

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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 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

LIGHT MASTERS



CARLO CAMAROTTO & FRANCESCO TESTINI



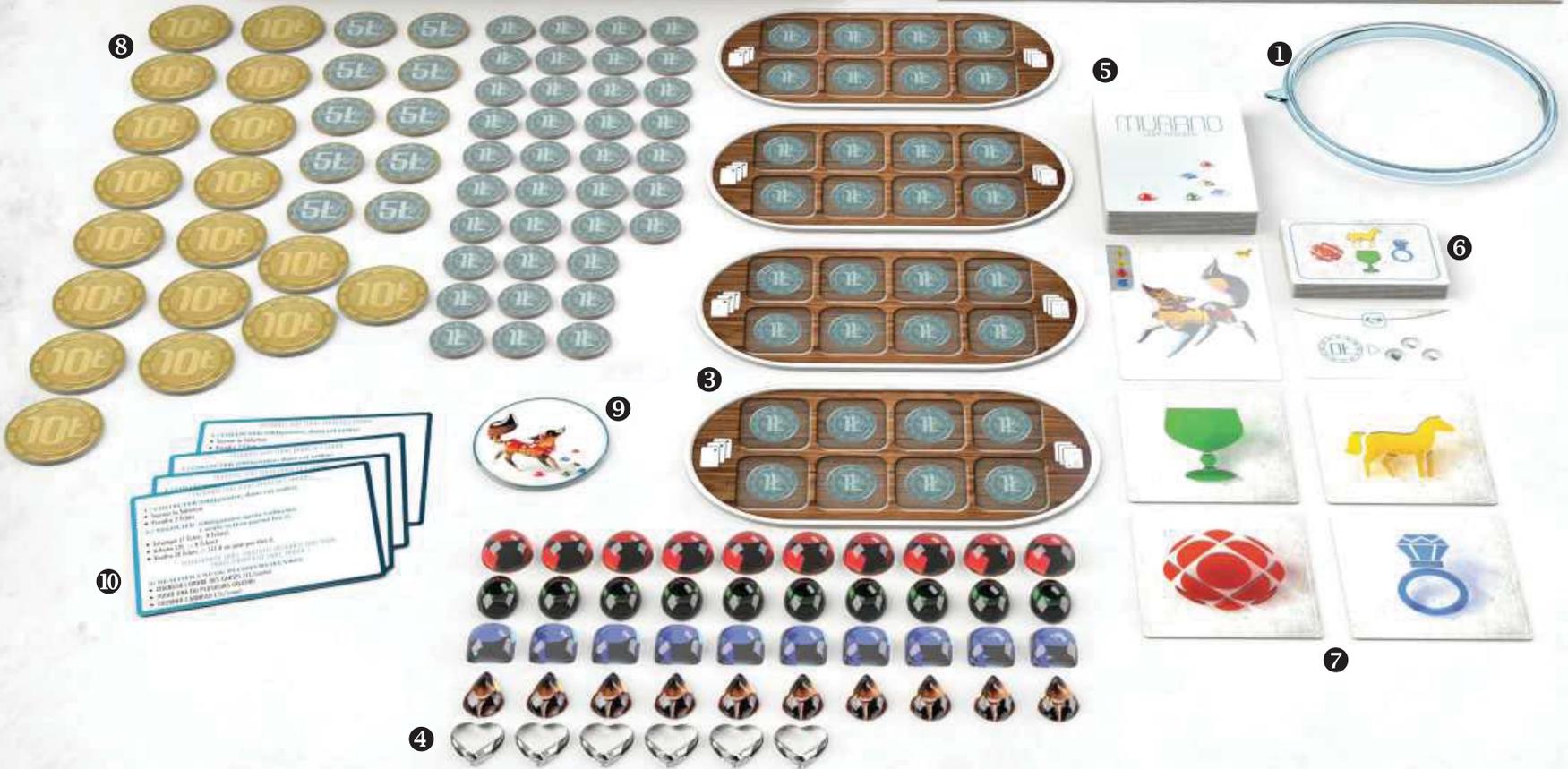
CAMILLE DURAND-KRIEDEL & SABRINA TOBAL

PRINCIPE ET BUT DU JEU

Vous incarnez des verriers d'art qui se procurent du verre de Murano auprès des Maîtres de l'île vénitienne du même nom. Vous devez optimiser vos achats et veiller à acquérir les quantités et les couleurs de verre nécessaire à la réalisation des œuvres commandées par vos clients. Le gagnant est le joueur qui incarne le plus riche des verriers d'art à la fin de la partie.

CONTENU

- 1 Plateau recto/verso à monter ①
- 1 Anneau recto/verso ②
- 4 plateaux individuels Plan de travail ③
- 46 Éclats (10 bleus, 10 verts, 10 jaunes, 10 rouges et 6 transparents) ④
- 24 cartes Œuvre ⑤
- 16 cartes Avantage ⑥
- 4 tuiles Catégorie ⑦
- 65 jetons Lire (37 de 1L, 10 de 5L et 18 de 10L) ⑧
- 1 marqueur Premier joueur ⑨
- 4 cartes Aide de jeu ⑩



MISE EN PLACE

1. Montez le plateau de jeu comme expliqué dans la notice en annexe. Choisissez une des deux faces de l'anneau amovible pour votre partie.
2. Placez le plateau au centre de la table ①.
3. Faites pointer le Sélecteur sur n'importe quelle paire d'Éclats du plateau (l'un des Éclats est représenté sur l'Anneau et l'autre sur le cercle entourant la coupelle centrale, appelée l'Entrepôt ②) et déposez les 46 Éclats dans l'Entrepôt.
4. Mélangez les 24 cartes Œuvres et distribuez 5 cartes à chaque joueur (6 cartes lors d'une partie à 2 joueurs). Chaque joueur mélange ses cartes et les place dans sa main ③. La carte entièrement visible qui n'est recouverte par aucune autre est considérée comme la carte en première position ④. L'ordre de ces cartes ne change pas durant la partie, sauf en réalisant une action spéciale. Les autres cartes sont remises dans la boîte.
5. Prenez 1 Éclat rouge, 1 jaune, 1 vert et 1 bleu et placez aléatoirement l'un d'eux sur chaque Marché du plateau (sur n'importe lequel des trois emplacements disponibles sur chaque Marché) ⑤.
6. Chaque joueur prend un plateau individuel Plan de travail et une carte Aide de jeu ⑥.
7. Constituez une réserve avec les jetons Lire ⑦. Chaque joueur prend 4 jetons de 1 Lire ⑧.
8. Déterminez le premier joueur et donnez-lui le marqueur Premier joueur ⑨.
9. Placez les 4 tuiles Catégorie (art , bijoux , vaisselle , animaux ) près du plateau de jeu. Mélangez les cartes Avantage. Piochez 4 cartes Avantage et placez aléatoirement chacune d'elles sous une tuile Catégorie ⑩. Pour votre première partie, nous vous conseillons de ne pas piocher de cartes au hasard mais d'utiliser les 4 cartes Avantage suivantes (cf. p. 7) : Présent (1), Cadeau (2), Gratuit (3) et Marchand (4).



DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

A/ Pendant son tour de jeu, le joueur doit effectuer dans l'ordre les phases suivantes :

1. COLLECTER
2. NEGOCIER
3. REALISER UNE OU PLUSIEURS OEUVRES

B/ À n'importe quel moment pendant son tour de jeu, autant de fois qu'il le souhaite et dans n'importe quel ordre, le joueur peut :

- CHANGER L'ORDRE DE SES CARTES ŒUVRE.
- TOURNER L'ANNEAU.
- ACTIVER UN OU PLUSIEURS AVANTAGES.

Lorsque le joueur a réalisé toutes ses actions, c'est au joueur à sa gauche de commencer son tour. Les tours se poursuivent ainsi jusqu'à la fin de la partie.

TOUR DE JEU



COLLECTER

Cette phase est constituée de 2 actions obligatoires, à jouer dans l'ordre suivant :

1. Tourner le Sélecteur : Le joueur doit tourner le Sélecteur d'un cran dans le sens des aiguilles d'une montre, en le positionnant sur la prochaine paire d'Éclats (l'un des Éclats est représenté sur l'Anneau et l'autre sur le cercle intérieur).

2. Prendre 2 Éclats : Le joueur prend ensuite dans l'Entrepôt les deux Éclats correspondants à la paire représentée dans l'axe du pointeur et place chaque Éclat sur un emplacement vide de son Plan de Travail. Si une des ressources n'est plus disponible, vous pouvez choisir de prendre une ressource de votre choix, ou aucune.

Utiliser son Plan de Travail : Vous ne pouvez pas avoir plus de 8 Éclats sur votre Plan de Travail au même moment. Si cela arrive, remettez immédiatement les Éclats excédentaires de votre choix dans l'Entrepôt.



NEGOCIER

Le joueur doit réaliser 1 des 3 actions suivantes :

ÉCHANGER :

Mettez un Éclat de votre Plan de Travail sur l'un des emplacements vide de l'un des Marchés et prenez dans l'Entrepôt les Éclats représentés sur l'Anneau faisant face à ce Marché (ne prenez que ceux connectés avec le Marché. L'Éclat transparent ne peut être obtenu de cette façon). Cette action n'est pas réalisable sur un Marché dont tous les 3 emplacements sont pleins (notez qu'un emplacement ne peut contenir qu'un seul Éclat).

COLLECTER

Anna effectue la rotation horaire du sélecteur. Ce dernier pointe vers les Éclats vert et transparent, elle place donc ces derniers sur son Plan de Travail



ÉCHANGER

Timothée place son Éclat bleu sur un emplacement d'un Marché puis récupère 1 Éclat bleu et 1 Éclat rouge. Il les place sur son Plan de travail.



ACHETER

Timothée dépense 2L pour acheter l'Éclat rouge et l'Éclat vert (A). Il aurait pu acheter un lot de 2 Éclats jaune et 1 Éclat rouge (B), ou un lot de 2 Éclats jaune (C) ou bien l'unique Éclat bleu (D)





VENDRE
 Anna vend
 2 Éclats (un jaune
 et un vert), les
 remet dans l'Entre-
 pôt et gagne 1L.



ACHETER:

Dépensez 2L pour acheter tous les Éclats disponibles sur l'un des quatre marchés du plateau. Les jetons Lire sont défaussés et les Éclats placés sur votre Plan de Travail.

Note: Vous devez prendre tous les Éclats.

VENDRE :

Depuis votre Plan de Travail, remettez autant d'Éclats que vous le souhaitez (mais au moins 1) dans l'Entrepôt et prenez 1L de la réserve.



RÉALISER UNE OU PLUSIEURS ŒUVRES

Vous ne pouvez réaliser que l'Œuvre de la carte en première position dans votre main.

Pour réaliser une Œuvre, vous devez avoir réuni sur votre Plan de Travail les 4 Éclats représentés sur la carte Œuvre. L'Éclat transparent remplace n'importe quel Éclat de couleur lors de la réalisation d'une Œuvre.

Mettez les 4 Éclats dans l'Entrepôt puis gagnez autant de Lires que d'emplacements vides sur votre Plan de Travail.

Mettez la carte Œuvre face visible à gauche de votre Plan de Travail. Vous pouvez ensuite réaliser d'autres Œuvres si vous le pouvez. Lorsque deux œuvres sont complétées lors d'un unique tour, un bonus de 2L est accordé.

**RÉALISER UNE
 OU PLUSIEURS ŒUVRES**
 Anna veut réaliser une Œuvre
 nécessitant 3 Éclats vert et
 1 Éclat rouge. Il lui manque
 1 Éclat vert mais elle peut
 utiliser 1 Éclat transparent
 à la place pour réaliser
 cette Œuvre.



Elle met les 4 Éclats dans l'Entrepôt et gagne 7L (il y a 7 emplacements vides sur son Plan de Travail). Puis elle place sa carte Œuvre face visible à gauche de son Plan de Travail.



À TOUT MOMENT

CHANGER L'ORDRE DES CARTES ŒUVRE

Dépensez 1L et mettez la première carte Œuvre de votre main à n'importe quelle position. Vous pouvez le faire autant de fois que vous le souhaitez si vous pouvez en payer le coût.

Important : vous pouvez consulter librement vos cartes Œuvre à tout moment sans changer leur ordre.

TOURNER L'ANNEAU

Le joueur peut tourner l'Anneau d'autant de crans vers la gauche (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre) qu'il le souhaite en dépensant 1L par cran.

Astuce : Cela peut être utile lorsque vous prenez un Éclat durant la phase de Collecte et quand vous faites une action d'Échange durant la phase Négocier.

ACTIVER UN AVANTAGE



Ces avantages modifient l'action.



Ces avantages sont des actions supplémentaires.

À n'importe quel moment pendant son tour un joueur peut mettre de côté (à droite de son Plan de Travail) une ou plusieurs de ses cartes Œuvre réalisées pour activer l'Avantage d'une tuile Catégorie correspondant à l'une de celles de l'Œuvre (la ou les Catégories de chaque Œuvre sont indiquées en haut à droite de la carte Œuvre).

Certaines cartes Œuvre ont deux symboles de Catégorie. Elles permettent d'activer au choix l'un des Avantages des tuiles Catégories.

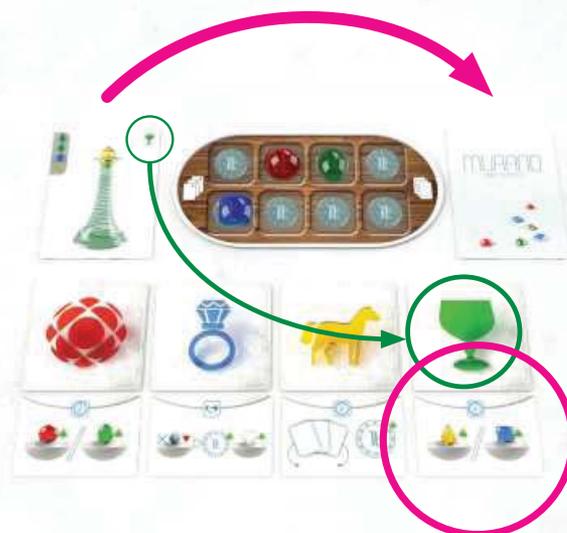
Un joueur peut seulement choisir une des deux options.



Avec cette carte, un joueur peut activer l'Avantage de la tuile de Catégorie Bijoux  ou de la tuile de Catégorie Art .

ACTIVER UN AVANTAGE

Anna met de côté sa carte Œuvre Vase (Catégorie Vaisselle) et active l'Avantage Cadeau associée à la tuile Catégorie Vaisselle lors de cette partie, elle peut prendre un Éclat jaune ou un Éclat bleu dans l'Entrepôt.



FIN DE PARTIE

La fin de partie se déclenche lorsque qu'un joueur a réalisé ses 5 Œuvres (6 Œuvres lors des parties à 2 joueurs). Les autres joueurs effectuent, si besoin, leur tour afin que chacun ait joué le même nombre de tours lors de la partie.

Comptez ensuite les Lires gagnées par chaque joueur. Le joueur ayant le plus de Lires gagne la partie. S'il y a une égalité, le joueur ayant réalisé le moins d'Œuvres l'emporte. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.



LES CARTES AVANTAGE

  Ces avantages modifient l'action.

  Ces avantages sont des actions supplémentaires.

CARTES CONSEILLÉES UNE PREMIÈRE PARTIE FACILE.



1 - PRÉSENT
À TOUT MOMENT :
Prenez 1 Éclat rouge ou
vert dans l'Entrepôt.
(Retirez cette carte pour
des parties expertes.)



2 - CADEAU
À TOUT MOMENT :
Prenez 1 Éclat jaune ou
bleu dans l'Entrepôt.
(Retirez cette carte pour
des parties expertes.)



3 - GRATUIT
Durant la phase
NEGOCIER :
Lorsque vous jouez une
action Acheter, les Éclats
que vous achetez sont
gratuits.



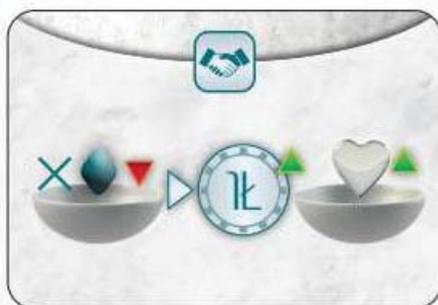
4 - MARCHAND
Durant la phase
NEGOCIER :
Lorsque vous jouez votre
action Vendre, gagnez 4L
au lieu de 1L.



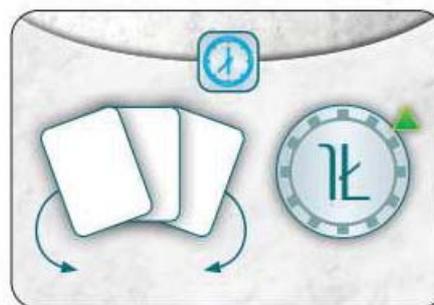
5 - EXPERT
Durant la phase
NEGOCIER :
Lorsque vous jouez une
action Échanger, vous
pouvez obtenir tout
ou partie des Éclats
représentés sur l'anneau
extérieur dont au
maximum un seul éclat
transparent.



6 - GOURMAND
Durant la phase
NEGOCIER :
Après avoir joué votre
action Acheter, prenez
un Éclat transparent dans
l'Entrepôt.



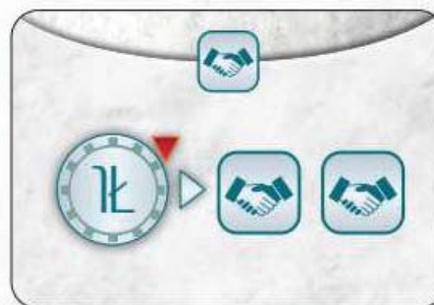
7 - JOUEUR
Durant la phase
NEGOCIER :
Après avoir joué une
action Vendre, vous
pouvez prendre un
Éclat transparent dans
l'Entrepôt.



8 - MAGICIEN
À TOUT MOMENT :
Mettez les cartes de votre
main dans l'ordre de votre
choix, et gagnez 1L.



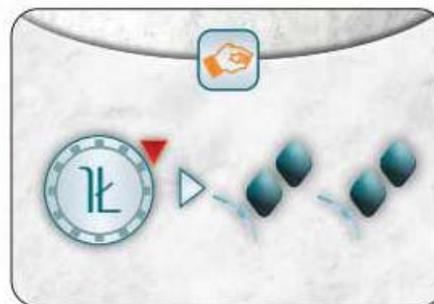
9 - FAVORITISME
À TOUT MOMENT :
 Depuis votre Plan de Travail, mettez 1 Éclat transparent dans l'Entrepôt, pour gagner 3L.



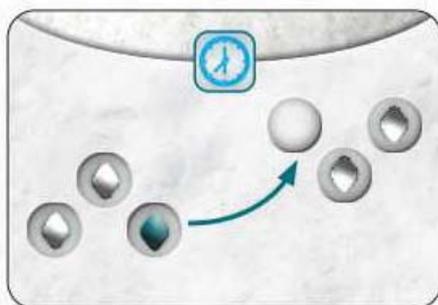
10 - PRIVILÉGIÉ
 Durant la phase NEGOCIER :
 Payez 1L. Vous pouvez jouer 2 actions au lieu d'une durant cette phase. Cela peut être la même action.



11 - PRÉVOYANT
 Durant la phase COLLECTER :
 Vous pouvez choisir de ne pas faire l'action « Tourner le Sélecteur » et uniquement l'action « Prendre 2 Éclats ». De plus, gagnez 1L.



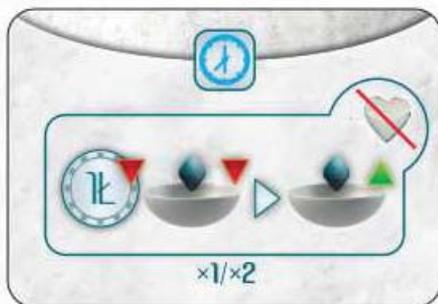
12 - RÉPÉTITION
 Durant la phase COLLECTER :
 Payez 1L. Vous pouvez jouer 2 fois l'action « Prendre 2 Éclats », au lieu d'une.



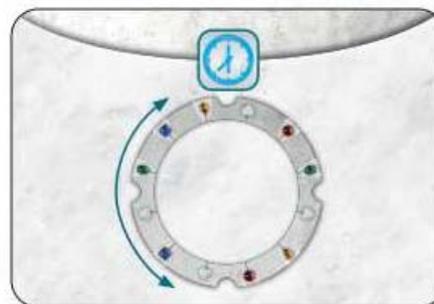
13 - VOYAGEUR
À TOUT MOMENT :
 Vous pouvez déplacer jusqu'à 1 Éclat d'un Marché vers n'importe quel autre Marché.



14 - CÔTE
 Durant la phase RÉALISER UNE OU PLUSIEURS ŒUVRES :
 Lorsque vous réalisez une Œuvre qui vous rapporte 8L, gagnez 2L supplémentaires.



15 - OPPORTUNISTE
À TOUT MOMENT :
 Payez 1L. Depuis votre Plan de Travail, mettez 1 Éclat dans l'Entrepôt. Puis, prenez n'importe quel Éclat dans l'Entrepôt (sauf un Éclat Transparent). Vous pouvez effectuer cette action 2 fois.



16 - VISIONNAIRE
À TOUT MOMENT :
 Vous pouvez tourner l'Anneau vers n'importe quelle position, sans payer quoique ce soit.



MURANO est un jeu de Carlo Camarotto & Francesco Testini,
 Illustré par Camille Durand-Kriegel & Sabrina Tobal.
 Direction Editoriale : Arnaud Charpentier
 Graphisme : Camille Durand-Kriegel et Denis Hervouet
 © Matagot 2021



MURANO

LIGHT MASTERS

⚙️ CARLO CAMAROTTO & FRANCESCO TESTINI
✍️ CAMILLE DURAND-KRIEGEL & SABRINA TOBAL

Cette extension comprend 2 modules :

CHALLENGE (MODE SOLO) et **LE FESTIVAL DU VERRE** (INTERACTIF AND MODE DRAFT)

MATÉRIEL

- 1 sac pour vos Éclats de verre
- 10 cartes challenge Solo

- 4 nouvelles cartes
Avantage à ajouter dans
le jeu de base pour plus
d'interaction.



CHALLENGE

(MODE SOLO)

Avec votre expérience, et votre savoir-faire, vous êtes devenu l'un des grands maîtres verrier de Murano. Votre renommée a attiré la rivalité de vos pairs, et en particulier celle du grand maître Alvisé (automate). Il usera de sa ruse pour tirer des ficelles et mettre des obstacles sur votre chemin afin de compliquer vos plans de construction.

À vous de contrer astucieusement, et d'utiliser les stratagèmes mis en place par le Grand Maître pour réussir vos 6 œuvres.

SETUP

1. **Mélangez les cartes du défi Solo** sans les regarder et placez 6 cartes aléatoires dans une pile, face cachée.
2. **Remettez les cartes restantes dans la boîte, sans les regarder.** Elles ne seront pas utilisées dans la partie en cours.
3. **Piochez 6 cartes Œuvre.**

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les règles sont les mêmes que pour une partie de 2 à 4 joueurs. **Par contre, à la fin de chaque tour, après avoir réalisé des Œuvres, révélez et appliquez l'effet de la première carte Défi.** Les cartes peuvent avoir pour effet de changer le plateau ou de donner un bonus/malus. Il se peut également qu'elles n'aient aucun effet. Vous trouverez une liste de tous les effets possibles à la page suivante.

FIN DE PARTIE ET COMPTAGE DES POINTS

Lorsque la dernière carte Défi est révélée, effectuer votre dernier tour, puis la partie prend fin. Si vous avez pu réaliser vos six Œuvres, vous gagnez. Comparez votre score avec ce qui suit pour connaître votre niveau :

	GRAND MAÎTRE	50+
	MAÎTRE	45-49
	ARTISAN	40-44
	APPRENTI	≤39

EFFETS DES CARTES CHALLENGE SOLO



• Tournez l'Anneau d'un cran vers la gauche (dans le sens contraire des aiguilles d'une montre) **(x2)**



• Tournez le Sélecteur d'un cran vers la droite (dans le sens des aiguilles d'une montre) **(x1)**



• Placez 1 Éclat rouge sur votre Plan de travail **(x1)**



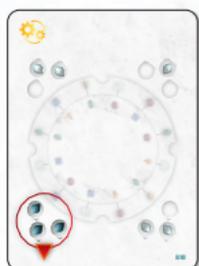
• Placez 1 Éclat vert sur votre Plan de travail **(x1)**



• Placez 1 Éclat bleu sur votre Plan de travail **(x1)**



• Placez 1 Éclat jaune sur votre Plan de travail **(x1)**



• Videz le(s) Marché(s) ayant le plus d'Éclats **(x1)**



• Ne faites rien **(x2)**

LE FESTIVAL DU VERRE (MODE INTERACTIF)

MODE DRAFT (*mode compétitif*)

Mélangez les 24 cartes Œuvres et distribuez 6 cartes à chaque joueur (7 cartes lors d'une partie à 2). À tour de rôle, chacun va choisir une carte, puis passer les restantes à son voisin de gauche. Les cartes ainsi draftées sont placées dans l'orde de résolution. Dès que chaque joueur a sa main complète (5 cartes ou 6 à 2 joueurs), remettez les cartes restantes dans la boîte avec les autres. Vous êtes prêt à jouer.

MODE INTERACTIF (*jouable avec le mode draft*)

Choisissez une de ces 4 cartes Avantage pour ajouter plus d'interaction entre les joueurs.



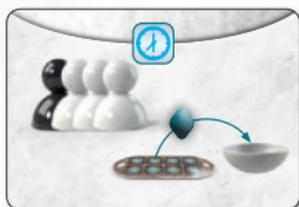
1 - Autoritaire

À TOUT MOMENT: Donnez 1L à un joueur, puis prenez 1 Éclat de son Plan de travail (sauf un transparent).



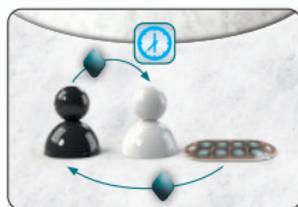
2 - Revendeur

À TOUT MOMENT: Prenez 1L d'un joueur, puis donnez-lui 1 Éclat de votre Plan de travail.



3 - Maladroit

À TOUT MOMENT: Tous les joueurs défaussent un Éclat de leur choix de leur Plan de travail.



4 - Collectionneur

À TOUT MOMENT: Échanger un Éclat avec un autre joueur (depuis son Plan de travail).





MURANO

LIGHT MASTERS

⚙️ CARLO CAMAROTTO & FRANCESCO TESTINI
✍️ CAMILLE DURAND-KRIEGEL & SABRINA TOBAL

LE CHALLENGE DU GRAND MAÎTRE (VARIANTE EXPERTE)

MISE EN PLACE

1. Retirez la carte **Avantage** numéro 11 « Pévoyant » avant de sélectionner les 4 cartes **Avantage** pour la partie.
2. Distribuez 6 cartes **Œuvre** à chaque joueur (7 cartes dans une partie à 2 joueurs).
3. Placez un nombre de **Lires** sur l'**anneau fixe du plateau**, au milieu entre deux **Eclats**, en fonction du nombre de joueurs (voir ci-dessous).

2 JOUEURS
(2 PIÈCES DE 1€)



3 JOUEURS
(3 PIÈCES DE 1€)



4 JOUEURS
(4 PIÈCES DE 1€)



4. Après avoir fait tourner aléatoirement l'**Anneau extérieur**, placez le sélecteur à 12h00 (exactement au centre).
5. Après avoir choisi le **premier joueur**, donnez le jeton **Hibou** au dernier joueur.

TOUR DE JEU

Au début du premier tour, faites tourner le Sélecteur dans le sens des aiguilles d'une montre, d'un demi-mouvement seulement, de façon à ce qu'il s'arrête exactement sur la première paire d'Éclats. Jouez le reste de la partie normalement.

Lorsque le Sélecteur dépasse une case qui contient encore 1 ou 2 Lires (en passant d'une paire d'Éclats à une autre) prenez 1 Lire de cette zone et donnez-la au joueur qui a complété le plus de cartes Œuvre à ce moment là. En cas d'égalité entre 2 joueurs ou plus, remettez cette Lire dans la réserve.

Lorsqu'un joueur remplit une carte Œuvre, il perd 1 Lire pour chaque Éclat transparent utilisé. Comptez les emplacements vides sur votre Plan de travail comme d'habitude, puis soustrayez 1 Lire pour chaque Éclat transparent utilisé.

Nouvelle action spéciale : le joueur qui possède la statue du Hibou peut la donner au joueur à sa droite. Il peut alors déplacer n'importe quelle carte Œuvre de sa main en première position.

FIN DE PARTIE ET VICTOIRE

En plus des règles habituelle de fin de partie, il existe une nouvelle condition pour la fin du jeu : dès que la dernière Lire est prise sur le plateau, tous les joueurs jouent leur dernier tour. On procède ensuite au décompte des points : les joueurs perdent 2 Lires pour chaque carte Œuvres encore en main.

