

Murano

2-4 Spieler ab 10 Jahren
ca. 60-75 Minuten

Spielidee

Murano sucht seine ruhmreichsten Kaufleute. Überall auf der Laguneninsel herrscht buntes Treiben. Glasbläser lassen in ihren Glashütten atemberaubende Kunstwerke entstehen, in den zahlreichen Läden bieten Geschäftsleute ihren Kunden das Glas zum Verkauf an.

Angesehene Persönlichkeiten kommen in Scharen auf die kleinen Inseln Muranos. Nur wer ihren hohen Ansprüchen gerecht werden kann, wird mit Ruhm und Ehre überschüttet und kann das Spiel für sich entscheiden.

Spielmaterial



1 Spielplan



8 Schiffe ¹⁾
(1x rot, 7x schwarz)



40 Charakterkarten



1 Beutel



47 Goldmünzen
(26 mit dem Wert 1
und 21 mit dem Wert 5)



4 50+ Marker



42 Straßenplättchen



12 Plättchen Glashütte



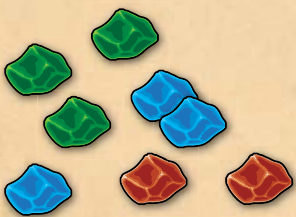
12 Plättchen Laden



12 Plättchen Palast



12 Plättchen Sondergebäude



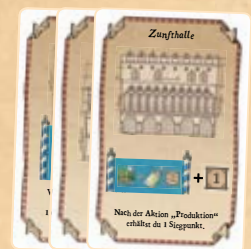
~ 30 Glassteine
(je ~ 10 in den Farben
grün, blau und rot)



32 Gondolieri
(je 8 in den Farben
weiß, braun, orange
und grau)



60 Markierungssteine
(je 15 in den Farben
weiß, braun, orange
und grau)



15 Sondergebäude-Karten

¹⁾ Wir bedanken uns beim Hans im Glück Verlag für die Erlaubnis, die Holz-Schiffe aus dem Spiel „Maori“ in „Murano“ verwenden zu dürfen.

Spielziel

Erhalte die meisten Siegpunkte und werde zum ruhmreichsten Geschäftsmann der Glasbläserinseln! Siegpunkte gibt es für das Bauen verschiedener Gebäude, hauptsächlich aber für die Charakterkarten. Diese können bei Spielende an den punkteträchtigen Inseln gewertet werden. Jeder Spieler entscheidet selbst über die Auswahl der Charakterkarten und somit, was für ihn bei Spielende gewertet wird.

Spielvorbereitung

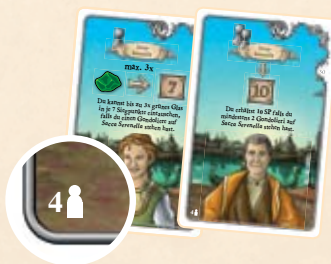
Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt. Bei 2 und 3 Spielern wird die Seite des Spielplans verwendet, auf der die Insel „**Sacca Serenella**“ nur als Kartenablage dient. Einige Aktionsfelder auf dem Spielplan sind mit einem Anker gekennzeichnet. Auf jedem dieser Felder wird ein Schiff abgestellt; dabei ist es egal, auf welchem davon das rote Schiff landet. Die Ziehrichtung der Schiffe erkennt ihr an der Bugwelle, sie ziehen gegen den Uhrzeigersinn.

Jeder Spieler erhält **8 Gondolieri** und **alle Markierungssteine** seiner Farbe. Jeder Spieler setzt einen Gondolieri auf das Feld „5“ der Siegpunkteleiste. 2 weitere Gondolieri setzt er zum allgemeinen Vorrat auf dem Spielplan.

Die restlichen 5 Gondolieri stehen dem Spieler sofort zur Verfügung – er stellt sie zunächst vor sich ab.

Spielen nur zwei oder drei Spieler mit, werden zunächst die beiden Charakterkarten für die Insel „**Sacca Serenella**“ und einige Plättchen aus dem Spiel genommen:

- Je ein Laden jeder Farbe (*insgesamt 3*)
- Ein zufällig gezogener Palast
- Drei Sondergebäude
- Eine Glashütte
- Je ein Straßenteil mit einem roten, einem blauen und einem grauen Kunden
- Vier Straßenteile ohne Kunden



Die Plättchen werden nach Sorten getrennt. Die **Läden** (*weiß*), **Paläste** (*gelb*) und **Straßen** (*grau*) werden zunächst gemischt, anschließend werden alle Plättchen als verdeckte Stapel auf den passenden Feldern auf dem Spielplan abgelegt. (*Die Straßenplättchen werden dabei auf zwei Stapel aufgeteilt.*) **Glashütten** und **Sondergebäude** müssen nicht gemischt werden, da diese Plättchen identisch sind.

Die Charakterkarten und die Sondergebäude-Karten werden getrennt gemischt. Dann werden von den Charakterkarten 5 abgezählt und unbesehen in die Schachtel zurückgelegt. Die restlichen Charakterkarten und Sondergebäude-Karten werden neben dem Spielplan bereitgelegt. (*Im Spiel zu zweit und zu dritt kann hierfür die Ablagefläche auf dem Spielplan genutzt werden.*)

Jeder Spieler erhält 5 Gold, der Rest wird als Vorrat bereitgelegt. 10 Glassteine jeder Farbe kommen in den Beutel, dieser wird anschließend neben dem Spielplan abgelegt.



Spielablauf

Ein Startspieler wird ausgelost. Danach wird immer **im Uhrzeigersinn** gespielt, nach dem Zug eines Spielers ist also immer dessen linker Nachbar am Zug. Wenn ein Spieler an der Reihe ist, entscheidet er sich für ein **Aktionsfeld, das er mit einem der 8 Schiffe erreichen kann**, oder er passt.

Aktion ausführen:

Ein Spieler kann immer **nur eine Aktion eines Aktionsfeldes ausführen**, das

- a) **nicht durch ein anderes Schiff besetzt** ist und das er
- b) mit einem Schiff erreichen kann, **ohne dabei an einem anderem Schiff vorbeifahren** zu müssen.

Ein Schiff kann sich also über mehrere leere Felder bewegen, aber nicht in ein Aktionsfeld hinein, das bereits besetzt ist.

- Sollte die gewünschte Aktion belegt sein, hat der Spieler die Möglichkeit in seinem Spielzug mehr als ein Schiff zu bewegen, um das entsprechende Aktionsfeld frei zu machen.
- Die erste Bewegung eines Schiffes ist stets kostenlos, die Bewegung eines zweiten Schiffes kostet den Spieler 1 Gold. Jede weitere Bewegung kostet dann 1 Gold mehr als das zuvor bewegte Schiff.
- Trotz allem darf er stets **nur eine Aktion ausführen**, die durch das zuletzt bewegte Schiff bestimmt wird.

Sollte also ein bestimmtes Aktionsfeld belegt sein, das für einen Spieler gerade besonders wichtig ist, kann er das Schiff von dem entsprechenden Aktionsfeld herunterziehen und dann durch Bezahlen einer Goldmünze ein zweites Schiff auf dieses soeben freigewordene Feld ziehen, um die entsprechende Aktion dann auszuführen.



Beispiel: Durch die drei Schiffe hat sich ein kleiner Stau gebildet. Um an das Aktionsfeld „Bauen“ zu kommen, muss der Spieler am Zug zwei Schiffe verschieben. Das erste ist kostenlos, das zweite Schiff kostet bereits 1 Gold und das dritte sogar 2 Gold. Das Gold legt der Spieler zurück in den Vorrat

Auch wenn in einem Spielzug mehr als ein Schiff bewegt wird, gelten die oben beschriebenen Regeln unter Punkt a) und b).

Spieltipp: Es ist natürlich gut, eine Aktion kostenlos auszuführen. Trotzdem sollte man sich nicht scheuen, Gold für das Bewegen weiterer Schiffe zu investieren, um eine geplante Aktion auszuführen – oft ist das richtige Timing im Spiel entscheidend.

Hat sich ein Spieler für ein Aktionsfeld entschieden, zieht er das Schiff darauf und führt die entsprechende Aktion aus. So ändern sich ständig die Möglichkeiten, die den Spielern zur Verfügung stehen. Danach ist sein linker Nachbar am Zug.

Passen:

Will oder kann ein Spieler keinen Spielzug durchführen, hat er die Möglichkeit zu passen. Immer wenn ein Spieler gepasst hat, **erhält er sofort 1 Gold** aus dem Vorrat **und** zieht ein beliebiges Schiff nach den unter a) und b) beschriebenen Regeln auf ein freies Aktionsfeld, ohne die Aktion durchzuführen.

Die Aktionen im Einzelnen:



Aktion: 2 Gold nehmen (1x auf dem Spielplan)

Der Spieler nimmt sich **2 Gold** aus dem Vorrat.



Aktion: Glashütte kaufen (2x auf dem Spielplan)

Der Spieler zahlt **1 Gold** in den Vorrat, nimmt sich ein Plättchen vom Stapel der **Glashütten** und legt es vor sich ab.



Aktion: Laden kaufen (2x auf dem Spielplan)

Der Spieler zahlt **2 Gold** in den Vorrat, nimmt sich das oberste Plättchen vom Stapel der **Läden**, schaut es an und legt es verdeckt vor sich ab. **ODER**

Der Spieler zahlt **4 Gold**, sucht sich ein Plättchen aus dem Stapel der **Läden** aus und legt es verdeckt vor sich ab. Anschließend mischt er den Stapel und legt ihn zurück in den Vorrat. Der Spieler kann sich sein Plättchen natürlich jederzeit ansehen, darf es aber vor seinen Mitspielern geheim halten.



Aktion: Palast kaufen (2x auf dem Spielplan)

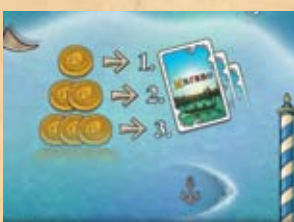
Der Spieler zahlt **2 Gold** in den Vorrat, nimmt sich das oberste Plättchen vom Stapel der **Paläste**, schaut es an und legt es verdeckt vor sich ab. **ODER**

Der Spieler zahlt **4 Gold**, sucht sich ein Plättchen aus dem Stapel der **Paläste** aus und legt es verdeckt vor sich ab. Anschließend mischt er den Stapel und legt ihn zurück in den Vorrat. Der Spieler kann sich sein Plättchen natürlich jederzeit ansehen, darf es aber vor seinen Mitspielern geheim halten.



Aktion: Sondergebäude kaufen (1x auf dem Spielplan)

Der Spieler zahlt **2 Gold** in den Vorrat, nimmt sich ein Plättchen vom Stapel der **Sondergebäude** und legt es vor sich ab.



Aktion: Charakter anwerben (2x auf dem Spielplan)

Der Preis einer Charakterkarte richtet sich danach, wie viele Charakterkarten ein Spieler schon im Laufe des Spiels gekauft hat. Die erste **Karte kostet ein Gold**, die zweite zwei, die siebte dann schon sieben usw. Es gibt kein Limit, wie viele Charakterkarten ein Spieler besitzen darf. Kauft ein Spieler eine Charakterkarte, nimmt er sich die obersten drei vom verdeckten Stapel (*sofern noch vorhanden, sonst nimmt er weniger*), sucht sich eine davon aus und legt sie verdeckt vor sich ab. Die beiden übrigen Karten legt er zurück unter den Stapel. Sollte ihm keine der drei Charakterkarten zusagen, kann er auf den Kauf verzichten, behält also sein Gold und sein Spielzug ist sofort beendet. (*Der Spieler erhält keine Goldmünze, da er nicht gepasst hat.*)



Aktion: Gondoliere einsetzen (2x auf dem Spielplan)

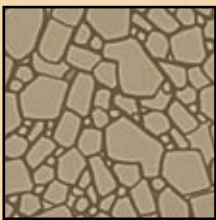
Der Spieler zahlt **2 Gold** in den Vorrat und darf nun einen eigenen **Gondoliere** auf einer Gondel seiner Farbe an einer der Inseln einsetzen. **ODER**

Er bezahlt **5 Gold** und darf seinen Gondoliere auf einer beliebigen Gondel in anderer Farbe einsetzen. Dabei gilt: Einmal gesetzte Gondolieri bleiben bis Spielende auf Ihrem Platz. Die Gondolieri sind wichtig, um die Charakterkarten bei Spielende werten zu können. (Erklärung hierzu weiter unten).



Aktion: Bauen (Straßen, Glashütten, Läden, Paläste und Sondergebäude) (3x auf dem Spielplan)

Der Spieler darf 1-3 Plättchen auf beliebigen Inseln bauen. Dazu gelten folgende Regeln: Straßen werden auf den gepflasterten Feldern gebaut. Alle Gebäude werden auf leere, braune Felder gebaut. **Möchte man ein Gebäude bauen, muss auf einem senkrecht oder waagrecht benachbarten Straßenfeld bereits ein beliebiges Straßenplättchen liegen.** Die Plättchen müssen sich also mit mindestens einer Seite berühren. Ein gebautes Plättchen bleibt bis Spielende an seinem Platz, Plättchen können nicht wieder entfernt oder ausgetauscht werden.



Straßen bauen:

Die Spieler dürfen Straßen einfach vom verdeckten Stapel nehmen und beliebig auf den Straßenfeldern einbauen. Straßen kosten kein Gold, bringen jedoch auch keine Siegpunkte. (Jedes verbaute Straßenplättchen wird natürlich bei den erlaubten 1-3 Plättchen der Aktion „Bauen“ mitgezählt.)



Glashütte, Laden, Palast oder Sondergebäude bauen:

Ein Spieler kann (abgesehen von den Straßen) nur Plättchen einbauen, die er schon vor sich liegen hat - also schon in vorherigen Runden gekauft hat. Baut der Spieler eine **Glashütte**, erhält er sofort **1 Siegpunkt**. (Er zieht seine Spielfigur ein Feld auf der Siegpunktleiste vor.) Außerdem markiert er das soeben gebaute Plättchen Glashütte mit einem Markierungsstein seiner Farbe aus seinem Vorrat.



Baut der Spieler einen **Laden**, erhält er sofort **2 Siegpunkte** – auch Läden werden immer mit einem Markierungsstein gekennzeichnet.

Baut ein Spieler einen **Palast**, erhält er sofort **3 Siegpunkte**.



Baut der Spieler ein **Sondergebäude**, erhält er **keine Siegpunkte**, stattdessen darf er sich eine Sondergebäude-Karte nehmen. Dazu zieht er drei Karten vom verdeckten Stapel der Sondergebäude-Karten, sucht sich eine aus und legt sie offen vor sich ab. Die übrigen schiebt er verdeckt unter den Vorratsstapel zurück. Jede Karte bringt einen Vorteil, den der Spieler ab seinem nächsten Spielzug bis zum Spielende nutzen kann. Die verschiedenen Karten werden ab Seite 10 genauer erklärt.

Paläste und Sondergebäude erhalten niemals einen Markierungsstein.

Beispiel: Der Spieler am Zug entschließt sich drei Plättchen zu bauen. Zuerst zieht er eine Straße und baut sie ein. Anschließend setzt er seine beiden vor ihm liegenden Plättchen Laden und Palast auf benachbart zur Straße liegenden Feldern ein. Auf das Plättchen Laden setzt er einen seiner Markierungssteine. Der Spieler erhält 5 Siegpunkte (2+3), danach ist seine Aktion beendet und der linke Nachbar am Zug.





Aktion: Einkommen (1x)

Der Spieler erhält für seine Läden **einer** Insel Einkünfte in Form von Gold aus dem Vorrat. Die Läden beziehen sich immer auf die Kunden derselben Insel. Auf den Straßen befinden sich rote, blaue oder graue Kunden. Jeder Laden ist farblich markiert (*Fahne und Markise*). Die Markierung zeigt, an welche Kunden der Laden verkauft. **Für jeden Kunden der entsprechenden Farbe erzielt er Einkommen in Höhe von 1 Gold.**

Achtung: Jeder Spieler kann pro Farbe nur einen Laden auf einer Insel werten.



Beispiel: Der orange Spieler wählt für diese Insel die Aktion Einkommen. Er erhält insgesamt 6 Gold aus dem Vorrat. 4 Gold für den roten Laden und 2 Gold für einen seiner beiden blauen Läden. Der graue Spieler erhält kein Gold. Dafür müsste er selbst die Aktion Einkommen wählen.



Aktion: Produktion (1x)

Der Spieler kann seine **Glashütten**, die er bereits gebaut hat, produzieren lassen. Dazu muss er sich entscheiden, wie viele seiner Glashütten er produzieren lassen will (*oder kann*). Die Glashütten können über verschiedene Inseln verteilt sein. Er **darf** pro Glashütte, die produzieren soll, einen Glasstein aus dem Sack ziehen.

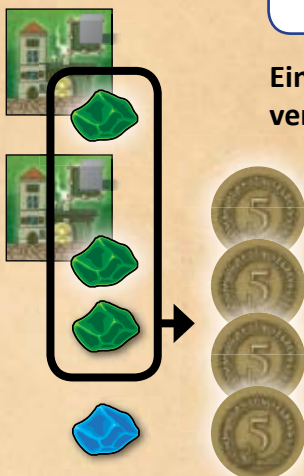
Das Produzieren sorgt allerdings auf den Inseln für jede Menge Rauch und Hitze. Das stört die Menschen und führt zu einem Verlust an Ruhm und Ansehen. **Pro Glashütte, die der Spieler produzieren lässt, verliert er 2 Siegpunkte.** Diese Minuspunkte kennzeichnet er, indem er seine Spielfigur auf der Siegpunkteleiste entsprechend rückwärts zieht. Ein Spieler kann dabei nicht unter „0“ fallen. Kann ein Spieler für eine Produktion nicht mit Siegpunkten bezahlen, darf er auch vorerst nicht mehr produzieren – bis er wieder neue Siegpunkte gesammelt hat.

Nach dem Produzieren kann er sich entscheiden, ob und welche Glassteine er verkaufen will. **Dabei erhält er für einen Stein 5 Gold, für zwei gleichfarbige Steine 12 Gold und für drei gleichfarbige Steine 20 Gold.** Steine, die er nicht verkaufen möchte, legt er einfach vor sich ab.

WICHTIG: Es dürfen in einer Aktion nur Steine einer Farbe verkauft werden, allerdings maximal 3 Steine.

Ein Spieler kann im weiteren Spielverlauf auch auf das Feld ziehen und Steine verkaufen, die er noch vor sich liegen hat, ohne erneut zu produzieren.

Beispiel: Der graue Spieler hat insgesamt 3 Glashütten - jeweils eine auf Sacca Mattia, Sacca Serenella und San Donato. Er führt die Aktion Produktion durch und entscheidet, nur 2 Glashütten produzieren zu lassen. Dies kostet ihn 4 Siegpunkte, die er auf der Siegpunkteleiste zurückzieht. Allerdings darf er auch 2 Glassteine aus dem Beutel ziehen. Hier hat er Glück und zieht 2 grüne Glassteine. Da er noch einen grünen und einen blauen Glasstein in seinem Vorrat hat, entscheidet er sich, die grünen Glassteine zu verkaufen. Er gibt die drei grünen Glassteine zurück in den Beutel und nimmt sich 20 Gold aus dem Vorrat.





Aktion: Gondoliere anheuern oder entlassen (1x)

Der Spieler darf einen seiner Gondolieri entlassen. Dazu stellt er einen seiner noch nicht eingesetzten Gondolieri in den allgemeinen Vorrat auf dem Spielplan und nimmt sich **3 Gold**. (Auch wenn dort nur 6 Gondeln abgebildet sind, finden dort beliebig viele Gondolieri Platz.) Auf dem gleichen Aktionsfeld kann der Spieler auch einen Gondoliere anheuern. Dazu zahlt er 3 Gold und nimmt einen Gondoliere seiner Farbe aus dem Vorrat an sich. Kein Spieler kann allerdings mehr als 7 Gondolieri beschäftigen.

Die Charakterkarten

Die Charakterkarten bringen erst bei Spielende Siegpunkte. Die Spieler ordnen die Charakterkarten am Spielende den Inseln zu und können sie bis dahin vor den Mitspielern geheim halten.

WICHTIG: Damit ein Charakter Siegpunkte erzielen kann, benötigt er einen Gondoliere, der ihn auf die Insel fährt, die gewertet werden soll. Jede Charakterkarte bezieht sich also immer auf einen eingesetzten Gondoliere und somit auf eine bestimmte Insel. Ein Spieler kann für jeden Gondoliere nur eine Charakterkarte nutzen.

Hat ein Spieler beispielsweise bei Spielende 5 Charakterkarten und nur 4 eingesetzte Gondolieri, so kann er eine seiner Charakterkarten nicht zur Wertung bringen.

Spielende und Wertung

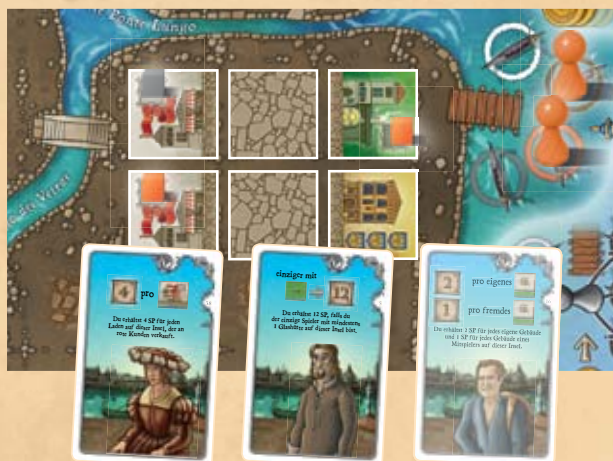
Das Spiel endet, wenn der Vorrat von zwei verschiedenen Plättchensorten (alle Straßen, alle Läden, alle Glashütten, alle Sondergebäude, alle Paläste) aufgebraucht ist.

Nun ist jeder andere Spieler noch **genau einmal** an der Reihe. (Nicht der Spieler, der das Ende eingeleitet hat!)

ACHTUNG: Wer in der letzten Runde noch ein Gebäude kauft, darf dieses sofort nach den gültigen Bauregeln auf dem Plan einsetzen und erhält dafür Siegpunkte. Dies gilt auch für den Spieler, der das Spielende einleitet. (Dies ist aber nicht mit der Aktion Bauen zu verwechseln, in der man bis zu drei Plättchen einsetzen darf.)

Dann werden die Charakterkarten der Reihe nach ausgewertet. Begonnen wird mit dem Spieler, der das Spiel beendet hat. Der Spieler deckt eine seiner Charakterkarten auf, wählt die Insel, die damit gewertet werden soll und stellt einen eigenen, dort befindlichen Gondoliere von der Gondel auf die entsprechende Insel (als Zeichen dafür, dass diese Figur bereits gewertet wurde).

Dann ermittelt er die Siegpunkte, die er für diese Charakterkarte erhält und zieht seine Figur auf der Siegpunkteleiste entsprechend vor. Dies führt er für alle Karten, die er werten kann, entsprechend durch. Anschließend folgt der nächste Spieler, der genauso verfährt.



Beispiel:

Der orange Spieler hat bei Spielende die abgebildeten Charakterkarten. Er erhält 4 Punkte für jeden roten Laden auf der Insel – also 8 Punkte. Es spielt dabei keine Rolle, welchen Spielern die Läden gehören. Dann versetzt er seine Figur von der Gondel auf die Insel und zieht auf der Siegpunkteleiste 8 Felder vor.

Danach wertet er die Karte, mit der er 12 Siegpunkte erhält, weil er als einziger Glashütten auf dieser Insel gebaut hat. Er versetzt nun auch seinen zweiten Gondoliere auf die Insel. Er würde gerne noch eine dritte Charakterkarte für diese Insel werten (die Karte, mit der er Punkte für eigene und fremde Gebäude erhält), da er aber keinen weiteren Gondoliere an dieser Insel hat, muss er mit dieser Karte eine andere Insel werten.

Für jeden Gondoliere auf dem Spielplan (ausgenommen sind Gondolieri im allgemeinen Vorrat), dem man keine Charakterkarte zuweist, erhält man noch 1 Siegpunkt. **Wer anschließend die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel!** Bei einem Gleichstand gewinnt, wer noch mehr Gold besitzt.

Übersicht der Charakterkarten:



Der Spieler erhält pro Laden der vorgegebenen Farbe auf der gewerteten Insel **4 Siegpunkte**. Es spielt keine Rolle, wem die Läden gehören.



Der Spieler erhält pro Laden (*egal welcher Farbe*) oder pro Palast oder pro Glashütte oder pro Sondergebäude auf der gewerteten Insel **2 bzw. 3 Siegpunkte**. Es spielt keine Rolle, wem die Gebäude gehören.



Der Spieler erhält **12 Siegpunkte**, wenn er der Einzige ist, der auf der gewerteten Insel mindestens einen Laden bzw. mindestens eine Glashütte gebaut hat.

Andere Gebäude können auf der Insel vorhanden sein.



Der Spieler kann bei Spielende maximal 8 Gold in Siegpunkte umwandeln.

Dazu gilt der Kurs, der auf der Karte aufgedruckt ist.

Beispiel: Der Spieler hat bei Spielende noch 5 Gold. Er gibt 4 Gold ab und erhält dafür 3 Siegpunkte.

ACHTUNG: Der Spieler kann die Charakterkarte nur benutzen, wenn die gewertete Insel die Bedingung erfüllt:

Bei Karte 1 müssen mindestens 2 blaue und 1 grauer Kunde, ein Palast und ein Sondergebäude auf der Insel sein. Mehr Gebäude oder Personen der geforderten Art sind erlaubt.

Bei Karte 2 müssen mindestens 2 rote und 1 grauer Kunde, ein Palast und ein Sondergebäude auf der Insel sein. Mehr Gebäude oder Personen der geforderten Art sind erlaubt.



Der Spieler erhält für die gewertete Insel 10 Siegpunkte, wenn sich dort zusammen nicht mehr als 3 rote und blaue Kunden befinden.



Der Spieler erhält 12 Siegpunkte, wenn auf der gewerteten Insel jedes Gebäude und jeder Kunde mindestens 1x vertreten ist.



Der Spieler erhält auf der gewerteten Insel Siegpunkte für die Gesamtzahl der Kunden anhand der aufgedruckten Tabelle.



Der Spieler erhält auf der gewerteten Insel Siegpunkte für die Anzahl von Kunden der genannten Farbe anhand der aufgedruckten Tabelle. Es dürfen sich auch andere Kunden auf der Insel befinden.



Der Spieler erhält pro Wappen auf der gewerteten Insel **1 Siegpunkt**.

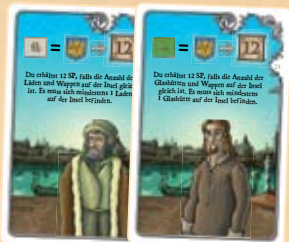
Dazu werden die einzelnen Wappen auf den Palästen gezählt. Paläste haben 1-3 Wappen.



Der Spieler erhält pro eigenem Gebäude auf der gewerteten Insel **2 Siegpunkte**, pro Gebäude eines Mitspielers **1 Siegpunkt**. (Karte 1, bei Karte 2 umgekehrt) Sondergebäude und Paläste bringen keine Siegpunkte, da sie nicht mit einem Markierungsstein gekennzeichnet werden.



Der Spieler erhält **12 Siegpunkte**, wenn auf der gewerteten Insel die Anzahl der Sondergebäude mit der Anzahl der roten bzw. blauen oder grauen Kunden übereinstimmt. Dabei muss mindestens 1 Sondergebäude dort vorhanden sein.



Der Spieler erhält **12 Siegpunkte**, wenn auf der gewerteten Insel die Anzahl der Wappen und der Glashütten bzw. Läden identisch ist. Es muss sich allerdings mindestens ein Wappen auf der Insel befinden.



Der Spieler erhält **16 Siegpunkte**, wenn auf der gewerteten Insel die Anzahl der Glashütten, Läden und Paläste identisch ist. Es muss sich aber mindestens je 1 Gebäude der genannten Sorten auf der Insel befinden.



Der Spieler erhält **12 Punkte**, wenn auf der gewerteten Insel die Anzahl der eigenen Gebäude mit der Anzahl der Gebäude der Mitspieler identisch ist. Paläste und Sondergebäude zählen dabei nicht mit, da sie nicht mit einem Markierungsstein gekennzeichnet werden.



Der Spieler erhält **12 Siegpunkte**, wenn sich auf der gewerteten Insel genau 1 Wappen befindet.



Diese Karten können nur auf der aufgedruckten Insel gewertet werden. Auch der Gondoliere zum Werten dieser Karte muss dort eingesetzt werden. Der Spieler erhält **10 Siegpunkte**, wenn sich auf der aufgedruckten Insel mindestens drei eigene Gebäude (*Glashütten und Läden*) befinden. Paläste und Sondergebäude zählen nicht mit, da sie nicht mit einem Markierungsstein gekennzeichnet werden.



Der Spieler erhält **10 Siegpunkte**, wenn er mindestens 2 eigene Gondolieri an der aufgedruckten Insel eingesetzt hat. Dabei ist die Insel vorgegeben, auch der Gondoliere zum Werten dieser Karte muss dort eingesetzt werden, zählt aber bei den mindestens 2 Gondolieri mit.



Der Spieler erhält **7 Siegpunkte für jeden Glasstein der angegebenen Farbe**, den er bei Spielende aus seinem Vorrat abgeben kann.

Allerdings muss er dazu einen Gondoliere an der vorgegebenen Insel eingesetzt haben und für diese Wertung nutzen. Es können maximal 3 Glassteine pro Karte in Siegpunkte getauscht werden.

Die Sondergebäude



Wer die **Bank** besitzt, erhält bei der Aktion „2 Gold nehmen“ immer 2 Gold zusätzlich.

Wer das **Wirtshaus** besitzt, bezahlt bei der Aktion „Charakter anwerben“ immer 2 Gold weniger. Der Spieler bekommt jedoch kein Gold ausbezahlt, wenn er seine erste Charakterkarte erwirbt.



Wer die **Hafenkneipe** besitzt, bekommt beim Einsetzen eines Gondoliere an einer Insel jedes Mal 1 Siegpunkt.

Wer einen **Baukran** besitzt, bekommt beim Bau eines abgebildeten Gebäudes jedes Mal 1 Siegpunkt zusätzlich.



Wer den **Hafen** besitzt, darf auf dem entsprechenden Aktionsfeld Gondolieri für 1 Gold auf eigenen Feldern und für 3 Gold auf Feldern von Mitspielern einsetzen.



Wer die **Zunfthalle** besitzt, erhält nach der Produktion 1 Siegpunkt, unabhängig davon, wie viele Glashütten produzieren. Wer nur Glas verkauft, erhält auch keinen Siegpunkt.



Wer die **Herberge** besitzt, kann bei der Aktion „Charakter anwerben“ immer einen Charakter aus fünf Karten auswählen, statt aus dreien.



Die nicht gewählten legt der Spieler zurück unter den Stapel.

Wer die **Basilika** auslegt, erhält sofort 5 Siegpunkte.



Wer eine **Künstlerwerkstatt** hat, kann die Farben der Glassteine verändern. Dies gilt sowohl für den Verkauf von gleichfarbigen Steinen, als auch für die Wertung von Charakterkarten.



Beispiel: Der Spieler, der diese Werkstatt besitzt, kann in unbegrenzter Menge grüne als rote und rote als grüne Glassteine abgeben. →

Wer das **Kontor** besitzt, darf bei der Produktion einen Glasstein mehr aus dem Sack ziehen - er muss aber auch am Ende seines Zuges einen Glasstein aus dem eigenen Vorrat wieder in den Beutel zurückwerfen. Daher darf er nicht alle Glassteine verkaufen, sondern muss mindestens einen Glasstein behalten, um diesen in den Beutel zurückzuwerfen. Der Spieler erhöht also nur seine Chancen, passende Farben zu ziehen, und nicht die Anzahl der zu produzierenden Steine.



Wer den **Leuchtturm** besitzt, darf das **rote Schiff** von nun an auch zu einem anderen Schiff dazu stellen und die Aktion ausführen. Weiterhin gilt: Er kann mit dem roten Schiff keine anderen Schiffe überholen, er kann es nur auf ein erreichbares freies oder das nächste besetzte Aktionsfeld ziehen. Alle anderen Spieler können das rote Schiff nur nach den normalen Regeln bewegen. Stehen zwei Schiffe gemeinsam auf einem Feld und der aktive Spieler möchte eines davon bewegen, darf er entscheiden, welches der beiden Schiffe er nimmt.



Wer die **Versammlungshalle** besitzt, erhält beim Entlassen eines Gondoliers 5 Gold und kann einen Gondolier für 1 Gold anheuern.



Inka & Markus Brand

Murano



Die Liebe zum Spiel brachte Inka (*geb. 1977 in Aurich*) und Markus (*geb. 1975 in Beckum*) zusammen. Seitdem teilen sie ihre Leidenschaft für Spiele. Während Inka in Vollzeit an den Spielideen tüftelt, stößt Markus erst am Abend nach getaner Arbeit als Versicherungskaufmann dazu. Inka und Markus leben zusammen mit ihren Kindern Lukas (14) und Emely (12) in Gummersbach/Niederseßmar. Über die Arbeit der beiden kann man sich auf ihrer Homepage www.inka-und-markus-brand.de umfangreich informieren.

Inka und Markus danken ihren Testspielern für unzählige Murano-Partien. Insbesondere gilt der Dank Ela & Stefan Hein, Anke & Steffen Müller, Florian Giebeler, Patrick Zylka, Kerstin & Jens Krobbach, Christian Hassel und Boris Rath.

Besuchen Sie uns
auf facebook:



Fragen, Anregungen oder Kritik?
Schreiben Sie uns an
buer@lookout-games.de

© 2014 Lookout GmbH
Hiddigwarder Straße 37,
D- 27804 Berne, Deutschland.
Alle Rechte vorbehalten.

Redaktion: Stefan Stadler
Gestaltung: Klemens Franz

Die Spielregeln
als PDF für Smart-
phone oder Tablet
gibt es hier:

