

# МУРАНО

ВОЛОДАРИ СВІТЛА



Карло Камаротто та Франческо Тестіні



Камілла Дюран-Крігель і Сабріна Тобаль

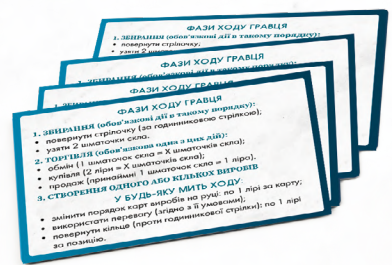
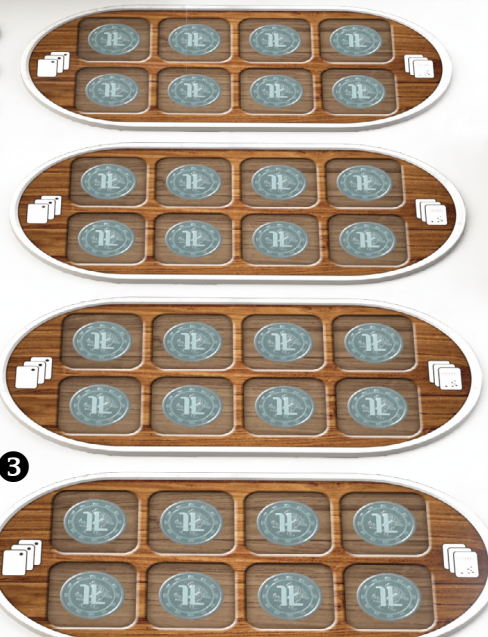
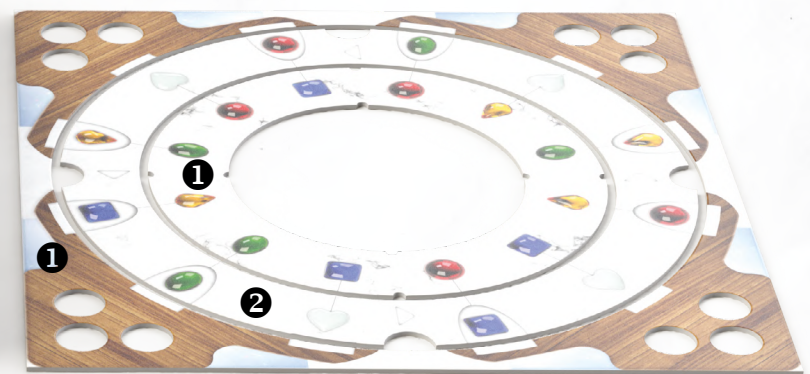


# ТЕМА Й МЕТА ГРИ

Ви створюватимете вишукані вироби з муранського скла – збиратимете підхожі матеріали й вчитиметесь у найкращих майстрів островів Венеційської лагуни. Виважено складайте правильні комбінації різнокольорових шматочків скла, щоб виконати замовлення клієнтів. Переможцем стане найбагатший склороб.

# КОМПОНЕНТИ

- 1 двостороннє ігрове поле **1** (складається перед грою)
- 1 двостороннє кільце **2**
- 4 особисті верстаки **3**
- 46 шматочків скла (10 синіх, 10 зелених, 10 червоних, 10 жовтих і 6 прозорих) **4**
- 24 карти виробів (4 категорії) **5**
- 16 карт переваг **6**
- 4 плитки категорій **7**
- 65 жетонів лір (₺) (37 – «1₺», 10 – «5₺» і 18 – «10₺») **8**
- 1 жетон першого гравця **9**
- 4 карти-пам'ятки **10**









# ПРИГОТУВАННЯ

1. Складіть ігрове поле згідно з інструкцією. Виберіть бік двостороннього знімного кільця.
2. Розмістіть ігрове поле в центрі стола ❶.
3. Направте стрілочку на будь-яку пару шматочків скла на ігровому полі. Це пара шматочків на зовнішньому та внутрішньому кільцях. Покладіть усі 46 шматочків скла в запас у центральній лунці ❷.
4. Перетасуйте 24 карти виробів і роздайте по 5 кожному гравцеві (по 6 у грі вдвох). Поверніть решту карт у коробку.
5. Кожен гравець тасує свої карти та створює з них руку у формі стосу. Інші гравці не повинні бачити карти на руці гравця ❸. Верхню, видиму карту руки вважають першою ❹.

**ПРИМІТКА.** Гравці не можуть змінювати порядок карт на руці протягом гри, якщо не використовують для цього дію.

6. Візьміть 1 червоний, 1 жовтий, 1 зелений та 1 синій шматочки скла з запасу. Покладіть по одному випадковому шматочку в будь-яку вільну комірку кожного з ринків у кутах поля ❺.
7. Кожен гравець бере особистий верстак і карту-пам'ятку ❻.
8. Покладіть усі ліри в банк ❼. Кожен гравець бере по 4 ліри з банку ❸.
9. Навмання визначте першого гравця. Він отримує маркер першого гравця ❾.
10. Покладіть 4 плитки категорій (орнамент , прикраса , посуд , тварина ) біля ігрового поля.
11. Перетасуйте карти переваг, візьміть 4 з них і покладіть по одній під плитки категорій ❿. У першій грі ми радимо використати такі карти переваг: «Подарунок» (карта № 1), «Талант» (карта № 2), «Безплатно» (карта № 3) і «Торгівець» (карта № 4). Детальний опис цих карт читайте на с. 7 на синьому тлі.





# ПЕРЕБІГ ГРИ

Хід гравця складається з таких послідовних фаз:

1. ЗБИРАННЯ
2. ТОРГІВЛЯ
3. СТВОРЕННЯ ОДНОГО АБО КІЛЬКОХ ВИРОБІВ

У будь-яку мить свого ходу гравець може скільки завгодно разів виконати такі дії:

- ЗМІНИТИ ПОРЯДОК КАРТ ВИРОБІВ
- ПОВЕРНУТИ КІЛЬЦЕ
- ВИКОРИСТАТИ ПЕРЕВАГУ

Виконавши усі дії, гравець завершує свій хід. Далі ходить його сусід ліворуч. Гра продовжується, доки один із гравців не зіграє всі свої карти виробів. Це приводить до кінця гри.

## ФАЗИ ХОДУ



### 1. ЗБИРАННЯ

Фаза збирання складається з двох обов'язкових дій, які виконують у такому порядку:

1. **Повернути стрілочку.** Ви повинні повернути стрілочку на одну позицію за годинниковою стрілкою, направивши її на наступну пару шматочків скла (один шматочок на зовнішньому кільці, а другий – на внутрішньому).
2. **Узяти 2 шматочки скла.** Візьміть із запасу 2 шматочки скла тієї пари кольорів, на яку вказує стрілочка. Покладіть їх у вільні комірки свого верстака. Якщо бракує шматочка потрібного кольору, ви можете вибрати шматочок будь-якого іншого кольору або взагалі не брати його.

*Важлива примітка щодо верстаків. На верстаку не можна зберігати більше ніж 8 шматочків скла. Якщо у гравця більше ніж 8 шматочків, він повинен повернути зайві до запасу.*



### 2. ТОРГІВЛЯ

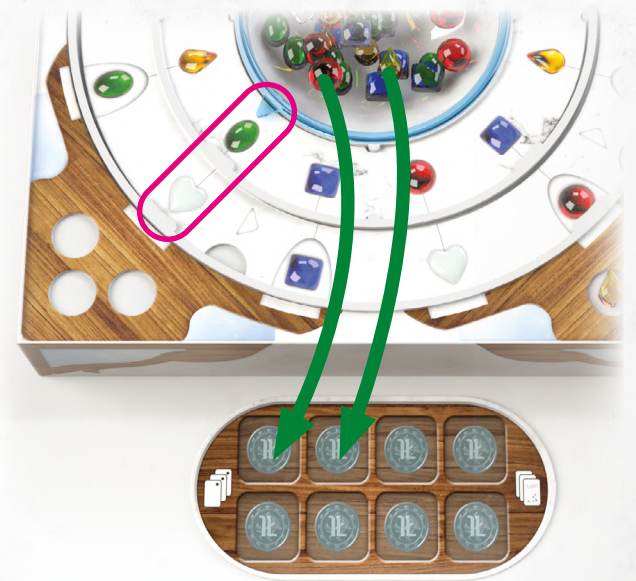
Ви повинні виконати одну з таких дій.

#### ОБМІН

Покладіть шматочок скла зі свого верстака в одну з вільних комірок будь-якого ринку. Потім візьміть із запасу шматочки скла, зображені на сегменті зовнішнього кільця, суміжного з цим ринком. Отримати прозорі шматочки в такий спосіб неможливо. Кожна комірка ринку може містити лише один шматочок скла, тому для виконання цієї дії вибирайте той ринок, де є вільні комірки.

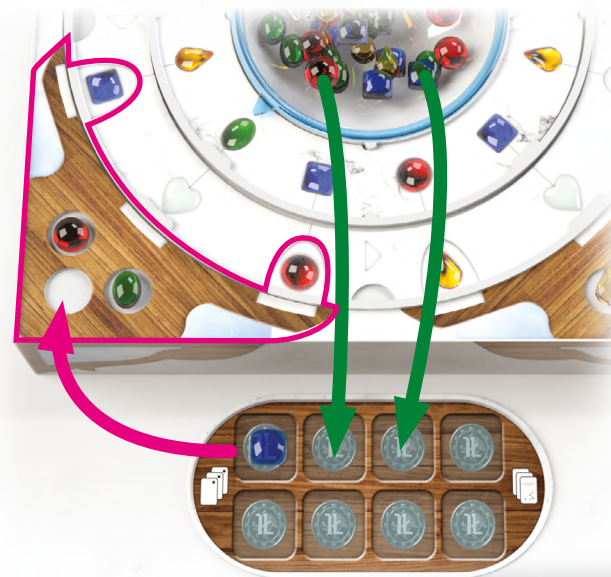
#### ЗБИРАННЯ

Оксана повертає стрілочку за годинниковою стрілкою. Та вказує на зелений і прозорий шматочки скла. Оксана бере їх і кладе на свій верстак



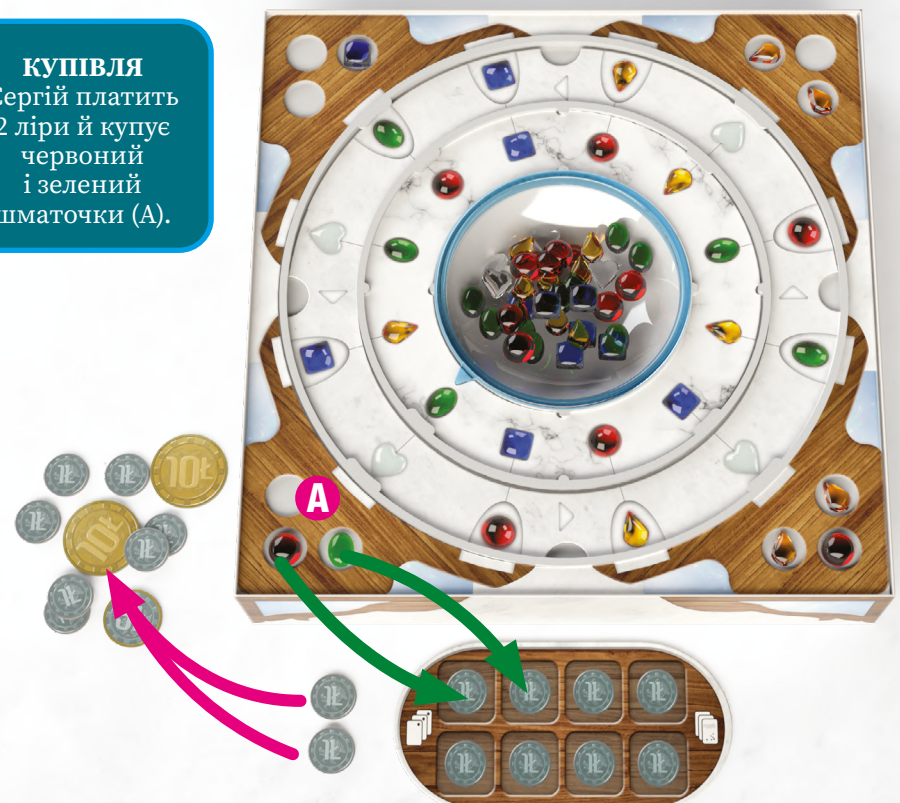
#### ОБМІН

Сергій кладе свій синій шматочок скла в комірку ринку. Він бере 1 синій та 1 червоний шматочки й кладе їх на свій верстак.



#### КУПІВЛЯ

Сергій платить 2 ліри й купує червоний і зелений шматочки (А).







**ПРОДАЖ**  
Оксана продає 2 шматочки скла, кладе їх у запас і отримує 1 ліру.



### СТВОРЕННЯ ОДНОГО АБО КІЛЬКОХ ВИРОБІВ

Оксана хоче створити виріб із 3 зелених шматочків скла та 1 червоного. У неї лише 2 зелені шматочки, проте вона може використати 1 прозорий шматочок і створити виріб.



Вона кладе 4 шматочки скла до запасу й бере 7 лір (по 1 лірі за кожну порожню комірку верстака). Потім вона кладе горілиць карту виробу ліворуч від свого верстака.



### КУПІВЛЯ

Заплатіть 2 ліри, щоб отримати всі шматочки скла з одного з 4 ринків на полі. Поверніть жетони лір до банку, а шматочки скла покладіть на свій верстак.

*Примітка.* Ви повинні взяти всі шматочки з ринку.

### ПРОДАЖ

Покладіть будь-яку кількість шматочків скла зі свого верстака в запас і візьміть **1 ліру** з банку. Ви повинні продати принаймні 1 шматочок.



### 3. СТВОРЕННЯ ОДНОГО АБО КІЛЬКОХ ВИРОБІВ

Для створення виробу ви можете використати лише «верхню» карту з руки. Покладіть цю карту горілиць ліворуч від вашого верстака й поверніть з верстака до запасу шматочки скла, зображені на карті. Прозорі шматочки – це джокери, їх можна використовувати замість будь-якого кольору.

Повернувши шматочки скла до запасу, візьміть із банку стільки лір, скільки вільних комірок є на вашому верстаку.

Якщо ви маєте потрібні шматочки скла, то можете знову використати поточну «верхню» карту з руки для створення нового виробу.

Створивши два вироби за хід, візьміть ще 2 ліри з банку як винагороду.



### У БУДЬ-ЯКУ МИТЬ

У будь-яку мить свого ходу ви можете скільки завгодно разів виконати такі дії.

### ЗМІНИТИ ПОРЯДОК КАРТ ВИРОБІВ

Заплатіть 1 ліру й перемістіть першу карту виробу в будь-яку іншу позицію серед карт на руці. Ви можете зробити це скільки завгодно разів, поки маєте ліри.

*Важливо.* Ви можете переглянути свої карти виробів у будь-яку мить, не змінюючи їхнього порядку.

### ПОВЕРНУТИ КІЛЬЦЕ

Заплатіть 1 ліру, щоб повернути зовнішнє кільце на 1 позицію проти годинникової стрілки. Ви можете зробити це скільки завгодно разів, поки маєте ліри.

*Підказка.* Ця дія може бути корисною, коли ви берете шматочки скла у фазі збирання чи коли виконуєте дію обміну у фазі торгівлі.



## ВИКОРИСТАТИ ПЕРЕВАГУ



Такі переваги видозмінюють дію.





Такі переваги – це додаткові дії.

У будь-яку мить свого ходу ви можете покласти 1 або більше своїх уже створених виробів праворуч від свого верстака. Це дозволить вам використати перевагу відповідної категорії. Подивіться на правий верхній кут карти виробу, щоб дізнатися категорію.

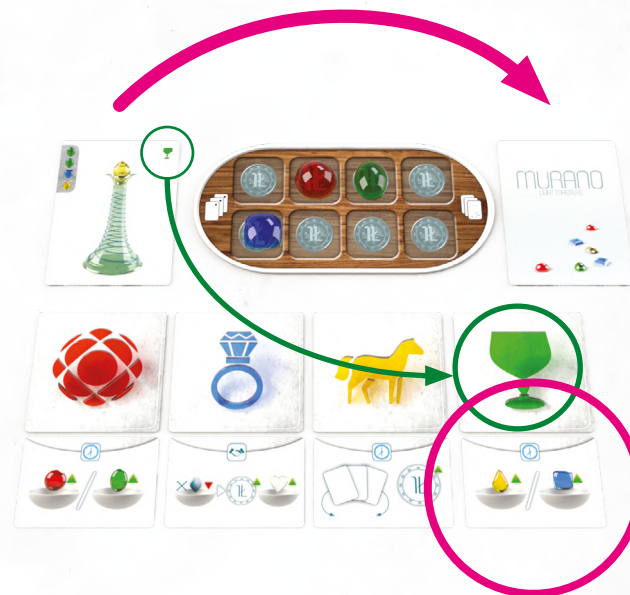
Деякі карти виробів належать до двох категорій. **Ви можете вибрати лише одну з них.**



Ця карта дозволить вам використати перевагу категорії «Прикраса»  або «Орнамент» .

### ВИКОРИСТАТИ ПЕРЕВАГУ

Оксана кладе свою карту вази (категорія «Посуд») праворуч від верстака й використовує перевагу «Талант» (карта № 2). Ця карта відповідає категорії «Посуд» у поточній грі. Оксана може взяти жовтий або синій шматочок скла з запасу.



## КІНЕЦЬ ГРИ Й ВИЗНАЧЕННЯ ПЕРЕМОЖЦЯ

Гра закінчується, коли один із гравців завершить 5 своїх виробів (6 – у грі вдвох). Інші гравці виконують по останньому ходу так, щоб усі гравці виконали однакову кількість ходів.

Перемагає гравець, що має найбільше лір. Якщо таких гравців кілька, серед претендентів перемагає той, хто створив найменше виробів. Якщо знову нічия, претенденти ділять перемогу.





# КАРТИ ПЕРЕВАГ

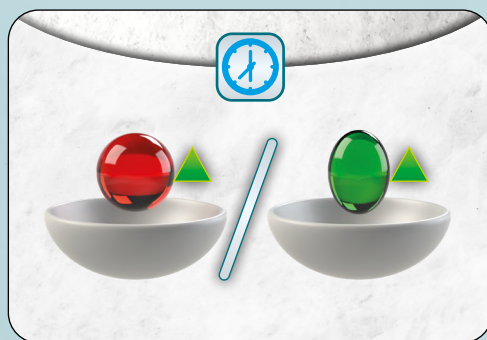


Такі переваги видозмінюють дію.

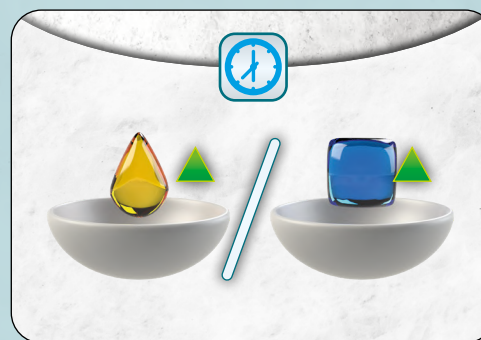


Такі переваги – це додаткові дії.

ДЛЯ ПЕРШОЇ ПАРТІЇ РАДИМО ВЗЯТИ ТАКІ КАРТИ ПЕРЕВАГ:



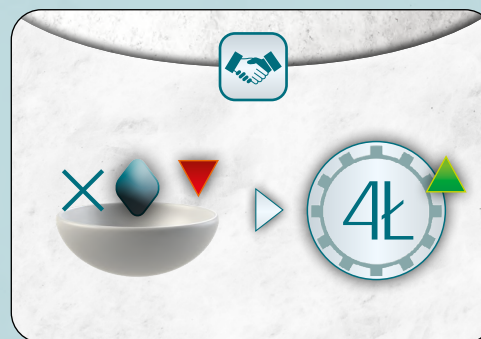
**1. «ПОДАРУНОК»**  
БУДЬ-КОЛИ  
Візьміть 1 червоний або  
1 зелений шматочок із  
запасу.  
(Не використовуйте цю  
карту в грі з досвідченими  
гравцями.)



**2. «ТАЛАНТ»**  
БУДЬ-КОЛИ  
Візьміть 1 жовтий або  
1 синій шматочок із  
запасу.  
(Не використовуйте цю  
карту в грі з досвідченими  
гравцями.)



**3. «БЕЗПЛАТНО»**  
Фаза ТОРГІВЛІ  
Виконуючи дію купівлі,  
не витрачайте ліри.



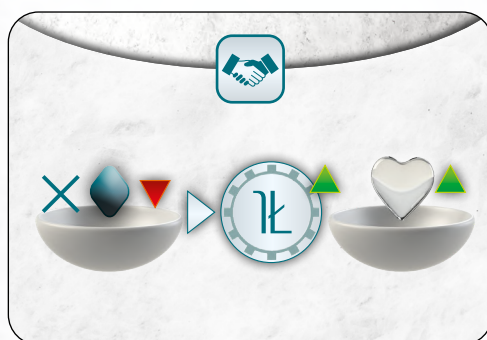
**4. «ТОРГІВЕЦЬ»**  
Фаза ТОРГІВЛІ  
Виконуючи дію продажу,  
візьміть 4 ліри замість  
1 ліри.



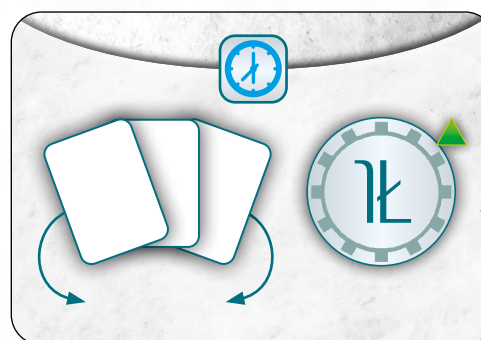
**5. «ЕКСПЕРТ»**  
Фаза ТОРГІВЛІ  
Виконуючи дію обміну,  
ви можете вибрати  
будь-які зі шматочків  
на зовнішньому кільці,  
зокрема 1 прозорий.



**6. «СКУПІСТЬ»**  
Фаза ТОРГІВЛІ  
Після дії купівлі ви  
можете взяти 1 прозорий  
шматочок скла з запасу.

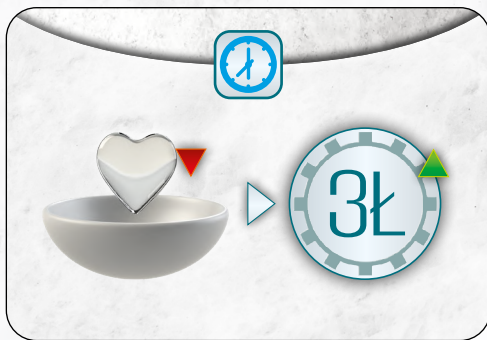


**7. «ГРАВЕЦЬ»**  
Фаза ТОРГІВЛІ  
Після дії продажу ви  
можете взяти 1 прозорий  
шматочок скла з запасу.

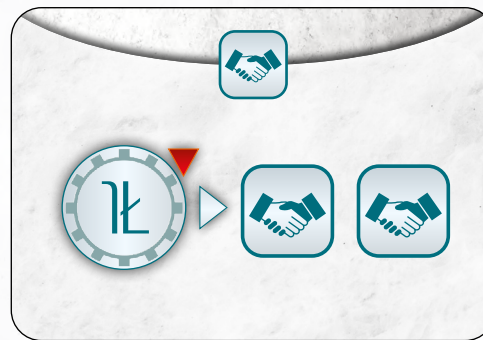


**8. «ЧАРІВНИК»**  
БУДЬ-КОЛИ  
Змініть порядок карт  
на вашій руці так, як  
забажаєте, і візьміть  
1 ліру.





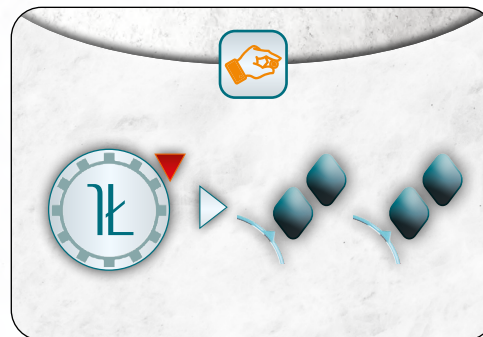
**9. «ЗАСТУПНИЦТВО»**  
**БУДЬ-КОЛИ**  
 Поверніть 1 прозорий шматочок скла зі свого верстака до запасу й візьміть 3 ліри.



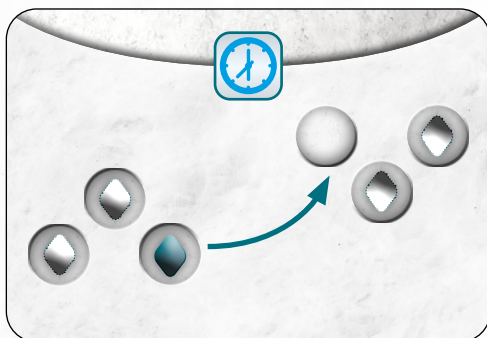
**10. «ПРИВІЛЕЙ»**  
**ФАЗА ТОРГІВЛІ**  
 Заплатіть 1 ліру. Ви можете двічі виконати будь-які дії фази ТОРГІВЛІ. Ви можете вибрати ту саму дію двічі.



**11. «ПЕРЕДБАЧЛИВІСТЬ»**  
**Фаза ЗБИРАННЯ**  
 Не повертайте стрілочку. Після того як ви взяли 2 шматочки скла, візьміть 1 ліру.



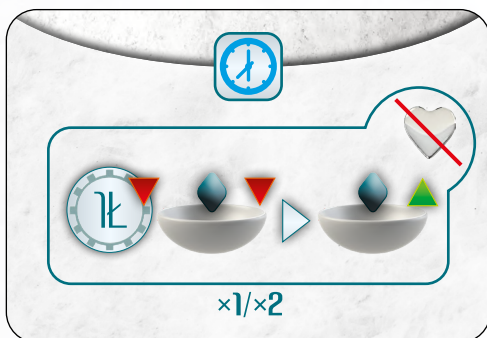
**12. «ПОВТОР»**  
**Фаза ЗБИРАННЯ**  
 Заплатіть 1 ліру. Виконайте дію «Узяти 2 шматочки скла» двічі.



**13. «МАНДРІВНИК»**  
**БУДЬ-КОЛИ**  
 Ви можете перемістити 1 шматочок скла з одного ринку на інший.



**14. «СЛАВА»**  
**Фаза СТВОРЕННЯ ОДНОГО АБО КІЛЬКОХ ВИРОБІВ**  
 Якщо ви створили виріб вартістю 8 лір, візьміть 2 ліри.



**15. «ПРИСТОСУВАНЕЦЬ»**  
**БУДЬ-КОЛИ**  
 Заплатіть 1 ліру й поверніть 1 шматочок скла зі свого верстака в запас. Візьміть будь-який шматочок з запасу (крім прозорих). Ви можете зробити це двічі.



**16. «ЯСНОВИДЕЦЬ»**  
**БУДЬ-КОЛИ**  
 Безплатно виставте зовнішнє кільце так, як вам потрібно.



Творці гри "Мурано": Карло Камаротто та Франческо Тестіні.  
 Художниці: Камілла Дюран-Крігель і Сабріна Тобаль  
 Керівник проекту: Арно Карпентьє  
 Графічні дизайнери: Камілла Дюран-Крігель і Дені Ервуд  
 © Matagot 2021



**УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ «GEEKACH GAMES»**

Керівник проекту: Олександр Ручка  
 Перекладач: Поліна Матузевич  
 Редактори: Сергій Лисенко,  
 Святослав Михаць  
 Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

Особлива подяка: Анна Вакуленко,  
 Владислав Дубчак, Дмитро Науменко,  
 Сергій Ішук та Сергій Тодоров  
 © 2021 Geekach Games.