



MURANO

LIGHT MASTERS



CARLO CAMAROTTO & FRANCESCO TESTINI



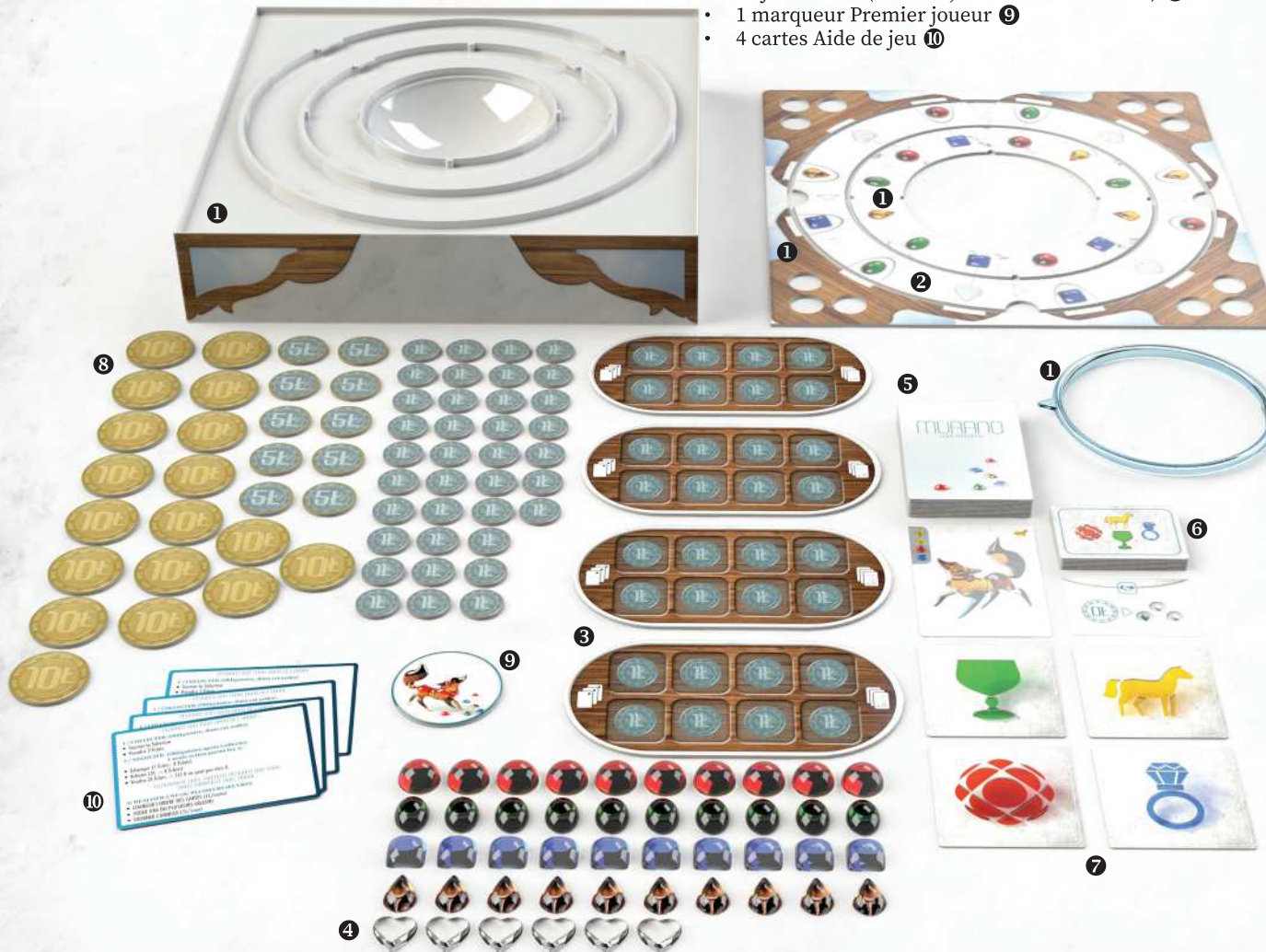
CAMILLE DURAND-KRIEGLER & SABRINA TOBAL

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 ❶
- 1 Anneau recto/verso ❷
- 4 plateaux individuels Plan de travail ❸
- 46 Éclats (10 bleus, 10 verts, 10 jaunes, 10 rouges et 6 transparents) ❹
- 24 cartes Œuvre ❺
- 16 cartes Avantage ❻
- 4 tuiles Catégorie ❼
- 65 jetons Lire (37 de 1L, 10 de 5L et 18 de 10L) ❸
- 1 marqueur Premier joueur ❾
- 4 cartes Aide de jeu ❿



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

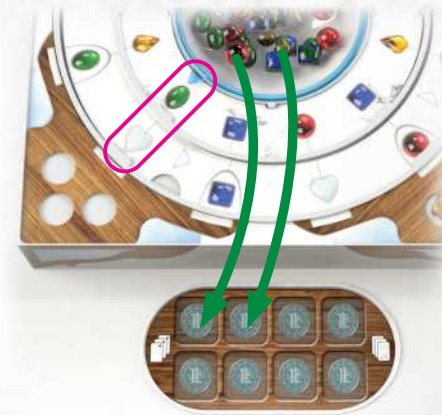
Le joueur doit réaliser 1 des 3 actions suivantes :

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).

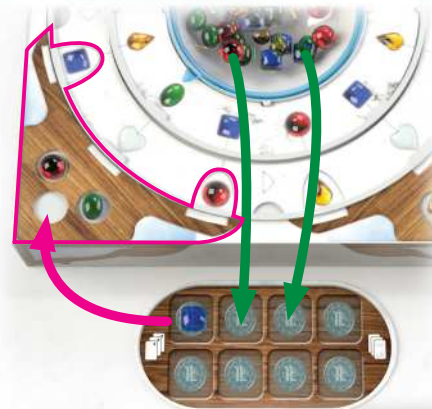
COLLECTER

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



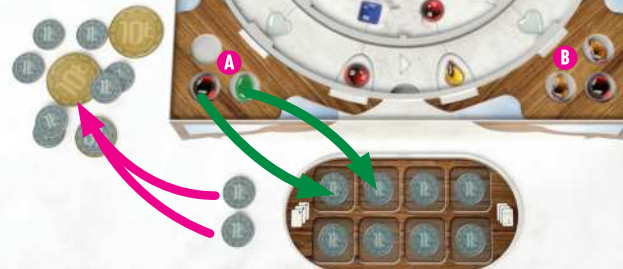
ÉCHANGER

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'Entrepôt
 et gagne 1L.

ACHETER:
 Dépensez 2L pour acheter tous les Éclats disponibles sur l'un
 des quatre marchés du plateau. Les jetons Lire sont défaus-
 sés 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.

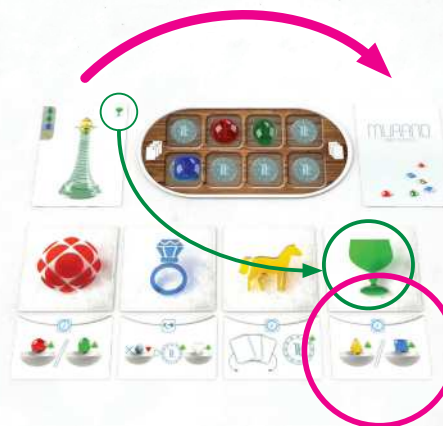
Un joueur peut seulement choisir une des deux options.



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.)



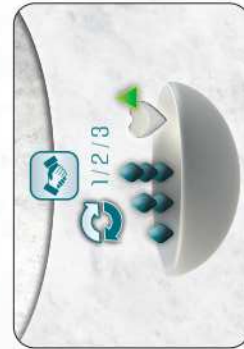
2 - CADEAU
À TOUT MOMENT :
 Prenez 1 Éclat jaune ou bleu dans l'Entrepôt.
(Retirez cette carte pour des parties expertes.)



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.



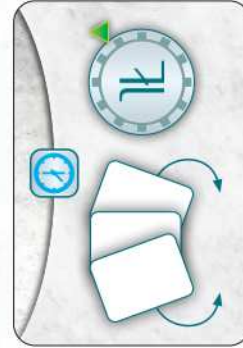
5 - EXPERT
 Durant la phase NEGOCIER :
 Lorsque vous jouez une action Échanger, vous pouvez obtenir tout ou partie des Éclats représentés sur l'anneau extérieur dont au maximum un seul éclat transparent.



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.



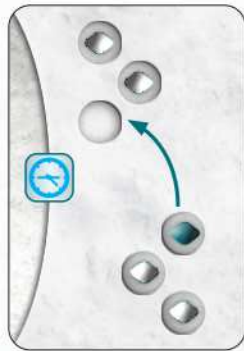
10 - PRIVILÈGE
 Durant la phase **NEGOCIER :**
 Payez 1L. Vous pouvez jouer 2 actions au lieu d'une durant cette phase. Cela peut être la même action.



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.



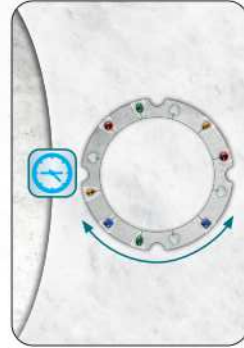
13 - VOYAGEUR
À TOUT MOMENT :
 Vous pouvez déplacer jusqu'à 1 Éclat d'un Marché vers n'importe quel autre Marché.



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.



Matagot

MIRANO est un jeu de Carlo Cimarelli & Francesco Testini,
 illustré par Camille Durand-Kriegel & Sabrina Tobal.
 Direction Éditoriale : Arnaud Chirpennier
 Graphisme : Camille Durand-Kriegel et Denis Hervaut
 © Matagot 2021