

Yu-Chen Tseng & Eros Lin

BURANO®

Wyspa kolorów

SPIS TREŚCI

1. Wprowadzenie	1
2. Elementy gry	2
3. Przygotowanie gry	4
4. Przebieg gry	7
5. Akcje	12
6. Porządkowanie	16
7. Koniec gry	18
8. Przywileje	19
9. Karty budynków	20

1. WPROWADZENIE

Laguna Wenecka, wyspa Burano. Malowniczy zakątek, gondolierzy, słynne na cały świat warsztaty koronkarskie i nieprawdopodobnie kolorowe domy. Romantyzm w czystej postaci.

Nie od razu jednak Burano zbudowano. Aby zapracować na wysoki status swojej rodziny, musisz zaangażować wszystkich jej członków i rozważnie zaplanować ich pracę. Wyślij mężczyzn na ich łodzie, aby zarzucili sieci w poszukiwaniu cennych owoców morza. W tym czasie kobiety będą mogły zająć się produkcją wielce pożądanego na kontynencie koronek. Buduj kolejne piękne domostwa, pamiętając jednocześnie, że nie masz nieograniczonych funduszy, a pieniądze nie spadają z nieba.

Jeżeli wykazesz się zdolnościami dobrego organizatora i sprytnego ekonomisty, twoją nagrodą będzie dobrobyt rodziny, a także wieczny prestiż i splendor pośród możliwych pięknej Wenecji.

Cel gry

Gra jest rozgrywana przez 4 pory roku, w sumie przez 14 rund. W każdej rundzie gracze będą wykonywać swoje ruchy, wykorzystując nowatorski mechanizm „piramidy kostek”. Kostki te pozwolą na przeprowadzanie rozmaitych akcji, takich jak łowienie i handel owocami morza, wytwarzanie koronek, czy zadaszanie budynków. Umiejętne wykorzystanie wszystkich możliwości przyniesie graczom punkty zwycięstwa. Gracz, który zdobędzie ich najwięcej, zostanie zwycięzcą.

2. ELEMENTY GRY

1 plansza gry



1 plansza akcji



1 plansza głównej wyspy



18 chatek rybackich

(po 3 w każdym kolorze akcji)



48 kafli dachów

(4 rodzaje, po 12 w każdym)



120 kostek domów

(po 20 w każdym kolorze akcji)



12 kafli warsztatów koronarskich



4 znaczniki pór roku



6 znaczników kolorów akcji



4 statki kupieckie



1 znacznik rundy



33 monety

(5 o wartości 5, 8 o wartości 3, 20 o wartości 1)



48 kart owoców morza

(8 rodzajów, po 6 kart w każdym)



16 kart budynków



Elementy gracza

4 plansze graczy



16 elementów pierścieni planowania

(po 4 w każdym kolorze gracza)



52 żetony pracowników

(po 13 w każdym kolorze gracza)



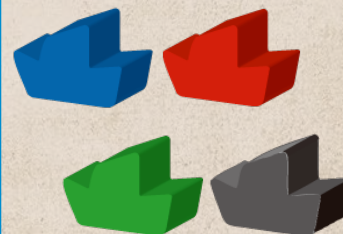
1 znacznik pierwszego gracza



4 koła czasu



4 drewniane pionki łodzi rybackich



Szczegóły planszy akcji i plansz graczy



3. PRZYGOTOWANIE GRY

(Na zielono oznaczone są specjalne reguły dotyczące gry dla 2 lub 3 graczy)

1 Połóż **planszę gry** na środku stołu. Umieść resztę elementów wokół planszy, jak pokazano na rysunku.

2 Losowo umieść **18 odkrytych chatek rybackich** na wszystkich kwadratowych polach na pobliskich wyspach, znajdujących się na obrzeżach planszy gry.



3 Weź 6 kafli warsztatów koronkarskich, składających się z 4 kwadratów (lub z 3 kwadratów w przypadku gry dla 2 lub 3 graczy) i ułóż je razem w obszarze warsztatów.



Zaawansowani gracze mogą ułożyć warsztaty koronkarskie dowolnie, przy zachowaniu następujących ograniczeń:

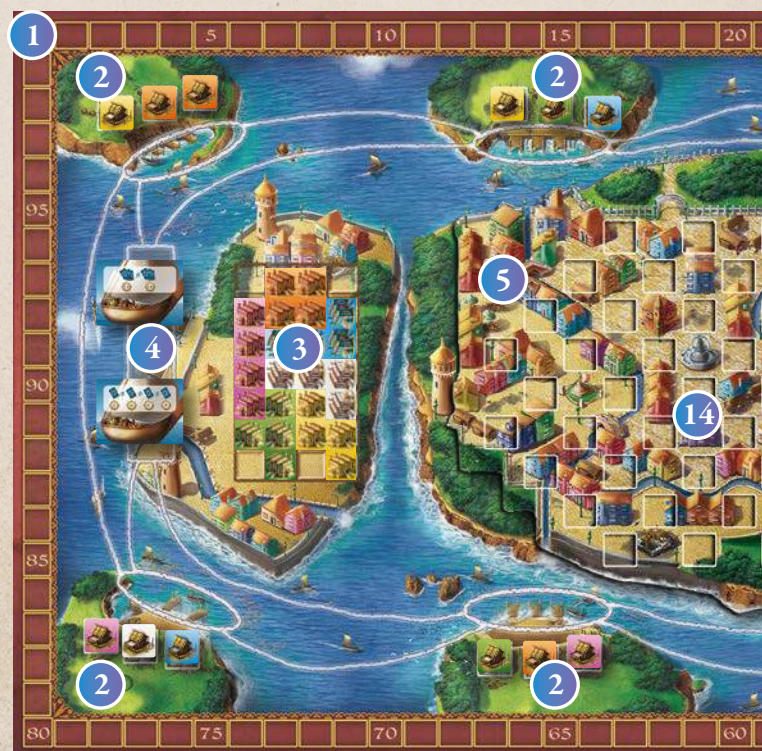
- ◆ Nie mogą być umieszczane na zewnątrz siatki pól w obszarze warsztatów.
- ◆ Nie mogą nachodzić na siebie.
- ◆ Powinny pozostać 4 puste pola w obszarze warsztatów. **W grze dla 2 lub 3 graczy powinno pozostać 10 pustych pól.**

4 Losowo umieść po 2 statki kupieckie na każdym z portów po obu stronach głównej wyspy.

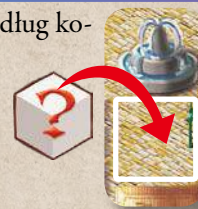


Na **stronie 6** znajdują się instrukcje dotyczące przygotowania elementów poszczególnych graczy.

5 **Planszę głównej wyspy** umieść na planszy gry tak, aby pasowała rysunkiem do głównej wyspy (przed pierwszą grą usuń z planszy wyspy tekturowe kwadraty).



14 Posortuj 120 **kostek domów** według kolorów i umieść je obok planszy, tworząc pulę kostek. Losowo umieść 1 kostkę na planszy głównej wyspy w otworze znajdującym się pod fontanną.





Umieść **planszę akcji** obok planszy gry.

6



Posortuj 4 rodzaje **kafli dachów** na osobne stopy i umieść te stopy zakryte w odpowiednich miejscach na obszarze puli dachów.

7



Ułóż chronologicznie 4 **znaczniki pór roku** w stos (kafel wiosny na wierzchu) i umieść ten stos odkryty na obszarze pór roku.

8



Umieść **znacznik rundy** na pierwszym polu toru rund.

9

Losowo rozłóż po 2 odkryte **znaczniki kolorów akcji** na każdym z 3 obszarów akcji na planszy akcji.



10



Potasuj 16 **kart budynków** i umieść je zakryte jako talię budynków. Odkryj 4 wierzchnie karty i ułóż je odkryte obok talii, tworząc pulę budynków.

11



Posortuj 33 **monety**, tworząc bank. Jeśli podczas gry zabraknie monet, gracze mogą je zastąpić dowolnymi zamiennikami.



13



Potasuj 48 **kart owoców morza** i umieść je zakryte jako talię owoców morza. Odkryj 3 wierzchnie karty i umieść je odkryte obok talii owoców morza, tworząc pulę owoców morza.

12

Przygotowanie elementów gracza

1 Każdy gracz wybiera kolor i umieszcza przed sobą **planszę gracza** w wybranym kolorze.

3 Każdy gracz bierze 13 żetonów pracowników w swoim kolorze. Jeden z nich umieszcza na polu „0” toru punktacji, a pozostałe na symbolach kolorowych domów na swoim pierścieniu planowania.

4 Gracz, który ostatnio był we Włoszech, bierze **znacznik pierwszego gracza**. Możecie też ustalić gracza rozpoczynającego w sposób losowy. Kolejność pozostałych graczy wyznacza kierunek ruchu wskazówek zegara.

Każdy gracz bierze 3 swoich pracowników z elementu pierścienia planowania **oznaczonego odpowiednią literą**, według poniższej tabeli:

Gracz	1	2	3	4
Litera	A	B	C	D

Następnie umieszcza tych 3 pracowników w następujących miejscach:

- Na pobliskiej wyspie oznaczonej odpowiednią literą (A-D).
- Na polu „1” toru przywilejów na swojej planszy gracza.
- Na polu „1” na torze ruchów na swojej planszy gracza.

Następnie każdy gracz bierze **koło czasu** w swoim kolorze i umieszcza je w środku swojego pierścienia planowania. Koło czasu musi być obrócone w taki sposób, aby trzy strzałki na nim wskazywały na puste miejsca (bez pracowników) na pierścieniu planowania.



2 Każdy gracz bierze 4 **elementy pierścienia planowania** w swoim kolorze i w losowej kolejności rozmieszcza je na ćwiartkach A – D w obszarze pierścienia planowania na swojej planszy gracza.



5 Każdy gracz bierze 18 **kostek domów** z puli kostek, po 3 w każdym z 6 kolorów i umieszcza je obok swojej planszy gracza jako rezerwę kostek.

6 W kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od pierwszego gracza, wszyscy gracze dobierają po 3 **kafle dachów** ze stosów na planszy akcji (każdy z tych 3 kafli musi być **innego rodzaju**) i umieszczają je odkryte na obszarze dachów na swoich planszach graczy.

7 Każdy gracz bierze 3 **monety** z banku.

8 Każdy gracz bierze 1 **pionek łodzi rybackiej** w swoim kolorze i umieszcza go na obszarze cumowania przy pobliskiej wyspie, na której ma swojego pracownika.

4. PRZEBIEG GRY

Gra trwa przez cztery pory roku: wiosnę, lato, jesień i zimą. Każda pora roku składa się z trzech faz:

- 1. Budowanie piramidy kostek:** gracze przygotowują kostki domów, które będą wykorzystywać w trakcie danej pory roku.
- 2. Tury graczy:** Zaczynając od pierwszego gracza i kolejno zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz wykonuje swoje tury.
- 3. Porządkowanie** (zobacz strona 16): Przyznawanie punktów zwycięstwa za daną porę roku. Losowe rozkładanie znaczników kolorów akcji na następną porę roku. Uzupelnianie zapasów w pulach różnych elementów. Przekazywanie znacznika pierwszego gracza następnemu graczowi zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Punktowanie końcowe (zobacz strona 18) następuje na zakończeniu zimy. Zwycięzcą jest gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa.

Budowanie piramidy kostek

Na początku każdej pory roku każdy z graczy (równocześnie z innymi graczami) wybiera 14 kostek domów ze swojej rezerwy kostek i ustawia te kostki w formie piramidy zgodnie z poniższymi instrukcjami w obszarze piramidy kostek na swojej planszy gracza:

- ◆ Po pierwsze umieszcza 9 kostek jako podstawę piramidy o wymiarach 3×3 .
- ◆ Po drugie umieszcza na drugim poziomie 4 kostki w układzie 2×2 .
- ◆ Na koniec umieszcza 1 kostkę na czubku piramidy.

Po zakończeniu budowania piramidy należy **usunąć** pozostałe kostki z rezerwy gracza i oddać je do wspólnej puli kostek. Każda usunięta kostka daje graczowi 1 monetę. Oznacza to, że w pierwszej porze roku każdy z graczy otrzyma w tym momencie 4 monety (każdy zaczynał z 18 kostkami w swojej rezerwie).

Uwaga:

- ◆ Gracze powinni ukończyć budowanie piramidy kostek w ciągu jednej minuty. Można zastosować stoper lub klepsydrę, aby ponaglić ociągających się graczy.
- ◆ Kolorowe kostki domów można układać w piramidzie w dowolnych miejscach. Warto sprawdzić na planszy akcji, jakie akcje odpowiadają poszczególnym kolorom w danej porze roku. Nie należy patrzeć na piramidy innych graczy podczas budowania swojej piramidy.
- ◆ Jeśli gracz ma w swojej rezerwie 14 lub mniej kostek, to musi wykorzystać je wszystkie do budowania swojej piramidy. Nie może dobrowolnie odrzucić żadnych kostek.

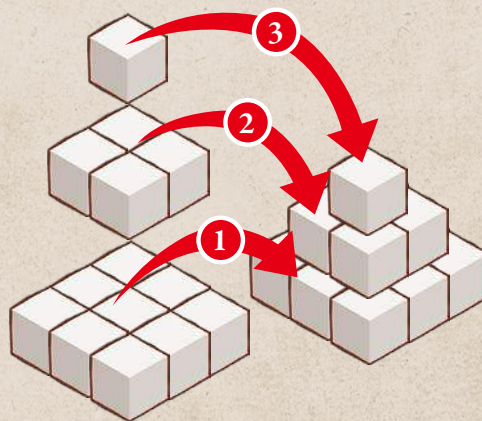
Tury graczy

Różne pory roku mają różną liczbę rund, zgodnie z tym, co przedstawiono w tabeli po prawej.

W każdej rundzie, zaczynając od pierwszego gracza i kolejno zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz wykonuje swoją turę. Na koniec rundy należy przesunąć znacznik rundy na torze rund o 1 pole.

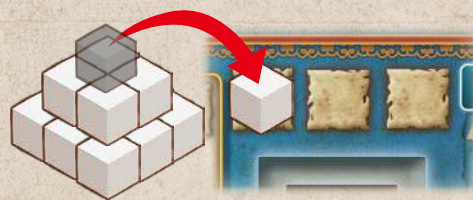
Gracz może podczas swojej tury wykonywać następujące **3 rodzaje ruchów** w dowolnej kolejności, maksymalnie 4 razy na turę:

A) Przygotowanie domu: Gracz wybiera kostkę domu ze swojej piramidy kostek i umieszcza ją na dowolnym z trzech pól w obszarze przygotowania na swojej planszy gracza.



*Przykład: Niebieski gracz umieścił 9 kostek jako podstawę piramidy 3×3 **1**, następnie umieścił na nich 4 kostki w układzie 2×2 **2**, a na koniec umieścił 1 kostkę na trzecim poziomie piramidy **3**.*

Pora roku	Wiosna	Lato	Jesień	Zima
Liczba rund	4	4	3	3



B) Zbudowanie domu: Gracz umieszcza na głównej wyspie kostkę domu z obszaru przygotowania. Następnie wykonuje akcję odpowiadającą kolorowi tej kostki. Powiązanie akcji z poszczególnymi kolorami jest określone na planszy akcji.

C) Zadaszanie: Gracz umieszcza kafel dachu na 2 kostkach domów na planszy głównej wyspy. Następnie zdobywa punkty i bonusy.

Przed wykonaniem ruchu gracz musi zapłacić monety. Koszt poszczególnych ruchów jest przedstawiony w tabeli poniżej.

Ruch	pierwszy	drugi	trzeci	czwarty
Koszt (w monetach)	+1	-3	-3	-4
Łączny koszt (w monetach)	+1	-2	-5	-9

Gracz może wykonać maksymalnie 4 ruchy na turę. Przy wykonywaniu każdego ruchu należy przesunąć żeton pracownika o 1 pole na torze ruchów. Po zakończeniu tury gracza pracownik wraca na pole „1”.

Uwaga: Jeśli gracz nie chce albo nie może wykonać żadnego ruchu w swojej turze, bierze 1 monetę z banku i kończy swoją turę.



A) Szczegóły ruchu „Przygotowanie domu”

Wybierz dostępną kostkę domu ze swojej piramidy kostek i umieść ją w obszarze przygotowania na swojej planszy gracza. Nie ma znaczenia, na którym z trzech pól w obszarze przygotowania zostanie umieszczona dana kostka.

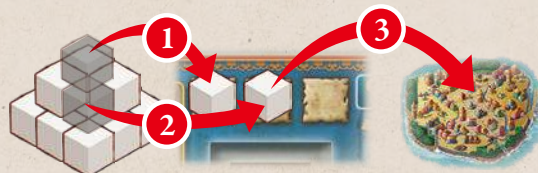
Kostkę domu można przygotować, jeśli:

- ◆ Nie jest przykryta innymi kostkami w piramidzie (jest dostępna)

oraz

- ◆ Istnieje **puste pole** na tę kostkę w obszarze przygotowania.

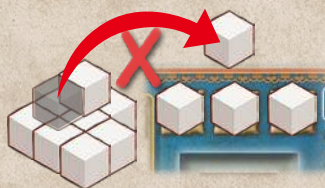
Uwaga: Jeśli nie ma pustego pola w obszarze przygotowania lub nie ma dostępnej kostki w obszarze piramidy kostek, nie można wykonać ruchu „Przygotowanie domu”.



Przykład: Niebieski gracz zaczął swoją turę od akcji przygotowania domu **1**. Była to jego pierwsza akcja, a więc otrzymał 1 monetę. Następnie postanowił wykonać drugą akcję i przygotować jeszcze jeden dom **2**, za tę drugą akcję musiał zapłacić 3 monety. W trzecim ruchu, płacąc ponownie 3 monety do banku, wybrał zbudowanie domu na głównej wyspie, korzystając z kostki w swoim obszarze przygotowania **3**. Nie zdecydował się na wykonanie czwartego ruchu i dlatego zakończył swoją turę. Te trzy ruchy kosztowały go łącznie 5 monet ($1 - 3 - 3 = -5$).



Przykład: Rysunek pokazuje piramidę kostek z 4 dostępnymi kostkami (✓).



Przykład: Ponieważ w obszarze przygotowania są już 3 kostki, niebieski gracz nie może przygotować domu.



B) Szczegóły ruchu „Zbudowanie domu”

Budowanie domów w celu wykonywania odpowiadających im akcji jest głównym działaniem przeprowadzanym w grze *Burano*.

Istnieją **3 rodzaje akcji** (zobacz strona 12), a każda akcja jest przypisana do 2 kolorów. Gdy gracz umieszcza kostkę domu na głównej wyspie, natychmiast wykonuje akcję odpowiadającą kolorowi tej kostki.

Powiązania akcji z konkretnymi kolorami nie są stałe, ponieważ znaczniki kolorów akcji będą przetasowywane na koniec każdej pory roku.

Budowa domu jest przeprowadzana w **3 krokach o ustalonej kolejności**:

1. Weź 1 kostkę domu z obszaru przygotowania

Uwaga: Jeśli nie ma przygotowanej kostki, nie można zbudować domu.

2. Umieść tę kostkę na głównej wyspie na 1 z 2 sposobów:

a) Na planszy głównej wyspy w kwadratowym otworze, **sąsiadującym narożnikiem** (po skosie) z co najmniej jedną, inną kostką.

albo

b) Na kolorowym polu kafla dachu umieszczonego już na domach na głównej wyspie. Dowolną kostkę można umieścić na polu kafla dachu dowolnego koloru, jeśli jednak kolor umieszczanej kostki pasuje do koloru pola na kaflu dachu, natychmiast zdobywasz 1 punkt przywileju (zobacz strona 19).

3. Wykonaj odpowiednią akcję

Sprawdź na planszy akcji, jaka akcja odpowiada kolorowi domu, który właśnie został zbudowany. Wykonaj akcję (zobacz strona 12), na której znajduje się znacznik koloru akcji pasujący do koloru zbudowanego domu.



Przykład: W tej porze roku gracze wykonują akcję „Żegluga”, budując różowy lub niebieski dom; wykonują akcję „Wytwarzanie koronek”, budując żółty lub zielony dom oraz wykonują akcję „Wypłacanie zarobków”, budując pomarańczowy lub biały dom.



Przykład: Niebieski gracz nie może zbudować domu, ponieważ nie ma żadnej kostki w swoim obszarze przygotowania.



Przykład: Ten rysunek pokazuje kwadratowe otwory, w których można zbudować dom i takie, w których nie można zbudować domu.



Przykład: Niebieski gracz umieścił na kaflu dachu , a następnie zdobył 1 punkt przywileju, ponieważ kolor kostki pasował do koloru pola na kaflu dachu.



Przykład: Niebieski gracz umieścił zieloną kostkę domu w kwadratowym otworze na głównej wyspie i wykonał akcję „Żegluga”, ponieważ zielony znacznik koloru akcji był na polu akcji „Żegluga”.



C) Szczegóły ruchu „Zadaszanie”

Zadaszanie jest przeprowadzane w 3 krokach o ustalonej kolejności:

1. Wybierz kafel dachu z obszaru dachów na swojej planszy gracza i umieść go na 2 kostkach domów na głównej wyspie, stosując się do następujących reguł:

- Możesz przykryć dachem 2 kostki, które pasują kolorami do kolorowych pól na kafle dachu.
- Możesz przykryć dachem 2 kostki, które sąsiadują ze sobą w pionie lub w poziomie.
- Możesz przykryć dachem 2 kostki, które są na tym samym poziomie (kondygnacji).
- Możesz przykryć dachem 2 kostki, które są na pierwszym lub drugim poziomie (parterze lub pierwszym piętrze).
- Kafle dachów nie mogą nachodzić na siebie.



Przykład: Kafel dachu nie może przykryć tych 2 kostek domów, ponieważ kolory nie pasują.



Przykład: Kafel dachu nie może być umieszczony na tych 2 kostkach, ponieważ nie są one w tej samej poziomej lub pionowej linii.



Przykład: Kafel dachu nie może być umieszczony na tych 2 kostkach, ponieważ nie są one na tym samym poziomie.



Przykład: Kafel dachu nie może być umieszczony na tych 2 kostkach, ponieważ są one na trzecim poziomie.



Przykład: Kafel dachu nie może być umieszczony na tych 2 kostkach, ponieważ nachodziłby na inny kafel dachu.

Uwaga: Nie można wykonać akcji zadaszanie, jeśli nie ma kostek, które spełniałyby powyższe wymagania.

2. Zdobądź bonusy.

Możesz wybrać zdobycie 2 punktów przywilejów (zobacz strona 19) albo zdobycie karty budynku (strona 20).

- Jeśli wybierzesz zdobycie karty budynku, weź 1 kartę budynku z puli budynków i umieść ją odkrytą przed sobą. Następnie od razu uzupełnij pulę do czterech kart budynków, odkrywając kartę z wierzchu talii budynków.
- Jeśli wybierzesz zdobycie 2 punktów przywilejów, przesunij żeton pracownika o 2 pola w górę na swoim torze przywilejów.



3. Podlicz punkty za własnie położony dach (zgodnie z ikoną na kafłu dachu)

Istnieją 4 rodzaje kafli dachów:

Przewaga na pobliskich wyspach



Zdobądź 2/5/9 punktów zwycięstwa, jeśli masz najwięcej pracowników na 1/2/3 pobliskich wyspach.

Uwaga: Remis na pierwszym miejscu na danej wyspie nie liczy się jako posiadanie na niej przewagi.



Przykład: Niebieski gracz zdobył 2 punkty zwycięstwa za przewagę tylko na lewej wyspie, ponieważ na prawej wyspie remisuje z innym graczem.

Przewaga na kafłach warsztatów



Zdobądź 2/5/9 punktów zwycięstwa, jeśli masz najwięcej pracowników na 1/2/3 kafłach warsztatów koronkarskich.

Uwaga: Remis na pierwszym miejscu na danym kafłu warsztatów koronkarskich nie liczy się jako posiadanie w nim przewagi.



Przykład: Niebieski gracz zdobył 2 punkty zwycięstwa jedynie za przewagę na zielonym kafłu warsztatów.

Fontanny na pierścieniu planowania



Zdobądź 2/3/5/9 punktów zwycięstwa, jeśli masz **widoczne** 1/2/3/4 symbole fontann na swoim pierścieniu planowania.



Przykład: Niebieski gracz zdobył 5 punktów zwycięstwa, ponieważ miał 3 widoczne symbole fontann ✓ na swoim pierścieniu planowania.

4 punkty zwycięstwa



Zdobywasz 4 punkty zwycięstwa.

5. AKCJE

Istnieją 3 rodzaje akcji w grze *Burano*. Każdy rodzaj akcji odpowiada dwóm kolorom.

Gracze podczas swoich tur wykonują akcje, budując domy, tzn. umieszczając kostki domów na planszy głównej wyspy.

Żegluga

Przenieś swoją łódź rybacką wzdłuż narysowanego na planszy szlaku żeglugowego z obecnego miejsca cumowania lub portu do miejsca docelowego, którym może być:

A) Pobliska wyspa: Wyślij rybaków, aby zdobyć karty owoców morza.

B) Port: Sprzedaj swoje karty owoców morza statkowi kupieckiemu, aby zdobyć punkty zwycięstwa.

Uwaga: Łódź rybacka może przepłynąć dokładnie o jedno pole wzdłuż narysowanego szlaku żeglugowego (wyjątek: karta budynku, pozwalająca przepłynąć o dwa pola; zobacz strona 20).

A) Szczegóły dotyczące przyplłynięcia na pobliską wyspę

Po przyplłynięciu na pobliską wyspę wykonaj następujące 3 kroki o ustalonej kolejności:

1. Dopasuj kolory na pierścieniu planowania

Sprawdź dopasowanie pomiędzy kolorami trzech domów wskazywanych przez strzałki koła czasu na swoim pierścieniu planowania, a kolorami chatek rybackich na wyspie, na którą przyplłynęła twoja łódź.

Uwaga:

- ◆ Kolejność trzech domów wskazywanych przez strzałki nie ma znaczenia.
- ◆ Nie można przepłynąć łodzią na pobliską wyspę, na której żadna chatka rybacka nie pasuje do żadnego domu wskazywanego przez strzałkę koła czasu na pierścieniu planowania (chyba że podmienisz dom na inny, pasujący kolorem, korzystając z przywileju dla żeglugi, zobacz na strona 19).

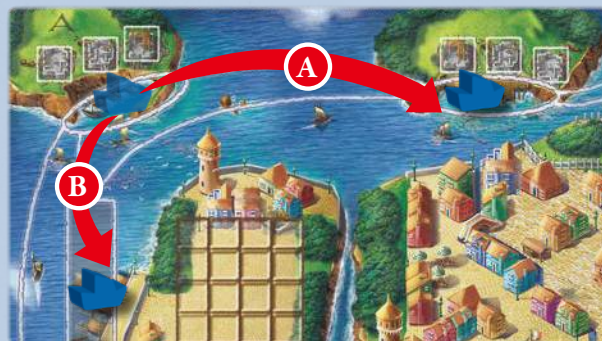
2. Zbierz karty owoców morza

Zdobądź 1/2/3 karty owoców morza za 1/2/3 pasujących kolory.

Karty owoców morza możesz dobierać na rękę kolejno: albo wybierając odkrytą kartę z wyłożonej puli owoców morza, albo dociągając kartę z wierzchu talii owoców morza (nie ujawniając jej innym graczom).

Po dobraniu wszystkich przysługujących kart, pula owoców morza jest uzupełniana do 3 kart.

Uwaga: Dobierając zakrytą kartę z wierzchu talii owoców morza, możesz sprawdzić co dobrałeś przed dobraniem kolejnej karty.



Przykład: Trzy domy wskazywane przez strzałki koła czasu na pierścieniu planowania są koloru żółtego, niebieskiego i różowego. Chatki rybackie na docelowej wyspie są koloru różowego, żółtego i białego. Wykonując akcję „Żegluga”, gracz zdobył 2 karty owoców morza, ponieważ miał 2 dopasowane kolory (żółty i różowy 1). Najpierw dociągnął kartę (homara 2) z talii owoców morza. Następnie wybrał drugą kartę (również homara 3) z odkrytej puli owoców morza. Na koniec pula owoców morza została uzupełniona do 3 kart 4.

Uwaga 2: Jeśli pula owoców morza się wyczerpie, zdobądź 2 punkty zwycięstwa za każdą przysługującą ci kartę owoców morza, której nie mogłeś dobrać.

3. Wyślij pracowników

W zależności od liczby dopasowanych kolorów, może nastąpić jedna z dwóch sytuacji:

a) Dopasowano 1 lub 2 kolory

Weź żeton pracownika z **sektora 1** wskazywanego przez koło czasu na pierścieniu planowania. Umieść go na wyspie, na którą dopłynęła twoja łódź rybacka.

Natychmiast obróć koło czasu o **1 sektor** zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Sektor 1 koła czasu zawsze wskazuje na dom z pracownikiem, a trzy strzałki najczęściej wskazują na trzy puste domy.

b) Dopasowano wszystkie 3 kolory

Weź żetony pracowników z **sektorów 1 i 2** wskazywanych przez koło czasu na pierścieniu planowania. Umieść je na wyspie, na którą dopłynęła twoja łódź rybacka.


Natychmiast obróć koło czasu o **2 sektory** zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Uwaga: Jeśli dopasowałeś wszystkie 3 kolory, możesz zdecydować się wziąć tylko jednego pracownika z sektora 1 i umieścić go na pobliskiej wyspie.

Po wysłaniu pracowników na docelową wyspę, pozostali gracze, którzy mają swoich pracowników na tej wyspie, muszą **wycofać po 1 pracownika z powrotem** na pusty sektor o **najniższym numerze** na swoim pierścieniu planowania i zdobywają po 2 monety.

Uwaga: Zawsze musi zostać co najmniej 1 pracownik na pierścieniu planowania. Jeśli podczas dopasowania 3 kolorów masz tylko dwóch pozostałych pracowników na swoim pierścieniu planowania, to wysyłasz tylko 1 pracownika, zamiast 2. Jeśli został ci tylko jeden pracownik na pierścieniu planowania, to pomijasz wysyłanie pracowników.



Przykład: Niebieski gracz przepłynął łodzią do pobliskiej wyspy **1** i dopasował wszystkie 3 kolory  chatkę rybackich. Wziął pracowników z sektorów 1 i 2 wskazywanych przez koło czasu i umieścił ich na docelowej wyspie **2**. Na koniec obrócił koło czasu o 2 sektory **3**.



Przykład: Niebieski gracz wysłał 2 pracowników na wyspę docelową, na której znajdowało się 2 pracowników czerwonego gracza i 1 pracownik zielonego gracza. Czerwony i zielony gracz usunęli po jednym swoim pracownikiem z tej wyspy i umieścili ich na pustych sektorach o najniższych numerach na swoich pierścieniach planowania (na sektorze 3 w przypadku czerwonego gracza i sektorze 7 w przypadku zielonego gracza). Czerwony i zielony gracz zdobyli po 2 monety z banku. Na wyspie zostało 2 pracowników niebieskiego gracza i 1 pracownik czerwonego gracza.

B) Szczegóły dotyczące przyplięcia do portu

Po przyplięciu do portu gracz wykonuje następujące 3 kroki w ustalonej kolejności:

1. Wybierz statek kupiecki

Wybierz jeden statek kupiecki w porcie, do którego wpłynęła twoja łódź rybacka.

Uwaga: Zabronione jest wpływanie łodzią rybacką do portu, w którym nie ma żadnych statków kupieckich.

2. Sprzedaj owoce morza

Sprzedaj owoce morza wybranemu statkowi kupieckiemu, zagrywając z ręki odpowiednią kombinację kart owoców morza. Kombinacja ta musi odpowiadać wymaganiom danego statku kupieckiego. Następnie zdobywasz punkty zwycięstwa określone na żetonie danego statku kupieckiego (zobacz opisy poszczególnych statków kupieckich z prawej strony).

Zagrane karty owoców morza są odkładane zakryte na obszarze sprzedanych owoców morza na planszy gracza.

W jednej akcji można dokonać tylko jednej sprzedaży na statku kupieckim.

3. Przepłyn statkiem kupieckim

Statek kupiecki, z którym handlowałeś, przepływa do drugiego portu (z lewej strony wyspy na prawą lub odwrotnie).

W każdym porcie może znajdować się do 4 statków kupieckich.



1 karta owoców morza ... 2 PZ	1 karta owoców morza ... 2 PZ
2 różne karty 4 PZ	2 identyczne karty 6 PZ
3 różne karty 6 PZ	3 identyczne karty 12 PZ
4 różne karty 8 PZ	4 identyczne karty 20 PZ



1 para identycznych kart. 5 PZ	1 trójka identycznych kart 12 PZ
2 różne pary 10 PZ	3 różne trójki 24 PZ
3 różne pary 15 PZ	



Przykład: Handlując ze statkiem kupieckim, niebieski gracz zagrał 3 karty tuńczyków oraz 3 karty kalmarów i zdobył 24 punkty zwycięstwa. Następnie przemieścił statek kupiecki do portu po drugiej stronie wyspy.



Wytwarzanie koronek

Wyślij pracowników ze swojego pierścienia planowania do obszaru warsztatów koronkarskich na planszy.

Akcja ta jest przeprowadzana w 2 krokach o ustalonej kolejności:

1. Dopasuj kolory na pierścieniu planowania

Kolory trzech domów wskazywanych przez strzałki koła czasu na pierścieniu planowania wyznaczają, do których warsztatów koronkarskich możesz wysłać swoich pracowników.

Uwaga: Kolejność trzech domów wskazywanych przez strzałki nie ma znaczenia.

2. Wyślij pracowników

Możesz umieścić do trzech pracowników w warsztatach koronkarskich, pasujących kolorami do domów wskazywanych przez strzałki koła czasu. Każda strzałka określa umieszczenie jednego pracownika. Innymi słowy: nie możesz umieścić dwóch pracowników w niebieskich warsztatach jeśli tylko jedna strzałka wskazuje niebieski dom.



Przykład: Trzy domy wskazywane przez strzałki koła czasu na pierścieniu planowania niebieskiego gracza są koloru żółtego, niebieskiego i różowego, co oznacza, że może on umieścić swojego pracownika w żółtym, niebieskim i różowym warsztacie.

Waż żetony pracowników z sektorów 1-3 (tyle, ile kolorów dopasowano w kroku 1) wskazywanych przez koło czasu. Umieść je w warsztatach koronkarskich dopasowanych kolorami.

Nie można wysłać więcej niż 3 pracowników w jednej akcji. Zastosuj następujące reguły przy wysyłaniu swoich pracowników (wyjątek: przywilej dla wytwarzania koronek opisany na stronie 19):

- Jeśli nie masz żadnego swojego pracownika w obszarze warsztatów, możesz umieścić pierwszego pracownika na **dowolnym pustym polu** warsztatu dopasowanego kolorem.
- Jeśli masz już jednego lub więcej swoich pracowników w obszarze warsztatów, musisz umieszczać swoich kolejnych pracowników na **polach obszaru warsztatów sąsiadujących pionowo lub poziomo** ze swoimi pracownikami.
- Każde pole może pomieścić tylko 1 pracownika (wyjątek: zobacz karty budynków opisane na stronie 20).

Obróć koło czasu zgodnie z ruchem wskazówek zegara o **liczbę wysłanych pracowników**.

Natychmiast zdobywasz 1 monetę, jeśli umieszczasz pracownika na polu z symbolem monety.

Uwaga: Zawsze musi pozostać co najmniej jeden pracownik na twoim pierścieniu planowania. Nie możesz wysłać swojego ostatniego pracownika, jeśli wykonujesz akcję „Wytwarzanie koronek”.



Przykład: Niebieski gracz miał dopasowane kolory różowy, pomarańczowy i różowy. Zaczął od wysłania pracownika z sektora 1 na pole różowego warsztatu ①. Następnie umieścił pracownika z sektora 2 na różowym polu ② sąsiadującym z pierwszym wysłanym pracownikiem. Na koniec pozostawił pracownika z sektora 3, ponieważ nie było żadnego pomarańczowego pola sąsiadującego z wcześniej umieszczonymi pracownikami ③.



Wypłacanie zarobków

Akcja ta jest przeprowadzana w 2 krokach o ustalonej kolejności:

1. Wypłata bazowa

Za każdą **widoczną monetę** (nieprzykrytą przez żeton pracownika) na swoim pierścieniu planowania otrzymujesz 1 monetę z banku.

2. Wypłata bonusowa

Ponadto możesz opcjonalnie **wycofać** dowolną liczbę pracowników z 6 pobliskich wysp i z obszaru warsztatów. Umieść wycofanych pracowników z powrotem na swoim pierścieniu planowania, zaczynając od wolnego sektora o **najniższym numerze**. Zdobądź 1 monetę za każdego wycofanego pracownika.



Przykład: Na pierścieniu planowania niebieskiego gracza było 6 widocznych monet, więc otrzymał on 6 monet z banku. Następnie wycofał 1 swojego pracownika z pobliskiej wyspy, umieścił go na sektorze 4 i zdobył jeszcze jedną monetę.

6. PORZĄDKOWANIE

Gdy zakończy się ostatnia runda fazy tur graczy, pora roku dobiega końca i gracze rozpatrują następujące 6 wydarzeń w podanej kolejności.

Uwaga: Na koniec zimy wystąpi tylko pierwsze i drugie wydarzenie.

1. Podliczanie punktów za przewagi na każdej pobliskiej wyspie

(Na zielono oznaczone są specjalne reguły przy grze dla 2 lub 3 graczy.)

Dla każdej pobliskiej wyspy gracz, który ma na niej **największą liczbę pracowników**, zdobywa 4 punkty zwycięstwa.

W grze dla 3 graczy: 3 punkty zwycięstwa.

W grze dla 2 graczy: 2 punkty zwycięstwa.

Uwaga: W przypadku remisu, remisujący gracze dzielą punkty zwycięstwa między siebie (zaokrąglając wynik w dół).

2. Podliczanie punktów za wytwarzanie koronek

Za każdego swojego pracownika w obszarze warsztatów, możesz zwrócić ze swojej piramidy kostek do puli jedną kostkę domu, której kolor odpowiada kolorowi warsztatu, na którym znajduje się ten pracownik (może to być kostka z dowolnego miejsca w piramidzie, nawet zakryta przez inne kostki). Za każdą zwróconą kostkę otrzymujesz 2 punkty zwycięstwa.

Dodatkowe punkty zwycięstwa za związki pracowników:

Związek jest grupą sąsiadujących ze sobą (w pionie lub w poziomie) pracowników, za których gracz oddał swoje kostki w celu zdobycia punktów. Dodatkowe punkty zwycięstwa za liczbę pracowników w związku są wymienione w tabeli po prawej:



Przykład: Niebieski gracz zdobył 12 punktów zwycięstwa za przewagi na 3 pobliskich wyspach; czerwony gracz zdobył 8 punktów zwycięstwa za przewagi na 2 pobliskich wyspach; czarny gracz zdobył 4 punkty zwycięstwa za przewagę na 1 pobliskiej wyspie.



Przykład: Niebieski gracz zwrócił 2 pomarańczowe, 1 zieloną i 1 niebieską kostkę za związek swoich 4 sąsiadujących pracowników w obszarze warsztatów. Zdobył $4 \times 2 + 4 = 12$ punktów zwycięstwa.

Liczba pracowników w związku	2	3	4	5	6	7	8	9
Dodatkowe punkty zwycięstwa	1	2	4	6	9	12	16	21

Uwaga: Dodatkowe punkty zwycięstwa za związki można zdobyć tylko za pracowników, za których oddano kostki.

- Dodatkowe punkty za oddzielone od siebie związki są przydzielane za każdy związek z osobna.



Przykład: Niebieski gracz zwrócił 1 białą, 1 pomarańczową i 1 zieloną kostkę za pracownika na zielonym polu oraz za związek utworzony przez pracowników na białym i na pomarańczowym polu. Pracownik na zielonym polu nie należał do żadnego związku. Za związek złożony z 2 pracowników gracz otrzymał dodatkowy 1 punkt zwycięstwa, więc ostatecznie zdobył $3 \times 2 + 1 = 7$ punktów zwycięstwa.

3. Potasowanie znaczników kolorów akcji (to wydarzenie i wszystkie kolejne są pomijane w zimie)

Ustal nowe powiązania pomiędzy akcjami i kolorami na następną porę roku, przetasowując 6 znaczników kolorów akcji i rozkładając je losowo po 2 na każdym polu w obszarze akcji.

4. Uzupelnienie kostek domów

Zaczynając od pierwszego gracza i kolejno zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz przenosi kostki pozostałe w swojej piramidzie kostek do swojej rezerwy kostek, a następnie dodaje do swojej rezerwy kostek tyle kostek danego koloru z puli kostek, ile ma **zakrytych przez żetony pracowników symboli domów** w tym kolorze na swoim pierścieniu planowania.

Uwaga: Jeśli kolor kostki, którą gracz ma dobrać, wyczerpał się w puli kostek, gracz może wziąć w zamian kostkę dowolnego innego koloru.

Uwaga: Kostki pozostałe w obszarze przygotowania pozostają na swoich miejscach.



Przykład: Niebieski gracz miał 1 zielony, 1 żółty, 1 niebieski i 2 różowe zakryte symbole domów na swoim pierścieniu planowania, wziął więc 1 zieloną, 1 żółtą, 1 niebieską i 2 różowe kostki z puli kostek do swojej rezerwy kostek (do której przeniósł też kostki, które pozostały w jego piramidzie kostek).

5. Uzupelnienie żetonów dachów

Zaczynając od pierwszego gracza i kolejno zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz:

1. Może usunąć 0–3 swoich kafli dachów z obszaru dachów.

a następnie

2. Musi uzupełnić wszystkie swoje puste pola w obszarze dachów, dobierając brakującą liczbę kafli dachów różnych rodzajów z puli dachów na planszy akcji.

Uwaga: Dobierane kafle dachów muszą być różne od siebie, ale mogą być takie same jak kafle pozostałe, nieodrzucone w poprzednim kroku (po uzupełnieniu gracz może mieć kilka kafli dachów tego samego rodzaju).

6. Przekazanie znacznika pierwszego gracza

Usuń znacznik bieżącej pory roku. Dotychczasowy pierwszy gracz przekazuje znacznik pierwszego gracza następnemu graczowi w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Rozpoczyna się następna pora roku.

Uwaga: Znaczniki pór roku są ułożone w stos kolejno od góry do dołu: wiosna -> lato -> jesień -> zima.



Przykład: Gracz usunął niebiesko-zielony kafel dachu „Przewaga na pobliskich wyspach” 1, a następnie uzupełnił swoje 2 puste pola w obszarze dachów 1 kaflem dachu „4 punkty zwycięstwa” i 1 kaflem dachu „Fontanny na pierścieniu planowania” 2.

7. KONIEC GRY

Punktowanie końcowe odbywa się po zakończeniu fazy porządkowania na koniec zimy. Gracze zdobywają punkty za następujące elementy:

Monety

Zamień wszystkie punkty przywilejów na monety w stosunku 1:1.

Zdobądź 1 punkt zwycięstwa za każde posiadane 5 monet.

Karty owoców morza

Zdobądź 1 punkt zwycięstwa za każdą niesprzedaną kartę owoców morza na ręce.

Karty budynków

Zdobądź punkty zwycięstwa za karty budynków wyłożone przed sobą (zobacz strona 20).

Gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa wygrywa grę.

W przypadku remisu następujące elementy kolejno rozstrzygają o kolejności graczy:

1. Komu zostało więcej kostek w obszarze przygotowania.
2. Komu zostało więcej monet (wliczając te monety, które przyniosły punkty zwycięstwa).

Jeśli nadal jest remis, wszyscy remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.



Przykład: W punktowaniu końcowym niebieski gracz zdobył:

Za 7 monet..... 1 PZ

Za 5 niesprzedanych kart owoców morza 5 PZ

Za kartę budynku A..... 9 PZ

Za kartę budynku B..... 8 PZ

Burano jest grą planszową w stylu euro zaprojektowaną w roku 2015. EmperorS4 i autorzy gry *Burano* chcieliby wyrazić swoją szczerą wdzięczność wszystkim innym projektantom, związanym z powstaniem tej gry, za ich wsparcie i konstruktywne rady podczas testowania gry *Burano*.

Jesteśmy też głęboko wdzięczni wszystkim graczom, którzy testowali grę, za wszystkie przydatne sugestie. Cała ta pomoc i wsparcie pomogły w dopracowaniu gry *Burano*. Specjalne podziękowania dla Yu-Chen Tseng za tłumaczenie instrukcji na angielski oraz dla Smoox Chen za korektę.

Na koniec chcielibyśmy wyrazić wdzięczność wszystkim dystrybutorom, recenzentom i graczom, którzy zechcieli kupić tę grę.

Projektanci: Yu-Chen Tseng, Eros Lin
Ilustracje: Huan-Lung Lo
Redakcja: Wei-Min Ling
Skład: Huan-Lung Lo, Maisherly Chan, Eros Lin
Wersja polska: Lucrum Games
Tłumaczenie: Jakub Niedźwiedź
Konsultacje: Bartosz Chlebicki, Łukasz Gralak
Skład wersji polskiej: Łukasz Kempański

© 2018 EmperorS4
Technology Co., Ltd.
All Rights Reserved.
16F-2, No.267, Sec. 2, Dunhua
S. Rd., Da'an Dist.,
Taipei City 106, Taiwan
(R.O.C.)
+886-2-2732-6972
Boardgame@bgl.com.tw
www.EmperorS4.com



Dystrybucja:
Wydawnictwo
Lucrum



Zamówienia hurtowe:
lucrum@lucrum.pl
tel. 33 812 69 90
www.lucrumgames.pl
f/lucrumgames

8. PRZYWILEJE

Podczas **swojej tury** albo podczas **fazy punktowania na koniec pory roku** możesz wydawać swoje punkty przywilejów na cztery sposoby.

Uwaga: Poza wykonaniem swojej głównej akcji, możesz wydawać **dowolną posiadaną liczbę** punktów przywilejów, jak chcesz.

Przywilej dla żegluga

Przed wykonaniem akcji „Żegluga”, jeśli zamierzasz przepłynąć swoją łodzią rybacką do pobliskiej wyspy, możesz wydać 1 punkt przywileju, aby zamienić miejscami 2 chatki rybackie na pobliskich wyspach (wyspy te nie muszą być połączone szlakiem żeglugowym).



Przykład: Trzy domy wskazywane przez strzałki koła czasu na pierścieniu planowania niebieskiego gracza były koloru białego, różowego i żółtego. Gracz wydał 1 punkt przywileju, aby zamienić białą chatkę rybacką na wyspie A z niebieską chatką rybacką na wyspie B, aby mieć dopasowane wszystkie trzy kolory chatek rybackich na wyspie B.

Przywilej dla wytwarzania koronek

Gdy wykonujesz akcję „Wytwarzanie koronek”, możesz wydać 1 punkt przywileju, aby wysłać 1 pracownika do dopasowanego kolorem warsztatu, który **nie sąsiaduje** z innymi twoimi pracownikami oraz możesz umieścić go na polu **zajętym** już przez pracownika innego gracza.



Uwaga: Jeśli umieszczasz swojego pracownika na polu zajęтым przez pracownika innego gracza, ten gracz musi wycofać swojego pracownika z powrotem na pusty sektor o najniższej liczbie na swoim pierścieniu planowania i zdobywa 2 monety.

Uwaga: Nadal zdobywasz 1 monetę, jeśli na danym polu jest symbol monety.

Przykład: Niebieski gracz wydał 1 punkt przywileju, aby wysłać swojego pracownika na pasujące kolorem, ale niesąsiadujące z innymi pracownikami, pomarańczowe pole i zastąpił czerwonego pracownika na tym polu, co spowodowało, że czerwony gracz wycofał tego pracownika i zdobył 2 monety.

Przywilej dla kostek

W dowolnym momencie podczas **swojej tury** możesz wydać 1 punkt przywileju, aby wziąć 1 kostkę domu dowolnego koloru z puli kostek i wstawić ją do swojej piramidy kostek, nie zmieniając położenia innych kostek i zachowując zasady budowania piramidy.



Uwaga: Jeśli masz już 14 kostek w swojej piramidzie kostek, to nie możesz wydać punktu przywileju, aby wziąć kostkę.

W **fazie porządkowania** możesz wydać 1 punkt przywileju, aby wziąć 1 kostkę dowolnego koloru do swojej rezerwy kostek.

Przykład: W fazie porządkowania podczas podliczania punktów za wytwarzanie koronek niebieski gracz wydał 2 punkty przywilejów, aby otrzymać 1 pomarańczową i 1 niebieską kostkę. Dzięki temu mógł natychmiast je wydać, aby otrzymać po 2 punkty za każdą i dodatkowo 1 punkt bonusu za związek (zobacz strona 16).

Przywilej dla monet

W dowolnym momencie podczas **swojej tury** możesz wydać 1 punkt przywileju, aby zdobyć 1 monetę z banku.

9. KARTY BUDYNKÓW



Za każdym razem, gdy **kładziesz dach**, zdobywasz 5 punktów zwycięstwa za każdy kolor na kaflu dachu, który pasuje do kolorów przedstawionych na karcie budynku. Efekt ten może się łączyć z efektem karty po prawej stronie.

Typ A: niebieski lub różowy

Typ B: żółty lub zielony

Typ C: pomarańczowy lub biały

Uwaga: Zdobywasz 10 punktów zwycięstwa, jeśli oba kolory na kaflu dachu są przedstawione na karcie budynku.



Za każdym razem, gdy **kładziesz dach**, możesz położyć fragment dachu (w kolorze wskazanym na karcie budynku) na kostce dowolnego koloru. Efekt ten może łączyć się z efektem karty po lewej stronie.

Typ A: niebieski lub zielony

Typ B: żółty lub biały

Typ C: pomarańczowy lub różowy

Uwaga: Możesz umieścić kafel dachu na dowolnych 2 kostkach, jeśli oba kolory na kaflu dachu są przedstawione na karcie budynku.



Podczas **punktowania końcowego** zdobywasz 2 punkty zwycięstwa za każdą kartę owoców morza w swoim obszarze sprzedanych owoców morza, której rodzaj odpowiada jednemu z czterech przedstawionych na karcie budynku.

Typ A:

Typ B:

Uwaga: Karty owoców morza w ręce nie liczą się do tej punktacji.



Podczas **punktowania końcowego** zdobywasz 2 punkty zwycięstwa za każdego twój pracownik, który znajduje się w warsztacie koronkarskim w kolorze wskazanym na karcie budynku.

Typ A: różowe, niebieskie, żółte

Typ B: zielone, pomarańczowe, białe



Za każdym razem, gdy wykonujesz akcję „Żegluga”, możesz przepłynąć swoją łodzią rybacką o **dwa pola** wzdłuż narysowanych tras.

Uwaga: Nie możesz przepłynąć tam i z powrotem po tej samej trasie i możesz łowić ryby lub handlować tylko przy wyspie lub w porcie, gdzie zakończyłeś cały ruch.



Za każdym razem, gdy wykonujesz akcję „Wytwarzanie koronek”, możesz wysłać swoich pracowników na miejsca zajęte przez innych graczy. Dany gracz musi wycofać swojego pracownika z powrotem i zdobywa 2 monety (zobacz też przywilej dla wytwarzania koronek na stronie 19)

Uwaga: Nadal zdobywasz 1 monetę, jeśli na danym polu jest symbol monety.



Za każdym razem, gdy określana jest przewaga na pobliskiej wyspie, wygrywasz remis.



Podczas **fazy porządkowania** zwróć o 1 kostkę mniej z dowolnego koloru, które miałbyś zwrócić podczas podliczania punktów za wytwarzanie koronek.

Podczas **punktowania końcowego** zdobywasz 3 punkty zwycięstwa.



Podczas **punktowania końcowego** zdobywasz 3 punkty zwycięstwa za każdą kartę budynku, którą masz przed sobą (włącznie z tą).



Podczas **punktowania końcowego** zdobywasz 9 punktów zwycięstwa.