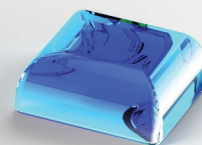
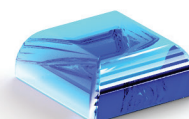


MURANO

MAESTROS DE LA LUZ



CARLO CAMAROTTO Y FRANCESCO TESTINI



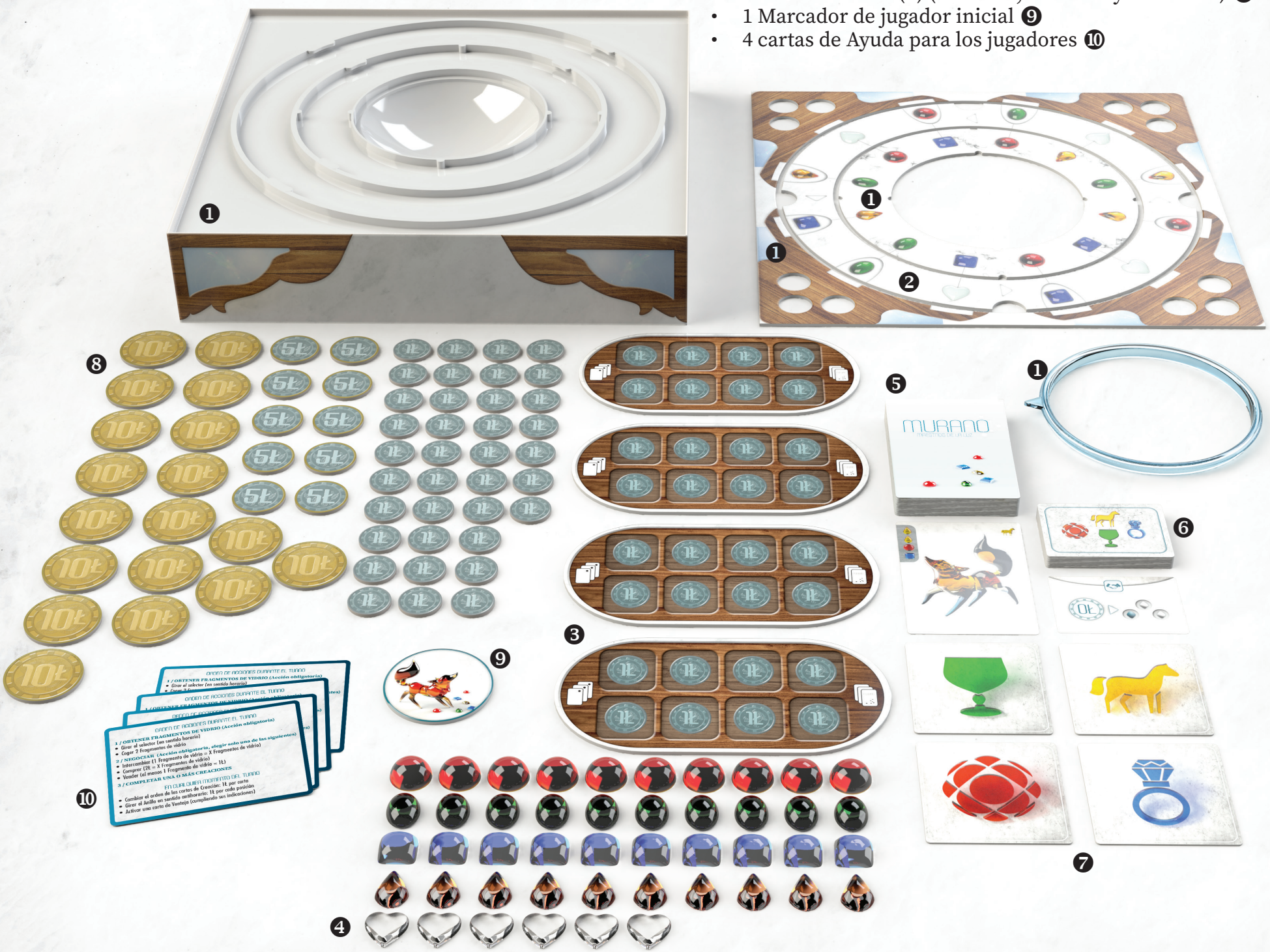
CAMILLE DURAND-KRIEGLER Y SABRINA TOBAL

HISTORIA Y OBJETIVO DEL JUEGO

Eres un vidriero de Murano que se dedica a reunir Fragmentos de vidrio y está aprendiendo de los maestros de las islas venecianas. Aprovecha todas tus acciones y consigue las cantidades necesarias de Fragmentos de vidrio de colores que necesites para cumplir con los encargos de tus clientes. El jugador con más dinero al final de la partida gana.

CONTENIDO

- 1 Tablero modular de dos caras 1
- 1 Anillo (de dos caras) 2
- 4 Mesas de trabajo individuales 3
- 46 Fragmentos de vidrio (10 azules, 10 verdes, 10 amarillos, 10 rojos y 6 transparentes) 4
- 24 cartas de Creación (4 Categorías) 5
- 16 cartas de Ventaja 6
- 4 losetas de Categoría 7
- 65 fichas de Lira (£) (37 de 1 £, 10 de 5 £ y 18 de 10 £) 8
- 1 Marcador de jugador inicial 9
- 4 cartas de Ayuda para los jugadores 10



PREPARACIÓN

1. Monta el Tablero de juego siguiendo las instrucciones adjuntas y elige una de las dos caras del Anillo extraíble.
2. Coloca el Tablero de juego en el centro de la mesa ①.
3. Apunta con la flecha del Selector hacia cualquier pareja de Fragmentos de vidrio del Tablero de juego (uno del Anillo y otro del círculo que rodea al Almacén). Después, coloca los 46 Fragmentos de vidrio en el Almacén ②.
4. Baraja las 24 cartas de Creación, reparte 5 a cada jugador (o 6 en una partida de 2 jugadores) y devuelve el resto a la caja.
5. Cada jugador baraja las cartas de su mano y las sujeta sin que los demás puedan verlas ③. La carta visible para el jugador en la parte superior de su mano se considera la primera ④.

Nota: no se puede alterar el orden de la mano de cartas durante la partida, salvo mediante una acción.

6. Coge 1 Fragmento de vidrio rojo, 1 amarillo, 1 verde y 1 azul del Almacén y, al azar, coloca uno en cada uno de los Mercados del Tablero (en cualquiera de los tres huecos disponibles de cada mercado) ⑤.
7. Cada jugador toma una Mesa de trabajo individual y una carta de Ayuda para el jugador ⑥.
8. Crea una reserva con las fichas de Lira ⑦. Después, cada jugador recibe 4 Liras de la reserva ⑧.
9. Decidid al azar quién será el jugador inicial y dale el Marcador de jugador inicial ⑨.
10. Coloca las 4 losetas de Categoría junto al Tablero de juego: Arte ⑩, Joya ⑪, Menaje ⑫ y Animal ⑬.
11. Baraja las cartas de Ventaja, roba 4 y coloca una debajo de cada loseta de Categoría ⑭. Para que los turnos iniciales sean más fáciles en la primera partida, recomendamos utilizar las 4 siguientes cartas de Ventaja: Regalo (carta nº 1), Obsequio (carta nº 2), Gratuito (carta nº 3) y Mercader (carta nº 4). Consulta más información en la página 7, en la sección resaltada en azul.



DESARROLLO DE LA PARTIDA

Durante tu turno debes llevar a cabo las siguientes fases, en orden:

1. OBTENER FRAGMENTOS DE VIDRIO
2. NEGOCIAR
3. COMPLETAR UNA O MÁS CREACIONES

Además, podrás realizar las siguientes acciones en cualquier momento durante tu turno, y tantas veces como quieras:

- CAMBIAR EL ORDEN DE LAS CARTAS DE CREACIÓN
- GIRAR EL ANILLO
- ACTIVAR UNA O MÁS VENTAJAS

Cuando hayas terminado todas tus acciones, el jugador de tu izquierda empieza su turno. Las rondas continúan hasta que uno de los jugadores complete todas sus cartas de Creación, lo que desencadena el final de la partida.

TURNO DE JUEGO



1. OBTENER FRAGMENTOS DE VIDRIO

La fase de Obtener Fragmentos de vidrio se divide en 2 acciones obligatorias, que debes completar en orden:

1. Girar el Selector: Mueve el Selector una posición en el sentido de las agujas del reloj para colocarlo en la siguiente pareja de Fragmentos de vidrio (uno indicado en el Anillo y otro en el círculo que rodea al Almacén).

2. Coger 2 Fragmentos de vidrio: A continuación, toma del Almacén los 2 Fragmentos de vidrio indicados por el Selector y colócalos en espacios vacíos de tu Mesa de trabajo. Si uno de los recursos no está disponible, puedes coger otro de tu elección o ninguno.

Nota importante sobre la Mesa de trabajo: no puedes tener más de 8 Fragmentos en tu Mesa de trabajo. Si esto pasa, tendrás que devolver los Fragmentos sobrantes de tu elección al Almacén.



2. NEGOCIAR

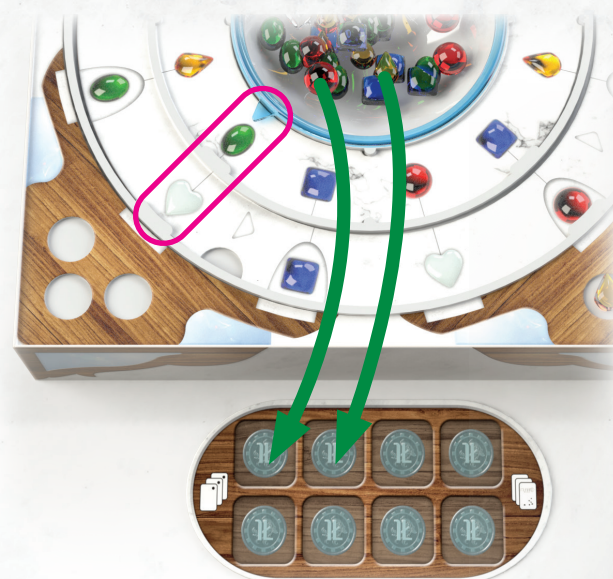
Debes realizar una de las siguientes acciones:

INTERCAMBIAR:

Toma un Fragmento de vidrio de tu Mesa de trabajo y colócalo en un hueco vacío de uno de los Mercados. Después, coge del Almacén los Fragmentos de vidrio indicados en el Anillo que estén conectados a ese Mercado (siempre y cuando no sean Fragmentos transparentes, ya que estos no se pueden obtener de esa manera). Como cada uno de los huecos de los Mercados solo puede contener un Fragmento, esta acción no se puede realizar en un Mercado que ya tenga los 3 huecos ocupados.

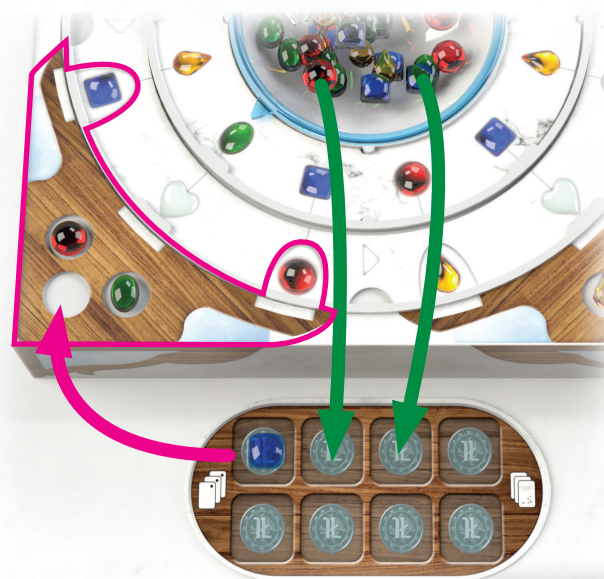
OBTENER FRAGMENTOS DE VIDRIO

Ana mueve el Selector en el sentido de las agujas del reloj. Como ahora señala a un Fragmento de vidrio verde y a otro transparente, los coge del Almacén y los coloca en su Mesa de trabajo.



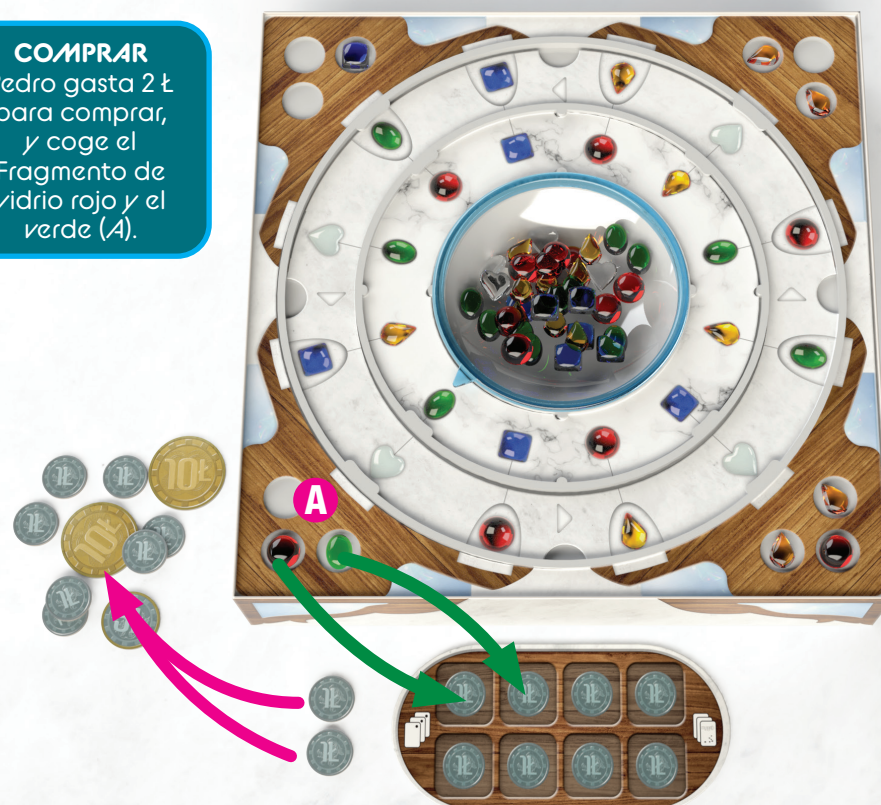
INTERCAMBIAR

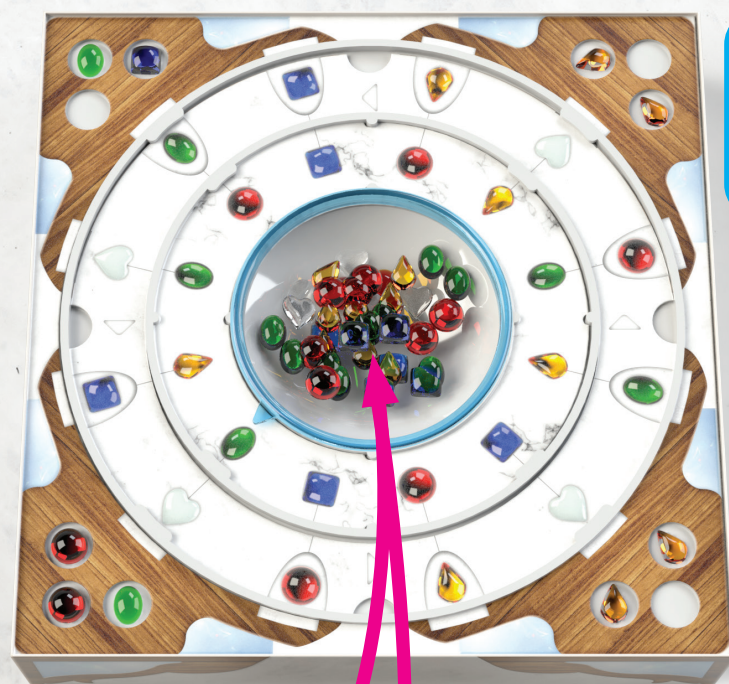
Pedro coloca su Fragmento azul en el hueco vacío de un Mercado. Después, coge 1 Fragmento azul y otro rojo, y los añade a su Mesa de trabajo.



COMPRAR

Pedro gasta 2 t para comprar, y coge el Fragmento de vidrio rojo y el verde (A).





VENDER
Ana vende
2 Fragmentos de
vidrio, que devuelve
al Almacén,
y gana 1 £.



COMPLETAR UNA O MÁS CREACIONES

Ana quiere Crear una pieza para la que necesita 3 Fragmentos de vidrio verdes y 1 rojo. Como le falta 1 Fragmento verde, puede usar 1 transparente y completar su Creación.

Para ello, devuelve los 4 Fragmentos de vidrio al Almacén y gana 7 £ (1 £ por cada espacio vacío en su Mesa de trabajo, que son 7 en este caso). Luego, coloca la carta de Creación bocarriba, a la izquierda de su Mesa de trabajo.



COMPRAR:

Puedes gastar 2 £ para comprar todos los Fragmentos de vidrio disponibles en uno de los cuatro Mercados del Tablero. Si lo haces, devuelve las fichas de Lira a la reserva y coloca los Fragmentos de vidrio en tu Mesa de trabajo.

Nota: debes coger todos los Fragmentos de vidrio.

VENDER:

Devuelve los Fragmentos de vidrio que quieras de tu Mesa de trabajo al Almacén, y coge 1 £ de la reserva. Tienes que devolver al menos 1 Fragmento.



3. COMPLETAR UNA O MÁS CREACIONES

Solo puedes completar la primera carta de Creación del mon-tón que tengas en tu mano. Al hacerlo, colócala bocarriba a la izquierda de tu Mesa de trabajo, y devuelve al Almacén los Fragmentos de vidrio que se indican en la carta. El Fragmento de vidrio transparente es un comodín, y puede sustituir a cualquier otro color.

Después de devolver los 4 Fragmentos de vidrio al Almacén, coge tantas Liras de la reserva como espacios vacíos haya en tu Mesa de trabajo.

Puedes repetir este proceso si tienes los Fragmentos necesarios para completar la siguiente carta de Creación. Si completas dos Creaciones en el mismo turno, recibes 2 £ adicionales.



EN CUALQUIER MOMENTO

Durante tu turno, puedes realizar las siguientes acciones cuando quieras, y tantas veces como lo permita cada una.

CAMBIAR EL ORDEN DE TUS CARTAS DE CREACIÓN

Puedes gastar 1 £ para colocar la primera carta de Creación de tu mano en cualquier otra posición. Haz esto tantas veces como quieras, siempre y cuando tengas Liras suficientes.

Importante: puedes mirar las cartas de Creación de tu mano en cualquier momento sin cambiarlas de orden.

GIRAR EL ANILLO

Puedes gastar 1 £ para mover el Anillo una posición hacia la izquierda (en el sentido contrario a las agujas del reloj). Haz esto tantas veces como quieras, siempre y cuando tengas Liras suficientes.

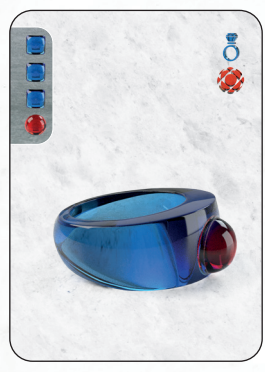
Consejo: esto puede ser útil antes de la fase de Obtener Fragmentos de vidrio, o para realizar la acción de Intercambiar durante la fase de Negociar.

ACTIVAR UNA VENTAJA

-  Ventajas que modifican las acciones.
-  Ventajas que otorgan acciones adicionales.

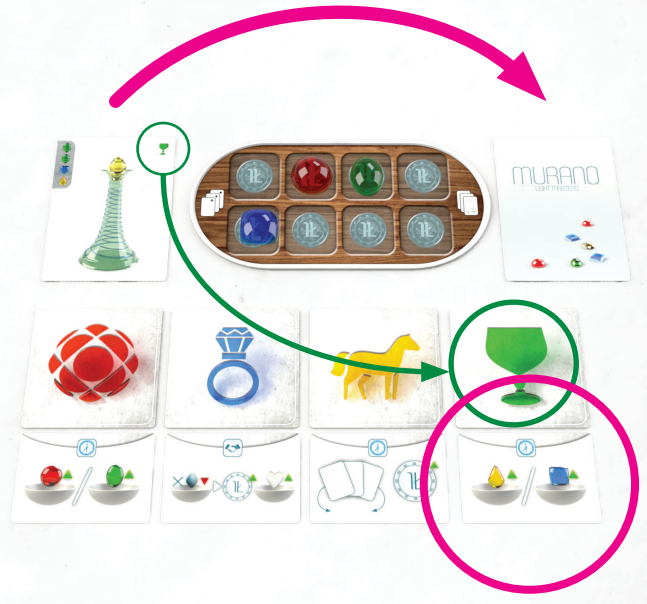
Puedes colocar a la derecha de tu Mesa de trabajo una o más de las Creaciones que hayas completado para activar la Ventaja de la loseta de Categoría que se corresponda con la de la Creación. Las Categorías de las cartas de Creación se muestran en la esquina superior derecha.

Algunas cartas de Creación tienen más de un símbolo de Ventaja, y pueden activar la de dos losetas diferentes. Sin embargo, solo puedes escoger una de las dos opciones.



Con esta carta, puedes activar la Ventaja de la Categoría de Joya o la de Arte.

ACTIVAR UNA VENTAJA
Ana coloca la carta de Creación del jarrón (Categoría de Menaje) a la derecha de su Mesa de trabajo, y activa la Ventaja de Obsequio (carta nº 2), que está asociada a la loseta de Categoría de Menaje en esta partida. En este caso, puede coger un Fragmento de vidrio amarillo o uno azul del Almacén.



FINAL DE LA PARTIDA Y VICTORIA

El final de la partida se produce cuando un jugador completa sus 5 cartas de Creación (o 6 si es una partida de dos jugadores). Los demás jugadores terminan la ronda, para que todos hayan tenido la misma cantidad de turnos.

Quien tenga más Liras gana la partida. En caso de empate, gana quien haya completado la menor cantidad de cartas de creación. Si sigue habiendo un empate, se comparte la victoria.



CARTAS DE VENTAJA

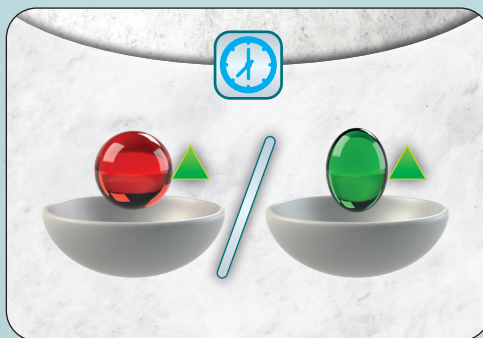


Ventajas que modifican las acciones.



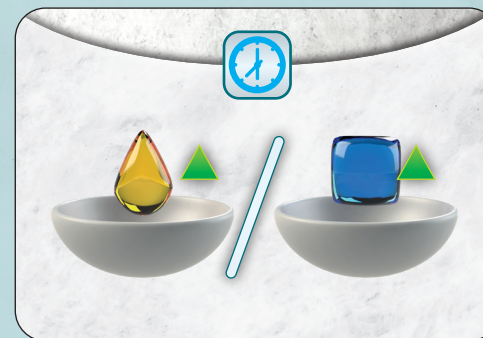
Ventajas que otorgan acciones adicionales.

CARTAS DE VENTAJA RECOMENDADAS PARA LA PRIMERA PARTIDA.



1 - REGALO

EN CUALQUIER MOMENTO:
Coge 1 Fragmento de vidrio rojo o verde del Almacén.
(No uses esta carta en partidas de jugadores avanzados.)



2 - OBSEQUIO

EN CUALQUIER MOMENTO:
Coge 1 Fragmento de vidrio amarillo o azul del Almacén.
(No uses esta carta en partidas de jugadores avanzados.)



3 - GRATUITO

Fase de NEGOCIAR:
No necesitas gastar Liras al comprar los Fragmentos de vidrio de un Mercado durante una acción de Comprar.



4 - MERCADER

Fase de NEGOCIAR:
Consigue 4 L en lugar de 1 L durante una acción de Vender.



5 - PERICIA

Fase de NEGOCIAR:
Durante una acción de Intercambiar, puedes elegir 1, 2 o 3 Fragmentos de Vidrio del Anillo exterior conectados al mercado, incluido un máximo de uno transparente.



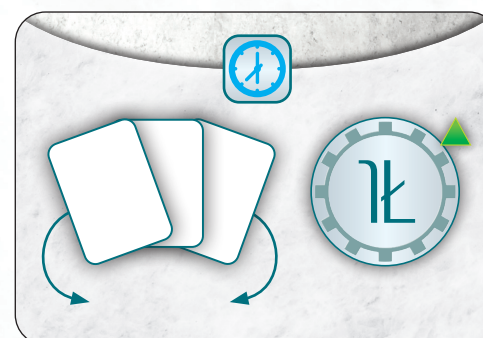
6 - AVARICIOSO

Fase de NEGOCIAR:
Después de una acción de Comprar, puedes coger un Fragmento de vidrio transparente del Almacén.



7 - BIEN JUGADO

Fase de NEGOCIAR:
Después de una acción de Vender, puedes coger un Fragmento de vidrio transparente del Almacén.



8 - MAGO

EN CUALQUIER MOMENTO:
Cambia el orden de las cartas de tu mano como quieras y gana 1 L.



9 - FAVORITISMO

EN CUALQUIER MOMENTO:
Devuelve 1 Fragmento de vidrio transparente de tu Mesa de trabajo al Almacén y gana 3 £.



10 - PRIVILEGIO

Fase de NEGOCIAR:
Paga 1 £. Puedes realizar 2 acciones de NEGOCIAR durante esta fase (o la misma acción dos veces).



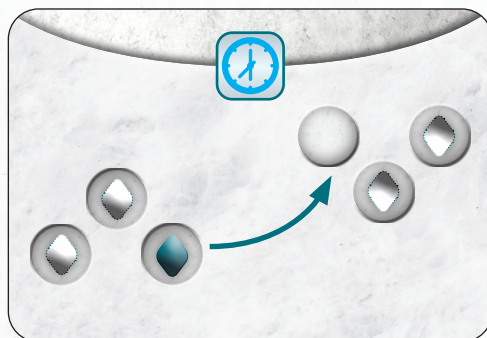
11 - PREVISIÓN

Fase de OBTENER FRAGMENTOS DE VIDRIO:
Sáltate la fase de Girar el Selector. Después de la acción de Coger 2 Fragmentos, gana 1 £.



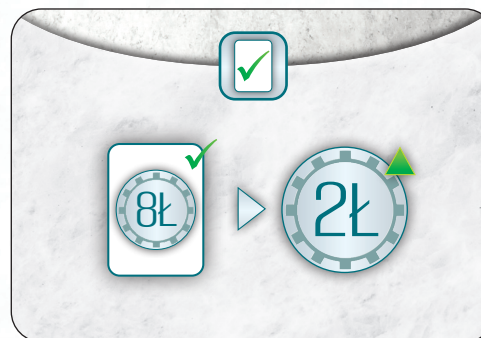
12 - REPETIR

Fase de OBTENER FRAGMENTOS DE VIDRIO:
Paga 1 £. Realiza la acción de Coger 2 Fragmentos de vidrio dos veces, en lugar de una.



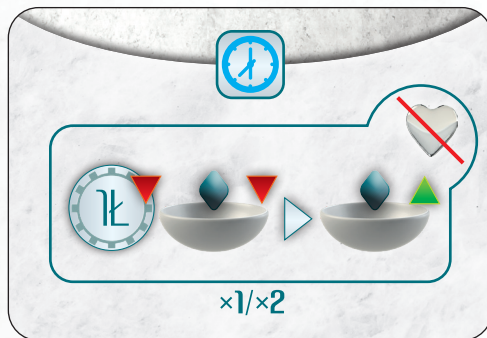
13 - VIAJANTE

EN CUALQUIER MOMENTO:
Puedes mover 1 Fragmento de vidrio de un Mercado a otro.



14 - FAMA

Fase de COMPLETAR UNA O MÁS CREACIONES:
Si completas una Creación cuyo valor sea 8 £, ganas 2 £ más.



15 - OPORTUNISTA

EN CUALQUIER MOMENTO:
Paga 1 £ y devuelve al Almacén 1 Fragmento de vidrio de tu Mesa de trabajo. Coge cualquier Fragmento del Almacén, salvo uno transparente. Puedes realizar esta acción dos veces.



16 - VIDENTE

EN CUALQUIER MOMENTO:
Gira el Anillo para colocarlo en la posición que quieras sin pagar nada.



Matagot

MURANO es un juego de Carlo Camarotto y Francesco Testini.
Ilustraciones: Camille Durand-Kriegel y Sabrina Tobal.
Producción: Arnaud Charpentier
Diseño gráfico: Camille Durand-Kriegel y Denis Hervouet
Traducción: David de la Nuez
Revisión: M^a José Barrios
© Matagot 2021