienti rossi/blu/grigi presenti sull'Isola. Ci deve essere almeno un Edificio Speciale sull'Isola.



Ricevi 12 PV se il numero di Stemmi sull'Isola scelta per conteggiare la carta è uguale al numero di Fabbriche di Vetro/Negozi presenti sull'Isola. Ci deve essere almeno uno Stemma sull'Isola.



Ricevi 16 PV se c'è lo stesso numero di Fabbriche di Vetro, Negozi e Palazzi sull'Isola scelta per conteggiare la carta. Ci deve essere almeno uno di ognuno degli Edifici richiesti sull'Isola.



Ricevi 12 PV se hai lo stesso numero di Edifici sull'Isola scelta per conteggiare la carta rispetto al totale del numero di Edifici degli avversari. I Palazzi e gli Edifici Speciali non contano, in quanto essi non hanno cubetti proprietà piazzati sopra.





Ricevi 12 PV se c'è esattamente 1 Stemma sull'Isola scelta per conteggiare la carta



Ricevi 10 PV se hai almeno 3 Edifici (Fabbriche di Vetro o Negozi) sull'Isola indicata sulla carta, che deve essere anche l'Isola scelta per conteggiare la carta. I Palazzi e gli Edifici Speciali non contano, in quanto essi non hanno cubetti proprietà piazzati sopra.



Ricevi 10 PV se hai piazzato almeno 2 Gondolieri sull'Isola indicata sulla carta, che deve essere anche l'Isola scelta per conteggiare la carta. Il Gondoliere usato per conteggiare questa carta conta nel totale richiesto di almeno 2 Gondolieri.



Puoi rimettere fino a 3 blocchi di vetro del colore indicato sulla carta nella riserva comune. Ricevi 7 PV per ogni blocco di vetro rimesso nella riserva comune. Queste carte devono essere conteggiate sull'Isola indicata sulla carta.

INDICE DEGLI EDIFICI SPECIALI



Se hai la **Banca**, ricevi 2 Monete in più ogni volta che usi l'azione **Prendi 2 Monete**.

Se hai la **Locanda**, puoi pagare 2 Monete in meno ogni volta che usi l'azione **Reclutare un Personaggio**. Non ricevi 1 Moneta quando usi la Locanda per comprare la tua prima carta Personaggio.



Se hai il **Pub del Porto**, ricevi 1 PV ogni volta che piazzhi un Gondoliere su una Gondola.

Se hai una **Gru**, ricevi 1 PV ogni volta che costruisci l'Edificio raffigurato sulla carta.



Se hai un **Porto**, paghi solo 1 Moneta quando piazzati un Gondoliere su una tua Gondola e 3 Monete quando piazzati un Gondoliere su una Gondola avversaria.



Se hai la **Sede della Gilda**, ricevi 1 PV dopo aver prodotto almeno 1 blocco di vetro. Ricevi solo 1 PV, indipendentemente da numero di Fabbriche di Vetro usate durante la produzione. Non ricevi PV se l'unica cosa che fai durante l'azione è vendere i blocchi di vetro senza produrne.

Se hai l'**Ostello**, puoi scegliere fra 5 anziché 3 carte ogni volta che usi l'azione **Reclutare un Personaggio**. Tieni una di esse e rimetti le altre coperte in fondo al mazzo.



Ricevi 5 PV immediatamente quando costruisci la **Basilica**.

Se hai lo **Studio**, puoi cambiare il colore dei tuoi blocchi di vetro. Puoi usare questa abilità sia quando vendi i blocchi di vetro che durante il conteggio di una specifica carta Personaggio.

Esempio: Se hai questo Studio, puoi usare qualsiasi numero di blocchi di vetro rossi al posto di quelli verdi e viceversa.



Se hai la **Stazione Commerciale** puoi pescare un blocco di vetro in più quando li produci. Alla fine del tuo turno, devi rimettere un blocco di vetro nel sacchetto. Non puoi aggirare questa richiesta vendendo tutti i tuoi blocchi di vetro – devi comunque trattenerne 1 da rimettere nel sacchetto. Conseguentemente, la Stazione Commerciale incrementa solo la tua chance di ottenere specifici blocchi di vetro ma non ne incrementa il numero.

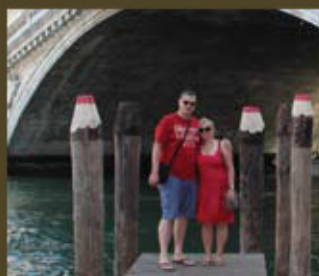
Se hai il **Faro**, puoi muovere la Gondola rossa su uno Spazio Azione occupato e usare la relativa azione. Non puoi oltrepassare altre Gondole con la Gondola rossa. Di conseguenza, se usi questa abilità, puoi muovere solo la Gondola rossa sul primo Spazio Azione occupato che incontra. Gli altri giocatori possono usare la Gondola rossa come qualsiasi altra Gondola seguendo le normali regole. Se ci sono due Gondole su uno Spazio Azione, puoi scegliere quale muovere.



Se hai la **Sala Consigliare**, ricevi 5 Monete se rimetti un Gondoliere nella riserva comune, e paghi solo 1 Moneta quando ne assumi uno.

Inka & Markus Brand

Murano



È stato il loro amore per i giochi da tavolo che ha fatto avvicinare Inka (nata nel 1977 ad Aurich) e Markus (nato nel 1975 a Beckum). Da allora condividono il loro amore per i giochi da tavolo. Mentre Inka sta lavorando ad un nuovo gioco a tempo pieno, Markus può solo aiutarla durante la sera, quando egli ritorna a casa dal suo lavoro quotidiano di venditore di assicurazione.

Assieme con i loro bambini Lukas (14) e Emely (12), Inka e Markus vivono a Gummersbach/Niederseßmar in Germania. Se desideri conoscere di più circa i loro lavori, visita il sito www.inka-und-markus-brand.de.

MAYFAIR GAMES

www.mayfairgames.com

Mayfair Games, Inc

8060 St. Louis Ave.

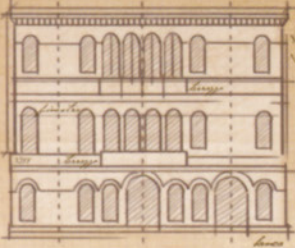
Skokie, IL 60076



**Traduzione in Italiano di:
Francesco "ZeroCool" Neri**

La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

Banca



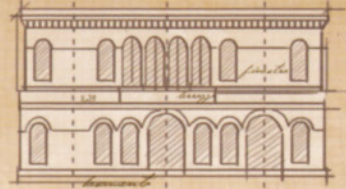
Ogni volta che usi l'Azione "Prendi 2 Monete" ricevi 2 Monete in più

Locanda



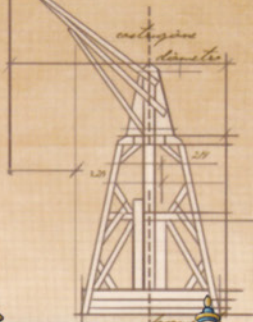
Paghi 2 Monete in meno per ogni nuova carta Personaggio (minimo 0)

Pub del Porto



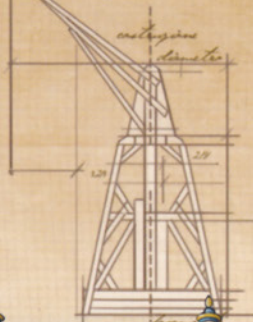
Ogni volta che piazzati un Gondoliere ricevi 1 PV

Gru



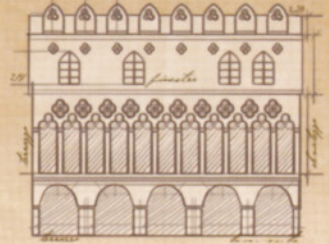
Ogni volta che costruisci un Edificio Speciale o un Palazzo ricevi 1 PV

Gru



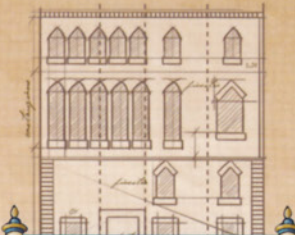
Ogni volta che costruisci un Negozio o Fabbrica del Vetro ricevi 1 PV

Sede della Gilda



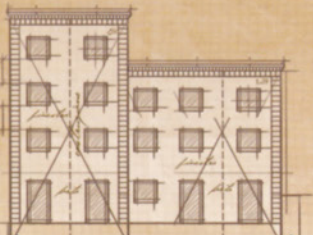
Ricevi 1 PV ogni volta che produci dei blocchi di Vetro

Porto



Ogni volta che piazzati un Gondoliere su una tua Gondola o una avversaria paghi solo rispettivamente 1 e 3 Monete

Ostello



Puoi scegliere fra 5 carte anziché 3 quando recluti un personaggio

Basilica



Ricevi 5 PV immediatamente

Studio



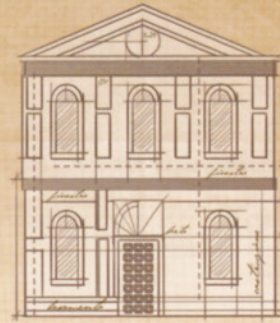
Puoi usare i blocchi rossi al posto di quelli verdi e viceversa

Studio



Puoi usare i blocchi blu al posto di quelli verdi e viceversa

Studio



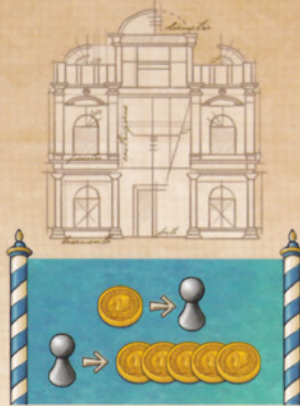
Puoi usare i blocchi rossi al posto di quelli blu e viceversa

Stazione Commerciale



Ogni volta che produci, puoi pescare 1 blocco in più. Alla fine di ogni turno in cui ne hai approfittato, devi rimettere nel sacchetto 1 blocco dalla tua riserva.

Sala Consiliare



Quando usi l'azione Gondoliere puoi assumerne un nuovo Gondoliere per 1 Moneta oppure licenziarne 1 ricavando 5 Monete

Faro



Durante il tuo turno puoi muovere la Gondola rossa sullo Spazio Azione libero successivo e poi usare l'azione associata allo Spazio

2 per ogni 

Ricevi 2 PV per ogni Negozio presente sull'Isola



2 per ogni 

Ricevi 2 PV per ogni Palazzo presente sull'Isola



3 per ogni 

Ricevi 3 PV per ogni Edificio Speciale presente sull'Isola



2 per ogni 

Ricevi 2 PV per ogni Fabbrica del Vetro presente sull'Isola



Se solo tu hai

 → **12**

Ricevi 12 PV se sei l'unico giocatore ad avere almeno 1 Fabbrica del Vetro sull'Isola



Se solo tu hai

 → **12**

Ricevi 12 PV se sei l'unico giocatore ad avere almeno 1 Negozio sull'Isola



Almeno 1 ognuno

↓

	2	4	6	7	8
	1	3	6	8	12



Almeno 1 ognuno

↓

	2	4	6	7	8
	1	3	6	8	12



max. 3

  → **10**

Ricevi 10 PV se il totale dei Clienti blu e rossi sull'Isola è di 3 o meno



Almeno 1 ognuno

→ **12**

Ricevi 12 PV se c'è almeno 1 Edificio Speciale, 1 Palazzo, 1 Fabbrica del Vetro, 1 Negozio e 1 Cliente di ogni colore sull'Isola



 	1-2	3-4	5-6	7-8	9+
	1	3	5	8	12

Ricevi i PV in base al numero di Clienti totali sull'Isola



	1-2	3	4	5	6+
	1	4	6	9	12

Ricevi i PV in base al numero di Clienti rossi sull'Isola



	1-2	3	4	5	6+
	1	4	6	9	12

Ricevi i PV in base al numero di Clienti blu sull'Isola

	1-2	3	4	5	6+
	1	4	6	9	12

Ricevi i PV in base al numero di Clienti grigi sull'Isola

1 per ogni

Ricevi 1 PV per ogni Stemma presente sull'Isola

2 per ogni tuo

1 per ogni avversario

Ricevi 2 PV per ognuno dei tuoi Edifici sull'Isola e 1 PV per ognuno degli Edifici avversari sull'Isola

1 per ogni tuo

2 per ogni avversario

Ricevi 1 PV per ognuno dei tuoi Edifici sull'Isola e 2 PV per ognuno degli Edifici avversari sull'Isola

= → **12**

Ricevi 12 PV se il numero di Edifici Speciali e Clienti rossi sull'Isola è lo stesso. Ci deve essere almeno 1 Edificio Speciale sull'Isola.

= → **12**

Ricevi 12 PV se il numero di Edifici Speciali e Clienti blu sull'Isola è lo stesso. Ci deve essere almeno 1 Edificio Speciale sull'Isola.

= → **12**

Ricevi 12 PV se il numero di Edifici Speciali e Clienti grigi sull'Isola è lo stesso. Ci deve essere almeno 1 Edificio Speciale sull'Isola.

= = → **16**

Ricevi 16 PV se il numero di Fabbriche del Vetro, Palazzi, e Negozi sull'Isola è lo stesso. Ci deve essere almeno 1 ognuno di questi Edifici sull'Isola

 =  →  22

Ricevi 12 PV se il numero di Negozi e Stemmi sull'Isola è lo stesso. Ci deve essere almeno 1 Negozio sull'Isola.



 =  →  23

Ricevi 12 PV se il numero di Fabbriche del Vetro e Stemmi sull'Isola è lo stesso. Ci deve essere almeno 1 Fabbrica del Vetro sull'Isola.



Tuoi **Avversari**

 =  →  24

Ricevi 12 PV se sull'Isola il numero di tuoi Edifici è lo stesso di quello degli Edifici avversari.




Esattamente




1  →  25

Ricevi 12 PV se c'è esattamente 1 Stemma sull'Isola




 *S. Teresa e S. Mattia*

Almeno 3 tuoi

 /  →  26

Ricevi 10 PV se hai almeno 3 Edifici su *S. Teresa* e *S. Mattia* e almeno 1 Gondoliere sull'Isola




 *Sacca Mattia*

Almeno 3 tuoi




 /  →  27

Ricevi 10 PV se hai almeno 3 Edifici su *Sacca Mattia* e almeno 1 Gondoliere sull'Isola




 *S. Chiara e S. Stefano*

Almeno 3 tuoi

 /  →  28

Ricevi 10 PV se hai almeno 3 Edifici su *S. Chiara* e *S. Stefano* e almeno 1 Gondoliere sull'Isola



 *San Donato*

↓

 29

Ricevi 10 PV se hai almeno 2 Gondolieri su *San Donato*



 *Sacca Serenella*

↓

 30

Ricevi 10 PV se hai almeno 2 Gondolieri su *Sacca Serenella*



S. Pietro Martire

max. 3x

10

Ricevi 10 PV se hai almeno 2 Gondolieri su *S. Pietro Martire*

Sacca Mattia

max. 3x

3 blue blocks → 7

Se hai almeno 1 Gondoliere su *Sacca Mattia* puoi scambiare fino a 3 blocchi blu per 7 PV ognuno

S. Teresa e S. Mattia

max. 3x

3 blue blocks → 7

Se hai almeno 1 Gondoliere su *S. Teresa e S. Mattia* puoi scambiare fino a 3 blocchi blu per 7 PV ognuno

San Donato

max. 3x

3 red blocks → 7

Se hai almeno 1 Gondoliere su *San Donato* puoi scambiare fino a 3 blocchi rossi per 7 PV ognuno

S. Chiara e S. Stefano

max. 3x

3 red blocks → 7

Se hai almeno 1 Gondoliere su *S. Chiara e S. Stefano* puoi scambiare fino a 3 blocchi rossi per 7 PV ognuno

S. Pietro Martire

max. 3x

3 green blocks → 7

Se hai almeno 1 Gondoliere su *S. Pietro Martire* puoi scambiare fino a 3 blocchi verdi per 7 PV ognuno

Sacca Serenella

max. 3x

3 green blocks → 7

Se hai almeno 1 Gondoliere su *Sacca Serenella* puoi scambiare fino a 3 blocchi verdi per 7 PV ognuno

4 per ogni 

Ricevi 4 PV per ogni Negozio rosso presente sull'Isola

4 per ogni 

Ricevi 4 PV per ogni Negozio blu presente sull'Isola

4

per
ogni



40

Ricevi 4 PV per ogni Negozio
grigio presente sull'Isola

