MURANO
LIGHT MASTERS

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

This expansion includes 2 modules:
THE CHALLENGE (SOLO MODE) and GLASS FESTIVAL (INTERACTIVE AND DRAFT MODE)

CONTENT

- 1 bag for your Shards of glass
- 10 Solo challenge cards



- 4 new Advantage cards to add in the base game for more interaction.



THE CHALLENGE (SOLO MODE)

With your experience, and your expertise, you have become one of the great masters of the Murano islands. Your fame has attracted the rivalry of your peers, and in particular that of the great master Grandmaster Alvise (automa). He will use his cunning to pull strings and put obstacles in your way to complicate your construction plans.

It's up to you to cleverly counter, or even use the stratagems put in place by the Grandmaster to succeed in your 6 works.

SETUP

1. **Shuffle the Solo challenge cards** without looking at them and place 6 random cards in a stack face down.
2. **Place the remaining cards back in the box,** without looking at them. They will not be used in the current game.
3. **Draw 6 Creation cards**.

GAMEPLAY

Play according to the normal rules. **At the end of every turn, after having completed creations, reveal and apply the effect of the topmost challenge cards.** The effects may be board changes, bonus/malus effects or nothing. They are described in the next page.

GAME END AND SCORING

When the last card is revealed, you have one more turn to play, then the game ends. If you managed to create all the six works you win, otherwise you lose. If you win compare your score with the following chart:

 GRANDMASTER	50+
 MASTER	45-49
 ARTISAN	40-44
 APPRENTICE	≤39

CHALLENGE CARDS EFFECTS



• Rotate the outer ring 1 step counter-clockwise **(x2)**



• Rotate the inner ring 1 step clockwise **(x1)**



• You must place 1 red shard on your workbench **(x1)**



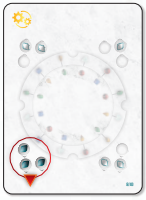
• You must place 1 green shard on your workbench **(x1)**



• You must place 1 blue shard on your workbench **(x1)**



• You must place 1 yellow shard on your workbench **(x1)**



• Empty the market with the most shards (only one market) **(x1)**



• Do nothing **(x2)**

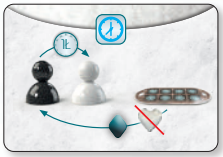
GLASS FESTIVAL (INTERACTIVE MODE)

DRAFT MODE *(competitive mode)*

Shuffle the 24 Creation cards and deal 6 cards to each player (7 cards in a 2 player game). Each player chooses one card, then passes the remaining cards to the player on the left. The drafted cards are placed in the resolution order. As soon as each player has a full hand (5 cards or 6 cards for 2 players), put the remaining cards back in the box with the others. You are ready to play.

INTERACTIVE MODE *(in addition to the draft)*

One of these 4 interactive Advantage cards must be randomly selected, then 3 more cards are added.



1 - Authoritarian

ANY TIME: Give 1Ł to a player, then take 1 Shard from their Workbench (except transparent).



2 - Dealer

ANY TIME: Take 1Ł from a player, then give them 1 Shard from your Workbench.



3 - Clumsiness

ANY TIME: All players discard a Shard of their choice from their Workbench.



4 - Collector

ANY TIME: Exchange a shard with another player (from his Workbench).

Matagot

MURANO is a game by Carlo Camarotta & Francesco Testini, illustrated by Camille Durand-Kriegel & Sabrina Tobal. Producer: Arnaud Charpentier. Graphic design : Camille Durand Kriegel & Denis Hervouet
© Matagot 2021

MURANO
LIGHT MASTERS

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

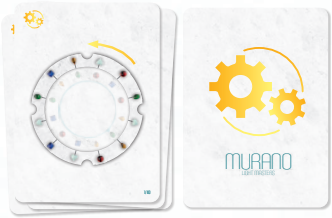
Cette extension comprend 2 modules :

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

MATÉRIEL

- 1 sac pour vos Éclats de verre

- 10 cartes challenge Solo



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



CHALLENGE
(MODE SOLO)

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

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

SETUP

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

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

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

FIN DE PARTIE ET COMPTAGE DES POINTS

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

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

EFFETS DES CARTES CHALLENGE SOLO



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



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



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



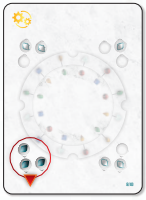
• Placez 1 Éclat vert sur votre Plan de travail **(x1)**



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



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



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



• Ne faites rien **(x2)**

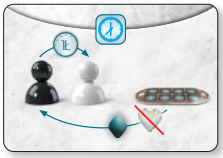
LE FESTIVAL DU VERRE (MODE INTERACTIF)

MODE DRAFT *(mode compétitif)*

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

MODE INTERACTIF *(jouable avec le mode draft)*

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



1 - Autoritaire

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



2 - Revendeur

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



3 - Maladroit

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



4 - Collectionneur

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

Matagot

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

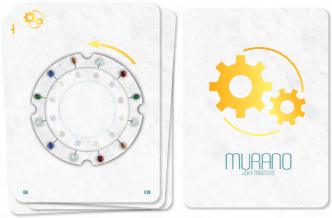
MURANO
MEISTER DES LICHTS

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

Diese Erweiterung enthält 2 Module:
DIE HERAUSFORDERUNG und GLASFESTIVAL

INHALT

- 1 Beutel für deine Glastropfen
- 10 Soloherausforderungs-Karten



- 4 neue Vorteilskarten, die dem Grundspiel für noch mehr Interaktion hinzugefügt werden können.



DIE HERAUSFORDERUNG
(SOLOMODUS)

Durch deine Erfahrung und dein Können wurdest du zu einem der großen Meister der Murano-Inseln. Dein Ruhm stachelt jedoch deine Konkurrenten an, insbesondere den bedeutenden Großmeister Alvise (Automa). Er versteht es, gerissen alle Fäden zu ziehen, um dir Stolpersteine in den Weg zu legen, was deine Vorhaben verkomplizieren wird.

Es liegt bei dir, dies zu kontern oder dir gar die Hinterlist des Großmeisters anzueignen, um in deinen 6 Werken erfolgreich zu sein.

SPIELAUFBAU

1. **Mische die Solo-Herausforderungskarten,** ohne sie dir anzusehen, und lege 6 zufällig gezogene Karten als Stapel verdeckt aus.
2. **Lege die übrigen Karten** unbesehen **in die Schachtel zurück.** Du wirst sie im laufenden Spiel nicht brauchen.
3. **Ziehe 6 Kreationskarten.**

SPIELABLAUF

Spiele nach den üblichen Regeln. Am Ende jedes Zugs, nachdem du Kreationen vervollständigt hast, decke die obersten Herausforderungskarten auf und führe sie aus. Die Effekte können Änderungen des Spielfelds sein, Bonus-/Malus-Effekte oder nichts. Auf der nächsten Seite werden sie beschrieben.

SPIELENDE UND WERTUNG

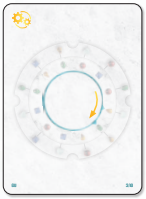
Wenn die letzte Karte aufgedeckt wird, hast du noch 1 weiteren Zug, dann endet das Spiel. Solltest du alle deine 6 Werke fertiggestellt haben, gewinnst du, ansonsten hast du verloren. Bei einem Gewinn überprüfe deine Wertung anhand der folgenden Liste:

GROSSMEISTER	50+
MEISTER	45-49
KUNSTHANDWERKER	40-44
LEHRLING	≤39

EFFEKTE DER HERAUSFORDERUNGSKARTEN



• Drehe den äußeren Ring um 1 Schritt gegen den Uhrzeigersinn **(x2)**



• Drehe den inneren Zeiger um 1 Schritt im Uhrzeigersinn **(x1)**



• Du musst 1 roten Tropfen auf deine Werkbank legen **(x1)**



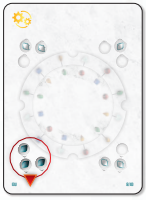
• Du musst 1 grünen Tropfen auf deine Werkbank legen **(x1)**



• Du musst 1 blauen Tropfen auf deine Werkbank legen **(x1)**



• Du musst 1 gelben Tropfen auf deine Werkbank legen **(x1)**



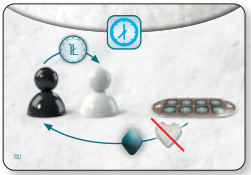
• Leere den Markt mit den meisten Tropfen (nur 1 Markt) **(x1)**



• Du machst nichts **(x2)**

GLASFESTIVAL

Diese 4 interaktiven Vorteilskarten können dem Grundspiel hinzugefügt werden, für noch mehr Interaktion unter den Spielern.



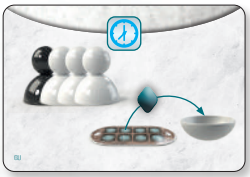
1 - Authorität

JEDERZEIT: Gib einem Spieler 1Ł, dann nimm dir 1 Glastropfen von seiner Werkbank (keine transparenten Tropfen).



2 - Händler

JEDERZEIT: Nimm dir 1Ł von einem Spieler deiner Wahl, dann gib ihm 1 Tropfen von deiner Werkbank.



3 - Tollpatsch

JEDERZEIT: Jeder Spieler legt einen Tropfen seiner Wahl von seiner Werkbank in den Vorrat zurück.



4 - Sammler

JEDERZEIT: Tausche mit einem anderen Spieler 1 Tropfen (von dessen Werkbank).

Matagot

MURANO ist ein Spiel von Carlo Camarotto & Francesco Testini, illustriert von Camille Durand-Kriegel & Sabrina Tobal.
Produktion: Arnaud Charpentier
Grafik-Design: Camille Durand Kriegel & Denis Hervouet
Übersetzung: Michael Kröhnert
© Matagot 2021

MURANO
LIGHT MASTERS

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

THE GRANDMASTER'S CHALLENGE
(EXPERT VARIANT)

SETUP

1. **Remove the Advantage card number 11 *"Prevident"*** before to select the 4 cards for the current game.
2. **Deal 6 creation cards to each player** (7 cards in a game with 2 players).
3. **Place a number of Lira on the internal fixed ring,** in the middle between two Shards, based on the number of players (see figure below).

2 PLAYERS
(2 COINS OF 1€)



3 PLAYERS
(3 COINS OF 1€)



4 PLAYERS
(4 COINS OF 1€)



4. After randomly rotating the external Ring as always, **place the selector at 12:00 o'clock** (exactly at the center).
5. After chosing the first player, **give the Owl token to the last player in turn**.

GAME TURN

At the beginning of the first turn, turn the Selector clockwise, only half step, so that it stops exactly on the first couple of Shards. Play the remaining of the game as always.

When the Selector surpasses a space that still contains 1 or 2 Liras (when passing from one couple of Shards to the next) take 1 Lira from that space and give it to the player who has completed more Creation cards until that moment. In case of tie among 2 or more players, place the Lira back to the reserve.

When a player completes a Creation card, they lose 1 Lira per each transparent Shard used. Count the blank spaces on the Workbench as always and then subtract 1 Lira for each transparent Shard spent.

New optional action: the player with the Owl token may give it to the player to their right to take any Creation card from their hand and bring it in first position.

END OF THE GAME AND VICTORY

In addition to the normal rules for the end of the game, there is a new game end trigger: the game ends as soon as the last Lira is taken from the board. When this happens, all the players play their last turn. Then, proceed to the score count: players lose 2 Liras for each Creation card still in their hand.

Matagot

MURANO is a game by Carlo Camarotto & Francesco Testini, illustrated by Camille Durand-Kriegel & Sabrina Tobal. Producer: Arnaud Charpentier. Graphic design : Camille Durand Kriegel & Denis Hervouet
© Matagot 2022

MURANO
LIGHT MASTERS

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

LE CHALLENGE DU GRAND MAÎTRE

(VARIANTE EXPERTE)

MISE EN PLACE

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

2 JOUEURS
(2 PIÈCES DE 1₤)



3 JOUEURS
(3 PIÈCES DE 1₤)



4 JOUEURS
(4 PIÈCES DE 1₤)



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

TOUR DE JEU

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

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

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

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

FIN DE PARTIE ET VICTOIRE

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

Matagot

MURANO est un jeu de Carlo Camarotto & Francesco Testini. Illustré par Camille Durand-Kriegel & Sabrina Tobal. Direction Editoriale : Arnaud Charpentier. Graphisme : Camille Durand Kriegel & Denis Hervouet
© Matagot 2022