

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Murano

2-4 joueurs à partir de 10 ans
environ 60-75 minutes

Idée du jeu

Murano cherche le plus glorieux des négociants ! Il y a beaucoup de choses dans la lagune de Venise: Les souffleurs de verre créent des pièces d'art à couper le souffle, qui seront vendus pour vous à des clients exigeants par les commerçants des différentes échoppes.

Des personnalités diverses et éminentes visitent les petites îles de Murano à la recherche de trésors à acquérir. Si votre travail est à la hauteur de leurs exigences, la célébrité et la gloire sera pour vous et vous remportez la victoire dans ce jeu.

Composants



1 Plateau de jeu



8 Gondoles
(1x rouge, 7x noir)



40 Cartes Personnages



1 Sac



4 "50+" Jetons



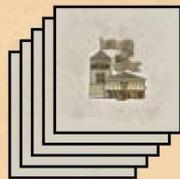
47 Pièces
(26 de valeur 1,
21 de valeur 5)



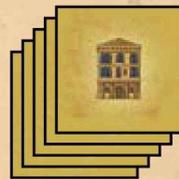
42 Tuiles Rues



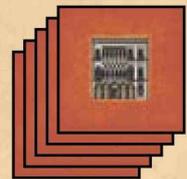
12 Tuiles Verreries



12 Tuiles Echoppes



12 Tuiles Palais



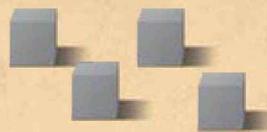
12 Tuiles Bâtiments Spéciaux



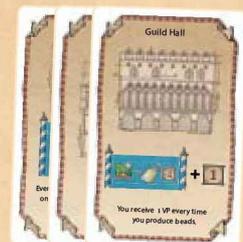
30 Perles de verre
(10 rouges, vertes,
et bleues)



32 Gondoliers
(8 blancs, marrons,
oranges, et gris)



60 Marqueurs
(15 blancs, marrons,
oranges, et gris)



15 Cartes Bâtiments Spéciaux

But du jeu

Obtenir le plus de points de victoire (PV) et devenir le plus prestigieux homme d'affaire de cette île réputée pour ses souffleurs de verre. Certains de vos PV viendront des bâtiments que vous construirez, mais leurs plus grandes parts seront marqués à l'aide des Cartes Personnages. Au cours du jeu, vous pouvez déterminer ce que vous marquerez comme points en achetant certaines Cartes Personnages. A la fin du jeu, vous pourrez associer ces cartes avec les îles qui vous permettront de marquer le plus de point avec chacune d'elle.

Mise en place

Placez le **plateau de jeu** au milieu de la table. Pour un jeu à 2 ou 3 joueur, utilisez le dos du plateau sur lequel l'île "Sacca Serenella" sert à placer les cartes. Posez une Gondole sur chaque Case Action avec une ancre (la Gondole Rouge occupera n'importe laquelle des places prévues). Positionnez les gondoles comme sur le dessin, pour un mouvement dans le sens anti-horaire.

Chaque joueur reçoit **8 Gondoliers** ainsi que les cubes à sa couleur. Placez 1 Gondolier sur la case "5" de la piste de score et 2 Gondoliers dans la réserve générale sur le plateau de jeu.

Gardez les 5 Gondoliers restant et placez-les devant vous - vous pouvez les utiliser tout de suite.



Pour une partie à 2 ou 3 joueurs, retirez les deux Cartes personnages concernant l'île "Sacca Serenella" ainsi que les éléments suivant :

- 1 Tuile Echoppe de chaque couleur (3 en tout)
- 1 Tuile Palais au hasard
- 3 Tuiles Bâtiments Spéciaux
- 1 Tuile Verrerie
- 3 Tuiles Rues avec un client (1 de chaque couleur)
- 4 Tuiles Rues sans aucun client



Triez les tuiles restantes par type. Mélangez les piles des **Echoppes** (blanc), **Palais** (jaune), et **Rues** (gris). Placez les sur les emplacements prévus dans l'île "S. Giacomo et S. Maffio" sur le plateau de jeu. (Scindez la pile des Tuiles Rues en deux piles séparées)

Ne mélangez pas les tuiles **Verreries** (vert) et les tuiles **Bâtiments Spéciaux** (rouge) - les tuiles de chacun de ces types sont identiques.

Mélangez les Cartes Personnages et les Cartes Bâtiments Spéciaux séparément. Retirez 5 Cartes Personnages et remettez-les dans la boîte de jeu sans les regarder. Posez les Cartes Personnages restantes et les Cartes Bâtiments Spéciaux à côté du plateau de jeu. (Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, vous placerez les cartes sur l'emplacement indiqué sur l'île "Sacca Serenella").

Chaque joueur reçoit 5 Or. Posez l'Or restant comme réserve à côté du plateau de jeu. Mettez les perles de verre dans le sac et posez-le près du plateau.



Déroulement du jeu

Déterminez aléatoirement un premier joueur. Le jeu se poursuit autour de la table dans le **sens horaire**. Lorsque vous avez terminé votre tour, le joueur à votre gauche peut débiter le sien. À votre tour, vous devez soit choisir **une case action que vous pouvez atteindre avec l'une des 8 Gondoles** ou passer.

Effectuer l'action associée à une Case Action:

Vous ne pouvez effectuer l'action associée à une Case Action que si:

a) elle n'est pas occupée par une autre Gondole

et si

b) elle peut être atteinte avec une Gondole **sans passer, pour cela, devant une autre Gondole**.

Vous pouvez **déplacer une Gondole de plus d'une case**, sans pouvoir entrer sur une case déjà occupée par une autre Gondole.

- Si l'action que vous souhaitez utiliser est occupée par une autre Gondole, vous pouvez déplacer plus d'une Gondole pour libérer la Case Action.
- Le premier mouvement est gratuit. Vous pouvez déplacer une deuxième Gondole pour 1 Or. Chaque mouvement supplémentaire dans le même tour coûte 1 Or de plus que le précédent mouvement.
- Indépendamment du nombre de Gondoles que vous déplacez, vous ne pourrez effectuer qu' **une seule action**.



Exemple: Vous voulez utiliser l'action «Construire», qui est actuellement bloquée par deux Gondoles. Vous devez avancer la Gondole de devant sur une case libre gratuitement, ensuite avancez la deuxième Gondole pour 1 Or. L'action "Construire" étant alors libre, vous pouvez avancer la troisième Gondole pour 2 Or et effectuer l'action.

Chaque Gondole que vous déplacez doit suivre les règles ci-dessus (a et b).

Astuce: Bien sûr, il est préférable d'utiliser une action gratuitement plutôt que de dépenser de l'Or. Cependant, il arrive parfois qu'il soit préférable de payer un peu d'Or pour mener à bien l'action dont vous avez le plus besoin - le "timing" est la clé de ce jeu.

Lorsque vous avez terminé de déplacer les Gondoles, effectuez l'action associée à la dernière case où vous avez placé une Gondole. Ensuite, le joueur à votre gauche peut débiter son tour. Il sera confronté à un ensemble d'options différentes résultant de vos mouvements de Gondoles.

Passer:

Si vous ne pouvez ou ne voulez pas effectuer une action, vous pouvez passer. Quand vous le faites, **prenez 1 Or** depuis la réserve générale **et** déplacez une seule gondole sur une autre Case Action en suivant les règles de déplacement (a et b) sans effectuer l'action.

Les Actions:



Action: prendre 2 Or (1x sur le plateau de jeu)

Prenez **2 Or** depuis la réserve générale.



Action: Acheter une Verrerie (2x sur le plateau de jeu)

Payez **1 Or** à la réserve générale. Prenez alors une **Tuile Verrerie** et posez-la devant vous.



Action: Acheter une Échoppe (2x sur le plateau de jeu)

Au Choix: payez **2 Or** à la réserve générale. Puis, prenez la tuile au sommet de la pile des **Tuiles Échoppes** et posez-la devant vous.

OU payez **4 Or** à la réserve générale. Puis regardez toute la pile des **Tuiles Échoppes**, choisissez-en une et posez-la, face cachée devant vous. Mélangez le reste de la pile et remplacez-la sur le plateau de jeu.

Vous pouvez regarder vos tuiles faces cachées devant vous quand vous le voulez.



Action: Acheter un Palais (2x sur le plateau de jeu)

Au choix: payez **2 Or** à la réserve générale. Puis, prenez la tuile du dessus de la pile des **Tuiles Palais** et posez-la, face cachée devant vous.

OU payer **4 Or** à la réserve générale. Puis regardez dans la pile des **Tuiles Palais**, choisissez en une et posez-la, face cachée devant vous. Mélangez le reste de la pile et remplacez-la sur le plateau de jeu.

Vous pouvez regarder vos tuiles faces cachées devant vous quand vous le voulez.



Action: Acheter un Bâtiment Spécial (1x sur le plateau de jeu)

Payez **2 Or** à la réserve générale. Puis prenez la tuile au sommet de la pile des **Tuiles Bâtiments Spéciaux** et placez-la devant vous.



Action: Recruter un Personnage (1x sur le plateau de jeu)

Le coût dépend du nombre de Cartes Personnage que vous avez déjà. La première Carte Personnage que vous achetez coûte **1 Or**, la deuxième coûte **2 or**, la troisième coûte **3 or** et ainsi de suite. Il n'y a pas de limite au nombre de Cartes Personnage que vous pouvez avoir.

Lors de l'achat d'une Carte Personnage, piochez trois cartes de la pile (*si possible, autrement piochez les cartes restantes*) et choisissez l'une d'entre elles. Reposez les autres cartes sous la pile. Si vous n'aimez aucune des cartes tirées, vous pouvez les reposer toutes sous la pile et vous ne payez rien. (*Votre tour se termine alors, et vous ne recevez pas 1 Or de la réserve générale, car que vous n'avez pas passé.*)



Action: Placer un Gondolier (2x sur le plateau de jeu)

AU CHOIX payez 2 Or à la réserve générale et placez un **Gondolier** sur l'emplacement gondole à votre couleur de l'une des îles.

OU payez 5 Or à la réserve générale pour placer un Gondolier sur un emplacement gondole de n'importe quelle couleur.

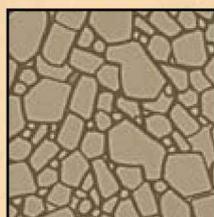
Important: Une fois placé, le Gondolier restera sur cette position jusqu'à la fin du jeu. Vous devez placer des Gondoliers pour décompter vos Cartes Personnages à la fin du jeu (explications plus en détail plus loin).



Action: Construire une Rue / Verrerie / Echoppe / Palais / Bâtiment Spécial (3x sur le plateau de jeu)

Vous pouvez placer jusqu'à 3 tuiles dans des espaces inoccupés sur les îles. Une Rue ne peut être placée que sur un espace pavé. **Un Bâtiment doit être placé sur un espace marron qui est orthogonalement adjacent à une Tuile Rue déjà posée.** (Indépendamment de quand la Tuile Rue a été placée). En conséquence, les tuiles Bâtiments doivent avoir un bord en contact avec une Tuile Rue. Certaines Tuiles Rues montrent des clients ; d'autres sont vides. Une fois placées, les tuiles restent en place jusqu'à la fin du jeu.

Il n'est pas possible d'échanger ou de retirer les tuiles.



Construire une Rue:

Vous devez piocher une Tuile Rue depuis la pile face cachée et la placer sur un espace rue vide de votre choix. Les Tuiles Rues ne coûtent pas d'Or, mais vous ne recevez aucun PV pour leurs constructions. (Cependant, chaque Tuile Rue que vous construisez compte dans la limite des 3 tuiles que vous pouvez construire avec l'action "Construire".)



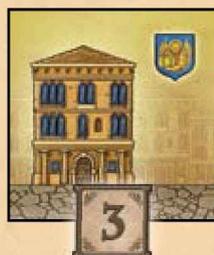
Construire une Verrerie, une Echoppe, un Palais ou un Bâtiment Spécial :

A l'exception des Rues, vous ne pouvez construire que les tuiles que vous avez devant vous, i.e. que vous avez achetées dans les tours précédents. Vous recevez 1 PV pour la construction d'une **Verrerie**. (Avancez votre Gondolier sur la piste de score d'une case). Posez un Marqueur à votre couleur sur la Verrerie que vous construisez pour indiquer qu'elle vous appartient.

Quand vous construisez une **Echoppe**, posez un Marqueur de votre couleur dessus et marquez 2 PV. Quand vous construisez un Palais, gagnez 3 PV. Quand vous construisez un **Bâtiment Spécial**, vous ne gagnez aucun PV, mais à la place vous recevez une Carte Bâtiment Spécial. Piochez 3 cartes de la pile des Cartes Bâtiments Spéciaux et choisissez l'une d'entre elles. Posez-la, face visible, devant vous et remettez les autres sous la pile. Chaque Carte Bâtiment Spécial a un effet que vous pourrez utiliser à partir de votre prochain tour, jusqu'à la fin du jeu.

Voir page 10 pour plus de détails sur ces cartes.

Ne posez pas de Marqueurs de couleur sur un Palais ou sur un Bâtiment Spécial.



Exemple: A votre tour, vous décidez de construire 3 Tuiles. En premier, vous piochez une Tuile Rue et vous la posez. Ensuite, vous placez l'Echoppe et le Palais, que vous avez devant vous, sur des espaces libres adjacents à la Tuile Rue que vous venez de placer. Vous posez un Marqueur à votre couleur sur l'Échoppe. Vous recevez un total de 5 PV (2+3). Votre tour est alors terminé et le joueur à votre gauche commence le sien.





ACTION : REVENU (1x sur le plateau de jeu)

Vous recevez de l'Or grâce aux Échoppes que vous possédez sur une île. Les Échoppes vendent aux Clients représentés sur les Tuiles Rues de l'île. Il y a des Clients rouges, bleus et gris. Une Échoppe ne peut vendre qu'aux Clients de sa couleur. La couleur est indiquée par l'étendard et l'auvent de l'Échoppe.

Lorsque vous effectuez cette action, choisissez une île, et jusqu'à 3 de vos Échoppes sur cette île - mais seulement une Échoppe de chaque couleur. Vous recevez 1 Or de la réserve générale pour chaque Client que ces Échoppes peuvent servir.



Exemple: La joueuse grise effectue l'action "Revenu" sur l'île représentée. Elle reçoit un total de 6 Or de la réserve générale: 4 Or pour son Échoppe rouge et 2 Or pour l'une de ses Échoppes bleues. Le joueur orange ne reçoit pas d'Or, car ce n'est pas son tour.



ACTION : PRODUCTION (1x sur le plateau de jeu)

Vous pouvez produire du verre dans les Verreries **que vous avez déjà construites**. D'abord, vous devez décider quelles Verreries vous souhaitez utiliser pour la production. Vous pouvez utiliser n'importe lesquelles de vos Verreries, n'importe où sur le plateau de jeu. Vous pouvez piocher une perle de verre dans le sac **pour chaque** production d'une Verrerie.

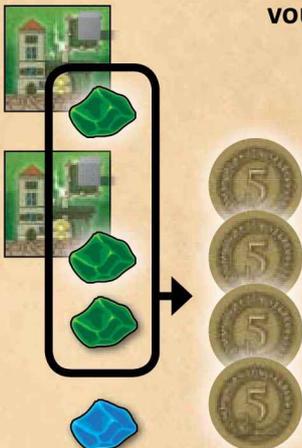
La production de verre provoque de la pollution par la fumée et la chaleur. Personne n'aime cela. Vous perdez du prestige à cause de cela. Vous **perdez 2 PV pour chaque** Verrerie que vous utilisez pour produire du verre. Reculez en conséquence votre Gondolier sur la piste de Score. Vous ne pouvez pas descendre en dessous de 0 PV. Si vous n'avez pas assez de PV pour produire, vous ne pouvez pas le faire. Il vous faudra gagner assez de PV avant.

Après la production, vous pouvez vendre 1-3 perles de verre **d'une couleur**. Vous recevez 5 Or de la réserve générale pour une perle de verre, 12 Or pour deux perles de verre, et 20 Or pour trois perles de verre. Retournez les perles de verre vendues dans le sac, et gardez les perles de verre restantes devant vous.

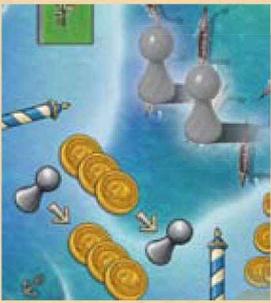


IMPORTANT: Vous ne pouvez vendre que des perles d'une seule couleur.

Vous pouvez utiliser l'action "Production" juste pour vendre les perles de verre que vous avez devant vous, sans produire.



Exemple: La joueuse marron dispose de 3 Verreries, sur Sacca Mattia, San Donato, et Sacca Serenella. Elle joue l'action "Production" et décide de n'utiliser que 2 de ses Verreries. Elle perd 4 PV, et recule son Gondolier, d'autant, sur la piste de score. Puis elle tire deux perles de verre depuis le sac. Elle a de la chance, parce qu'elle a tiré deux perles de verre vertes. Elle avait déjà une perle de verre verte et une bleue dans sa réserve personnelle, elle décide alors de vendre les vertes. Elle met les 3 perles de verre vertes dans le sac et reçoit 20 Or de la réserve générale.



Action: Gondolier (1x)

Vous pouvez renvoyer un Gondolier depuis votre réserve personnelle. Retournez le Gondolier dans la réserve générale depuis laquelle vous prendrez 3 Or. (Bien que l'illustration ne montre que 6 gondoles, il peut y avoir un nombre quelconque de Gondolier dans la réserve générale.) Alternativement, vous pouvez embaucher un nouveau Gondolier. Payez 3 Or à la réserve générale dans laquelle vous prendrez un Gondolier à votre couleur. Vous ne pouvez pas avoir plus de 7 Gondoliers.

Les Cartes Personnages

Gardez vos Cartes Personnages faces cachées devant vous. Vous pouvez les regarder quand vous le voulez. Elles seront décomptées à la fin du jeu.

IMPORTANT: Chaque Personnage que vous voudrez décompter requiert un Gondolier sur un emplacement gondole d'une île. Vous ne pouvez pas associer plus d'une Carte Personnage avec le même Gondolier.

Par exemple, si vous avez 5 Cartes Personnages à la fin du jeu mais seulement 4 Gondoliers sur des emplacements gondole d'îles, vous ne pourrez décompter que 4 de vos 5 Cartes Personnages, et seulement pour les îles où ils sont.

Fin du jeu et Décompte des points

La fin du jeu est déclenchée quand deux piles de tuiles différentes sont vides (Rue, Echoppe, Verrerie, Palace, Bâtiment Spécial). Le joueur qui a déclenché la fin du jeu, peut finir son tour normalement. Celui-ci sera considéré comme étant son dernier tour.

Ensuite, chacun des autres joueurs jouera son dernier tour.

RÈGLES SPÉCIALES : Quand vous achetez un Bâtiment durant votre tour final (y compris le joueur qui a déclenché la fin), vous pouvez le placer sur le plateau de jeu immédiatement et sans coût supplémentaire. Vous recevez les PV comme d'habitude. (Il ne faut pas confondre avec l'action "Construire" qui, elle, vous permet de placer de une à trois tuiles).

Après la fin du jeu, décomptez vos Cartes Personnages, en commençant par le joueur qui a mis fin au jeu. Quand c'est à votre tour de décompter, révélez vos Cartes Personnages une à une. Pour chaque Carte Personnage que vous révélez, choisissez une île et déplacez un Gondolier sur l'île depuis son emplacement gondole (pour montrer que vous avez déjà utilisé ce Gondolier pour le décompte).

Puis déterminez le nombre de PV que vous obtenez avec cette Carte Personnage et déplacez votre Gondolier de ce nombre de cases sur la piste de score. Continuez jusqu'à ce que vous n'avez plus de Carte Personnage ou de Gondolier. Le joueur suivant dans le sens horaire peut alors décompter à son tour.



Exemple:

Le joueuse Orange révèle les Cartes Personnages comme montré à gauche. Elle reçoit 4 PV pour chaque Echoppe rouge sur l'île choisie - pour un total de 8 PV. Sans se soucier à qui elles appartiennent. Puis elle déplace son Gondolier depuis l'emplacement gondole vers l'île et avance de 8 cases sur la piste de score.

Ensuite, elle révèle la carte qui rapporte 12 PV car elle est la seule joueuse à avoir construit une Verrerie sur l'île. Elle déplace alors, son deuxième Gondolier sur l'île.

Elle aurait aussi aimé décompter sa troisième Carte Personnage sur cette île (PV pour ses bâtiments ainsi que ceux des autres joueurs) mais elle n'a plus de Gondolier pour cette île. Elle devra décompter cette carte sur une autre île.

Pour finir, vous recevez 1 PV pour chaque Gondolier que vous n'avez pas associé à une Carte Personnage (à l'exception de ceux qui sont dans la réserve générale). Après cela, le joueur avec le plus de PV gagne. En cas d'égalité, le joueur avec le plus d'Or gagne.

Index Carte Personnage



Vous recevez 4 PV pour chaque Echoppe de la couleur désignée sur l'île choisie pour le décompte, indépendamment du propriétaire de l'Echoppe.



Vous recevez 2 ou 3 PV pour chaque Echoppe (*indépendamment de sa couleur*), Palais, Verrerie ou Bâtiment Spécial sur l'île choisie pour le décompte, quel que soit le propriétaire de ces bâtiments.



Vous recevez 12 PV si vous êtes le seul joueur à avoir construit une Echoppe ou une Verrerie sur l'île choisie pour le décompte.

L'île peut contenir d'autres bâtiments.



Vous pouvez transformer jusqu'à 8 Or en PV à la fin du jeu comme indiqué sur le tableau.

Exemple : Vous avez 5 Or à la fin du jeu. Vous pouvez payer 4 Or et recevoir 3 PV.

NOTEZ BIEN : Vous ne pouvez utiliser la Carte Personnage que si les pré-requis sont respectés.

Pour la première carte, il doit y avoir au moins 2 Clients bleus, 1 Client gris, 1 Palais et 1 Bâtiment Spécial sur l'île choisie pour le décompte.

Pour la seconde carte, il doit y avoir au moins 2 Clients rouges, 1 Client gris, 1 Palais et 1 Bâtiment Spécial sur l'île choisie pour le décompte.



Vous recevez 10 PV si le nombre combiné des Clients rouges et bleus sur l'île choisie pour le décompte est égal ou inférieur à 3.



Vous recevez 12 PV si l'île choisie pour le décompte contient au moins un de chaque type de Bâtiments et de Clients.



Vous recevez des PV en fonction du nombre combiné des Clients présents sur l'île choisie pour le décompte, comme indiqué sur le tableau.



Vous recevez des PV en fonction du nombre de Clients de la couleur représentée, sur l'île choisie pour le décompte, comme indiqué sur le tableau. Il peut y avoir des Clients d'autres couleurs sur l'île.



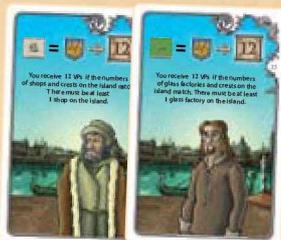
Vous recevez 1 PV pour chaque Blason présent sur les Palais de l'île choisie pour le décompte. Chaque Palais possède de 1 à 3 Blasons.



Vous recevez 1 PV pour chacun des Bâtiments qui vous appartient sur l'île choisie pour le décompte et 2 PV pour chacun des Bâtiments de vos adversaires (ou vice-versa). Palais et Bâtiments Spéciaux ne comptent pas, car ils n'ont pas de marqueurs de couleur sur eux.



Vous recevez 12 PV si le nombre de Bâtiments Spéciaux, sur l'île choisie pour le décompte, est égal au nombre de Clients rouges, bleus ou gris sur cette île. Il doit y avoir au moins un Bâtiment Spécial sur l'île.



Vous recevez 12 PV si le nombre de Blasons, sur l'île choisie pour le décompte, est égal au nombre de Verreries (ou Echoppes) sur cette île. Il doit y avoir au moins un Blason sur l'île.



Vous recevez 16 PV si il y a exactement le même nombre de Verreries, d'Echoppes et de Palais sur l'île choisie pour le décompte. Il doit y avoir au moins un Bâtiment de chaque sorte sur l'île.



Vous recevez 12 PV si vous avez le même nombre de Bâtiments vous appartenant que le nombre combiné de ceux de vos adversaires sur l'île choisie pour le décompte. Palais et Bâtiments Spéciaux ne comptent pas, car ils n'ont pas de marqueurs de couleur sur eux.



Vous recevez 12 PV s'il y a exactement 1 Blason sur l'île choisie pour le décompte.



Vous recevez 10 PV si vous possédez au moins 3 Bâtiments (Verreries et Echoppes) sur l'île décomptée qui devra obligatoirement être celle indiquée sur la Carte Personnage.

Palais et Bâtiments Spéciaux ne comptent pas, car ils n'ont pas de marqueurs de couleur sur eux.



Vous recevez 10 PV si vous avez placé au moins 2 Gondoliers sur les emplacements gondoles de l'île décomptée qui devra obligatoirement être celle indiquée sur la Carte Personnage. Le Gondolier utilisé pour décompter cette carte sera l'un des deux Gondoliers requis.



Vous pouvez échanger jusqu'à 3 perles de verre de la couleur indiquée contre 7 PV pour chacune d'elle. Vous devez décompter cette Carte Personnage obligatoirement sur l'île désignée.

Index Bâtiment Spécial



Si vous avez la **Banque**, vous recevez 2 Or en plus chaque fois que vous effectuez l'action "Prendre 2 Or"

Si vous avez l'**Auberge**, vous payez 2 Or de moins chaque fois que vous effectuez l'action "Recruter un Personnage". Vous ne recevez pas 1 Or quand vous utilisez l'Auberge pour acheter votre première Carte Personnage.

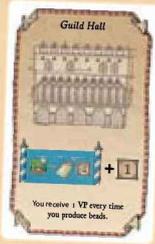


Si vous avez le **Bar du Quai**, vous recevez 1 PV chaque fois que vous posez un Gondolier sur un emplacement gondole.

Si vous avez une **Grue de Construction**, vous recevez 1PV chaque fois que vous construisez le Bâtiment désigné.



Si vous avez **le Port**, vous ne payez que 1 Or pour placer un Gondolier sur un emplacement gondole de votre couleur et 3 Or pour le placer sur un emplacement d'une autre couleur.



Si vous avez **la Guilde du Commerce**, vous recevez 1 PV après la production d'au moins une perle de verre. Vous ne recevez qu'un seul PV, quel que soit le nombre de Verreries utilisées pendant la production. Vous ne recevez pas de PV si vous ne faites que vendre sans produire.

Si vous avez **l'Hostellerie**, vous pouvez choisir parmi 5 cartes au lieu de 3, à chaque fois que vous effectuez l'action "Recruter un Personnage". Choisissez l'une d'elles et remettez les autres sous la pile.



Vous recevez immédiatement 5 PV quand vous construisez **la Basilique**.

Si vous avez un **Atelier d'Artiste**, vous pouvez changer la couleur de vos perles de verre. Vous pouvez utiliser cette capacité à la fois pour vendre des perles de verre et pour le décompte des Cartes Personnages concernées.

Exemple: Si vous avez cet Atelier, vous pouvez utiliser n'importe quel nombre de perles de verre rouges à la place de vertes et réciproquement.



Si vous avez **le Bureau de Commerce**, vous pouvez piocher une perle de verre en plus quand vous produisez du verre. A la fin de votre tour, vous devez remettre une perle de verre dans le sac. Vous ne pouvez pas éviter cela en vendant toutes vos perles - vous devez garder au moins une perle de verre pour la remettre dans le sac. En conséquence, le Bureau de Commerce ne vous permet que d'augmenter vos chances de tirer une couleur de verre particulière mais pas d'en augmenter le nombre.

Si vous avez **le Phare**, vous pouvez déplacer la Gondole Rouge sur une Case Action occupée et effectuer cette action. Vous ne pouvez pas déplacer la Gondole Rouge pour dépasser une autre gondole. En conséquence, si vous utilisez cette capacité, vous ne pouvez déplacer la Gondole Rouge que sur la première Case Action occupée que vous rencontrez. Les autres joueurs utilisent la Gondole Rouge comme les autres noires en respectant les règles normales de déplacement. Si deux gondoles sont sur une Case Action, vous pouvez choisir celle que vous déplacez.



Si vous avez **la Salle de l'Assemblée**, vous recevez 5 Or pour renvoyer un Gondolier et vous ne payez que 1 Or pour en recruter un.

Inka & Markus Brand

Murano



C'était leur amour pour les jeux de société qui a réuni Inka (*née en 1977 à Aurich*) et Markus (*né en 1975 à Beckum*). Depuis lors ils partagent leur amour pour les jeux de société. Tandis qu'Inka travaille sur des nouvelles idées de jeu à plein temps, Markus ne peut seulement l'aider qu'en soirée, quand il revient de son travail quotidien de vendeur en assurance.

Ensemble avec leurs enfants Lukas (14) et Emely (12), Inka et Markus vivent à Gummersbach/Niederseßmar en Allemagne. Si vous voulez en savoir plus sur leur travail, regardez sur : www.inka-und-markus-brand.de

Les auteurs voudraient remercier leurs play-testeurs pour les très très nombreuses parties de Murano. En particulier, ils voudraient remercier Ela et Stefan Hein, Anke et Steffen Müller, Florian Giebeler, Patrick Zylka, Kerstin and Jens Krobbach, Christian Hassel et Boris Rath.



MAYFAIR GAMES

www.mayfairgames.com



Lookout Games

www.lookout-games.de

Traduction Française : Famille Auzias

