

## Murano - KSR

Man spielt im Uhrzeigersinn. Wer am Zug ist, wählt ein Aktionsfeld, das er mit einem der 8 Schiffe erreichen kann und führt die Aktion aus ODER er passt.

- ! Das Aktionsfeld darf nicht durch ein anderes Schiff besetzt sein.
- ! Das Aktionsfeld ist zu erreichen, ohne an anderen Schiffen vorbeizufahren.
- Um mit einem Schiff ein nicht regelkonform erreichbares Feld zu erreichen, kann man alternativ mehrere Schiffe bewegen:

- 1. Bewegung eines Schiffes ist kostenlos.
- Bewegung eines zweiten/dritten/vierten/... Schiffes kostet 1/2/3/... Gold. Ausführbar ist dann nur das Zielfeld des zuletzt bewegten Schiffes.

**PASSEN:** Wer passt, erhält sofort 1 Gold und zieht ein beliebiges Schiff gemäß o.a. Regeln auf ein freies Aktionsfeld, ohne aber die Aktion durchzuführen.

- 2 Gold nehmen:** → Man nimmt 2 Gold aus dem Vorrat.
- Glashütte kaufen:** → Man zahlt 1 Gold, nimmt 1 (grünes) Plättchen vom Glashütten-Stapel und legt es vor sich ab.
- Laden kaufen:** → Man zahlt 2 Gold, nimmt oberstes (weißes) Plättchen vom Läden-Stapel und legt es verdeckt vor sich ab. Sofort/jederzeit darf man die Rückseite ansehen.  
→ Für 4 Gold darf man das Plättchen aussuchen. Danach mischt man den untersuchten Stapel.
- Palast kaufen:** → Man zahlt 2 Gold, nimmt oberstes (gelbes) Plättchen vom Paläste-Stapel und legt es verdeckt vor sich ab. Sofort/jederzeit darf man die Rückseite ansehen.  
→ Für 4 Gold darf man das Plättchen aussuchen. Danach mischt man den untersuchten Stapel.
- Sondergebäude kaufen:** → Man zahlt 2 Gold, nimmt ein (rotes) Plättchen vom Sondergebäude-Stapel und legt es vor sich ab.
- Charakter anwerben:** → Die 1. Karte, die man im Spiel kauft, kostet 1 Gold. Jede weitere Karte kostet 1 Gold mehr.  
... Dazu nimmt man die obersten 3 Karten vom verdeckten Stapel und wählt eine aus, die man verdeckt vor sich ablegt. Rest unter Stapel zurück.  
... Gefällt keine Karte, endet der Zug ohne Kosten.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 ([www.hall9000.de](http://www.hall9000.de))

Autor: Roland Winner - 27.11.14, Hinweise bitte an: [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)

Das rote Schiff darf von jedem Spieler bewegt werden. Es gibt aber auch eine spezielle Sondergebäude-Karte dafür.

- Gondoliere einsetzen:** → Man zahlt 2 Gold und setzt 1 eigenen Gondoliere auf Gondel eigener Farbe ein. Er verbleibt dort generell.  
→ Zahlt man 5 Gold, ist die Gondelfarbe beliebig.
- Bauen:** → Aktion = 1 - 3 Plättchen auf beliebigen Inseln bauen.  
→ Straßen darf man vom verdeckten Stapel nehmen und beliebig auf gepflasterten Straßenfeldern einbauen.  
→ Neues Gebäude muss an mind. 1 Seite an ein waager./senkrecht benachbartes Straßenplättchen anliegen.  
→ Gebäude baut man auf leeren, braunen Feldern. Erwerb war in vorherigen Runden! Glashütten + Läden markiert man mit einem Markierungsstein eigener Farbe. Sofort gibt es 1/2/3 SP für Glashütte/Laden/Palast.  
→ Sondergebäude gebaut: 3 Karten vom verdeckten Stapel der Sondergebäude ziehen, 1 behalten und offen vor sich ablegen. Restkarten unter Stapel zurücklegen.
- Einkommen:** → Jeder eigene Laden einer Insel bringt je farblich passendem Kunden 1 Gold. Nur 1 Laden je Farbe werten.
- Produktion:** → 0 - X eigene gebaute Glashütten können produzieren.  
→ Dazu zieht man je 1 Glasstein aus dem Sack und verliert 2 SP. Man muss nicht zwingend produzieren.  
→ Außerdem kann man 1 - 3 Glassteine genau 1 Farbe für Erlös von 5/12/20 Gold verkaufen (Steine in Beutel).
- Gondoliere anheuern / entlassen:** → Entlassen: 1 eigenen nicht eingesetzten Gondoliere in den Vorrat legen und 3 Gold erhalten.  
→ Anheuern: Für 3 Gold 1 Gondoliere vom Vorrat holen. Niemand kann mehr als 7 Gondoliere beschäftigen.
- Charakter-Karten:** → Sie bringen zum Spielende SP. Dazu ist aber je eine Insel und dazu 1 Gondoliere in einer Gondel erforderlich.

- Spielende:** → Sind mind. 2 verschiedene Stapel von Plättchensorten leer, sind alle Spieler (ohne Beender) noch 1x am Zug.  
→ In dieser Runde darf jeder (auch der Beender) ein jetzt gekauftes Gebäude direkt nach den Regeln einsetzen.

- Wertung:** → Beender beginnt: Charakterkarte wählen und 1 eigenen Gondoliere von Gondel vor zu wertender Insel holen und auf die Insel setzen. Karte werten. Nächste Karte werten.  
→ Jeder verbleibende Gondoliere auf dem Plan = 1 SP, allerdings außer die im allgemeinen Vorrat befindlichen.  
Wer die meisten SP besitzt, gewinnt. Patt: Beteiligter mit mehr Gold siegt.