





Spacer po Burano

ELEMENTY GRY


72 karty kamienic:

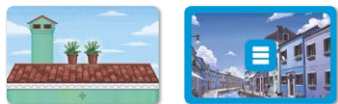
24 × poziom I (symbol  na rewersie)
– po 4 karty w każdym z 6 kolorów



24 × poziom II (symbol  na rewersie)
– po 4 karty w każdym z 6 kolorów



24 × poziom III (symbol  na rewersie)
– po 4 karty w każdym z 6 kolorów



26 kart postaci:

12 × turyści – po 3 karty w każdym z 4 rodzajów



14 × mieszkańcy – po 2 karty w każdym z 7 rodzajów



8 dwustronnych kart rusztowań

(parter i I piętro)



18 monet (12 × wartość 1, 6 × wartość 3)



16 znaczników Pozwolenie na budowę

(po 4 dla każdego gracza)



Notes



Znacznik gracza rozpoczynającego



Wyspa Burano leżąca na Lagunie Weneckiej słynie z kolorowych kamienic ciągnących się wzdłuż kanałów. Zadaniem graczy jest budowa kamienic i ozdobienie ich w taki sposób, aby przyciągały turystów i mieszkańców wyspy. Każdy z nich zwraca uwagę na coś innego: kwiaty, kolorowe markizy, lampy lub inne elementy ozdobne. Jeśli kamienice spełnią oczekiwania turystów i mieszkańców, gracz zdobędzie punkty. Wygra osoba z największą liczbą punktów.

PRZYGOTOWANIE GRY

- A Karty kamienic** podzielcie na **3 stosy** według poziomów (I, II, III), a następnie połóżcie na środku stołu w taki sposób, jak na rysunku obok (na dole I poziom, nad nim II poziom, a najwyżej III poziom).
- B** Z każdego stosu odkryjcie **odpowiednią liczbę kart kamienic** i połóżcie w rzędach obok stosów. Odkryte karty nazywać będziemy **kartami dobierania** (podczas gry będziecie dobierać stąd pasujące wam karty).
- Jeśli gracze w **4 osoby**: odkryjcie **po 5 kart** z każdego stosu.
 - Jeśli gracze w **3 osoby**: odkryjcie **po 4 karty** z każdego stosu.
 - Jeśli gracze w **2 osoby**: odkryjcie **po 3 karty** z każdego stosu.
- C** Podzielcie **26 kart postaci** według rodzajów, a następnie:
- **4 stosy kart turystów** (G1) umieśćcie w rzędzie pod kartami dobierania,
 - **7 stosów kart mieszkańców** (G2) umieśćcie z lewej strony trzech stosów kart kamienic.
- **Jeśli gracze w 4 osoby**:
 - wykorzystujecie wszystkie karty turystów,
 - wykorzystujecie wszystkie karty mieszkańców.
 - **Jeśli gracze w 3 osoby**:
 - z każdego stosu turystów **odłóżcie do pudełka po 1 karcie** (w stosach turystów będą więc po 2 karty),
 - wykorzystujecie wszystkie karty mieszkańców.
 - **Jeśli gracze w 2 osoby**:
 - z każdego stosu turystów **odłóżcie do pudełka po 1 karcie** (w stosach turystów będą więc po 2 karty),
 - z każdego stosu mieszkańców **odłóżcie do pudełka po 1 karcie** (w stosach mieszkańców będzie więc po 1 karcie).


Jeśli chcecie rozegrać **łatwiejszy wariant gry**, wszystkie karty oznaczone tym symbolem (*Ogrodnik, Kwiaciarka, Sklepikarz*) odłóżcie do pudełka.



- D** Monety potóście z boku – to będzie wasz **bank**.
- E** Każdy gracz bierze z banku **monety o wartości 4**.
- F** Każdy gracz wybiera swój kolor i bierze **4 znaczniki Pozwolenie na budowę** w tym kolorze.
- G** Każdy gracz bierze **2 karty rusztowań**. Stanowią one **początek dwóch kamienic** – należy je położyć obok siebie parterem do góry.
- H** Grę rozpoczyna osoba, która ostatnio była we Włoszech (lub najstarszy gracz). Bierze **znacznik gracza rozpoczynającego** i kładzie przed sobą.


Przygotowanie gry dla 4 osób:

D bank



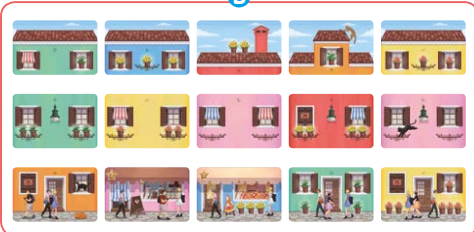
3 stopy kamienic

A




karty dobierania


B



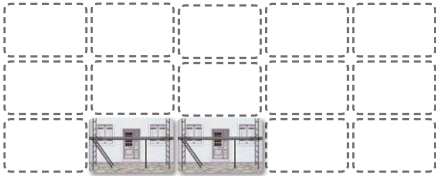
C 2 mieszkańcy




G 1 turyści




obszar gracza – miejsce na 5 kamienic




F



E



H



OPIS KART



Poniżej znajdują się zasady gry **dla 2–4 osób**. Wariant **jednoosobowy** opisany został na końcu instrukcji.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Osoba mająca **znacznik gracza rozpoczynającego** wykonuje swoją turę, a następnie gra toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Przebieg tury gracza:

- A** Gracz **musi** dobrać 1, 2 lub 3 karty kamienic.
- B** Następnie **może** (ale nie musi) wyłożyć z ręki 1, 2 lub 3 karty kamienic.

A DOBIERANIE KART KAMIENIC

Gracz **musi wziąć 1, 2 lub 3 karty** spośród kart dobierania. Im mniej kart weźmie, tym więcej pieniędzy dostanie z banku:

Liczba dobranych kart kamienic	Wartość monet z banku
1 karta	2
2 karty	1
3 karty	0

Uwaga! Nie można zrezygnować z dobrania kart kamienic.

ZASADY DOBIERANIA KART KAMIENIC

- Gracz wybiera **jedną kolumnę kart**. To z niej będzie mógł dobrać karty.
- Dobiera **1, 2 lub 3 karty od góry** lub **od dołu** wybranej kolumny.
- Dobrane karty gracz trzyma w ręce i nie pokazuje pozostałym. Otrzymane monety kładzie przed sobą. Jeżeli w banku skończą się monety, używa dowolnego zamiennika.

Przykład: Ola wybrała kolumnę, w której znajduje się różowy parter, żółte I piętro i niebieski dach.



Oto co Ola może wziąć:

	3 karty	2 karty od góry +	2 karty od dołu +	1 kartę od góry +	1 kartę od dołu +	Nie można wziąć karty ze środka
✓						

Pamiętajcie, że **nie można** dobrać kart z **różnych kolumn**, tylko z jednej.

Jeśli gracz wybrał **kolumnę z 2 kartami** (ktoś wcześniej wziął z niej 1 kartę), ma dostęp do każdej z nich.

Przykład: Ola wybrała kolumnę, w której znajdują się 2 karty kamienic: **I piętro** i **dach**.

Może z niej wziąć:

2 karty + albo dowolną 1 kartę + .



Przy dobieraniu kart pamiętajcie o poniższych limitach:

- Na koniec tury można mieć maksymalnie **3 karty kamienic w ręce**. Nadmiarowe karty należy odłożyć na spód odpowiedniego stosu kart kamienic (poziom I, II lub III).
- Na koniec tury można mieć monety o wartości **6**. Nadmiarowe monety należy odłożyć do banku.

ⓑ BUDOWANIE KAMIENIC

Po dobraniu kart kamienic gracz **może** (ale nie musi) wyłożyć **maksymalnie 3 karty** z ręki, płacąc odpowiednią kwotą do banku:

Liczba wyłożonych kart kamienic	Zapłata do banku
0 kart	0
1 karta	1
2 karty	3
3 karty	5

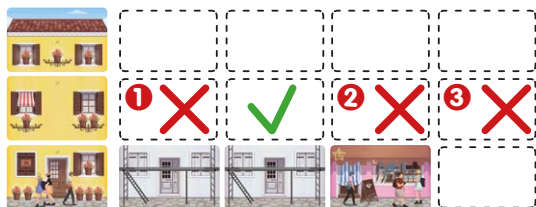
ZASADY BUDOWANIA KAMIENIC

- Wyłożone karty kamienic gracz umieszcza przed sobą na stole.
- Gracz może wybudować maksymalnie **5 kamienic** – jedna obok drugiej.
- Kamienicę buduje się **od dołu**: najpierw **parter**, potem **I piętro** i **dach**.
- Karty kamienic umieszcza się na odpowiadających im poziomach: parter na dole kamienicy, I piętro na środku, a dach na górze kamienicy.
- Karty kamienic umieszcza się w taki sposób, aby z dowolnej strony (z lewej, z prawej, od góry lub od dołu) **sąsiadowały** z przynajmniej jedną wcześniej wyłożoną kartą kamienic lub kartą rusztowania.
- Kamienica musi składać się z **3 kart kamienic tego samego koloru**.
- **Karty sąsiadujące ze sobą w poziomie** (z lewej i prawej strony) **nie mogą być tego samego koloru**.
- Można wybudować kilka kamienic tego samego koloru, jednak nie mogą one ze sobą sąsiadować.

Przykład: Jarek wyklada kartę z **I piętrem**. **Nie może** jej umieścić w poniższych kamienicach, ponieważ:

- ❶ **2 żółte** karty nie mogą sąsiadować ze sobą w poziomie,
- ❷ kamienice muszą składać się z kart tego samego koloru,
- ❸ brakuje parteru.

I piętro można umieścić w trzeciej kamienicy.



KARTY RUSZTOWAŃ

Karty te są dwustronne – z jednej strony znajduje się **parter**, a z drugiej **I piętro**. Na początku gry każdy ma 2 parterowe rusztowania przed sobą. Rusztowanie odgrywa rolę **tymczasowego** poziomego kamienicy. Gdy gracz zastąpi je odpowiednią kartą kamienicy (parterem lub I piętrem), może:

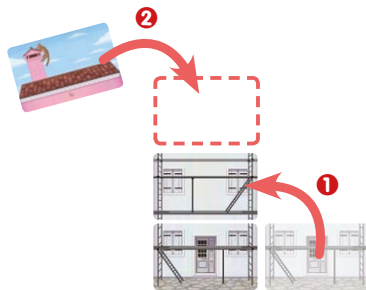


- odłożyć rusztowanie na bok (i skorzystać z niego później – w dowolnym momencie swojej tury),
- od razu przenieść je do innej budowanej kamienicy (na parter lub I piętro). 2 karty rusztowań można umieszczać w tej samej kamienicy (rusztowanie I piętra nad rusztowaniem parterowym).

Kamienica z rusztowaniem na koniec gry traktowana jest jako **nieukończona**, nie dostarczy więc punktów graczowi.

Przykład A: Jarek chce umieścić **dach** na szczycie swojej pierwszej kamienicy. Na razie jest w niej jedynie parter (rusztowanie).

- 1 Jarek bierze więc rusztowanie parterowe z drugiej kamienicy, obraca kartę na drugą stronę i umieszcza ją w pierwszej kamienicy jako rusztowanie I piętra.
- 2 Następnie umieszcza na nim **dach**.



KARTY POSTACI

Po ukończeniu kamienicy (czyli kiedy składa się już z 3 poziomów) gracz wybiera **1 kartę postaci** (może wziąć turystę lub mieszkańca) i umieszcza ją pod ukończoną kamienicą. Pod każdą kamienicą może być tylko 1 karta postaci.

Uwaga! Nie można mieć dwóch takich samych **mieszkańców** wśród swoich kart postaci. Ale można mieć dowolną liczbę takich samych **turystów**.

Na każdej karcie postaci znajduje się informacja, za co gracz zdobędzie punkty na koniec gry.

Przykład: Ola w swojej turze ukończyła 2 kamienice: **czerwoną** i **niebiesko-żółtą**. Wybiera więc 2 karty postaci i umieszcza pod tymi kamienicami.



KONIEC TURU GRACZA

Po **dobraniu kart kamienic** i ewentualnym **budowaniu kamienic** tura gracza się kończy. Swoją turę rozpoczyna gracz siedzący z lewej strony.

Na koniec tury gracz może mieć maksymalnie:

- **3 karty kamienic w ręce** – jeśli ma więcej, wybiera 3 karty, które zatrzyma w ręce, a pozostałe odkłada na spód odpowiedniego stosu kart kamienic (poziom I, II lub III),
- **monety o wartości 6** – jeśli ma więcej, nadmiar odkłada do banku.

Przebieg przykładowej rundy:

1 Tura Patrycji:

- z wybranej kolumny dobiera **dach** i **I piętro**, a z banku dostaje 🏠,
- jeśli chce, może budować kamienice.

2 Tura Oli:

- z wybranej kolumny dobiera **parter**, a z banku dostaje 🏠 🏠,
- jeśli chce, może budować kamienice.

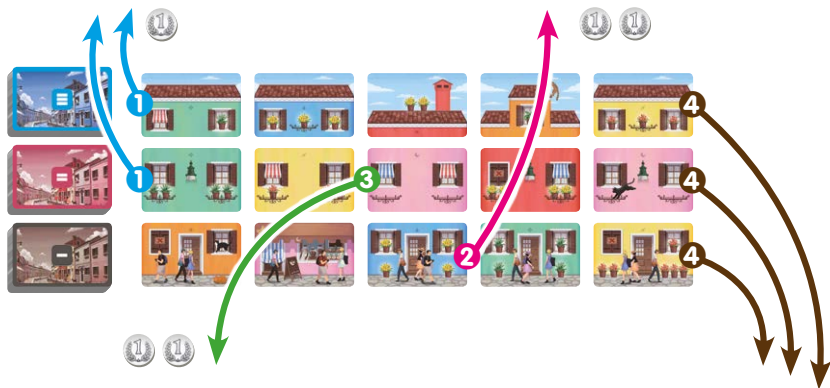
3 Tura Jarka:

- wybiera tę samą kolumnę co Ola, ma więc dostęp do **I piętra** – dobiera je, a z banku dostaje 🏠 🏠,
- jeśli chce, może budować kamienice.

4 Tura Krysi:

- z wybranej kolumny dobiera 3 karty (**parter**, **I piętro**, **dach**), z banku nie dostaje więc monet,
- jeśli chce, może budować kamienice.

Runda się kończy.



KONIEC RUNDY

Gdy wszyscy gracze wykonają swoją turę, runda się kończy.

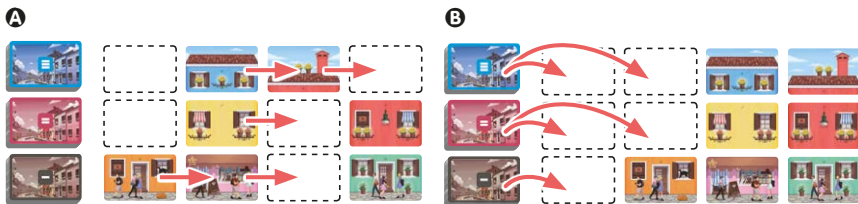
- Jeśli któryś gracz ukończył 5 kamienic, gra się kończy (patrz: **Koniec gry**).
- Jeśli nikt nie ukończył 5 kamienic, należy **przygotować następną rundę**.

Znacznik gracza rozpoczynającego przekazywany jest osobie siedzącej z lewej strony – rozpocznie ona następną rundę.

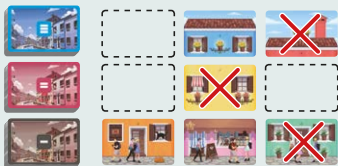


Uzupełnianie są **karty dobierania**:

- A Wszystkie karty przesuwane są maksymalnie w prawo.
- B Następnie puste miejsca są uzupełniane kartami z odpowiednich stosów, tak aby przy każdym stosie liczba kart dobierania była właściwa:
 - 5 kart (4 graczy),
 - 4 karty (3 graczy),
 - 3 karty (2 graczy).



W grze 2-osobowej przed przesunięciem kart należy na każdym poziomie (I, II i III) **usunąć pierwszą kartę z prawej strony** i odłożyć je do pudełka. Później należy wykonać powyższe punkty A i B.



KONIEC GRY

Gra może skończyć się na 2 sposoby:

- Gdy podczas uzupełniania kart dobierania **zabraknie kart kamienic w stosach** – nowa runda nie jest rozgrywana, gra się kończy.
- Gdy któryś z graczy **ukończy 5 kamienic** (i pod każdą z nich leży karta postaci) – należy dokończyć bieżącą rundę (aby każdy gracz rozegrał taką samą liczbę tur). Następnie zapisywane są w notesie punkty zdobyte przez graczy za poniższe rzeczy.

Punkty za karty postaci

TURYŚCI

- Gracz może mieć dowolną liczbę turystów każdego rodzaju.
- Każdy turysta = 2 dodatkowe punkty 🌟 (niezależnie od punktów zdobytych za poniższe rzeczy).



Kobieta

1 punkt za każdy kwiat 🌸🌹 w kamienicy, przy której stoi kobieta.



Mężczyzna

1 punkt za każde zióło 🌿🪴 w kamienicy, przy której stoi mężczyzna.



Dziewczyna

3 punkty za każdego kota 🐈 w kamienicy, przy której stoi dziewczyna.



Chłopak

2 punkty za każdego kota, markizę, lampę i komin 🐈🚩🕯️🏠 w kamienicy, przy której stoi chłopak.

MIESZKAŃCY

- Gracz może mieć tylko jednego mieszkańca każdego rodzaju.
- Mieszkańcy nie dają dodatkowych punktów.



Burmistrz

1 punkt za każdego przechodnia 🚶 przy wszystkich kamienicach gracza.



Policjant

5/9/15 punktów za 1/2/3 lampy 🕯️ w kamienicach niesąsiadujących ze sobą.



Św. Mikołaj

3 punkty za każdy komin 🏠 we wszystkich kamienicach gracza.




Sklepikarz

2/5/9/15 punktów za 1/2/3/4 różne lokale usługowe 🧑🏻‍🔧🕯️📺🍦 we wszystkich kamienicach gracza.




Krawcowa

4 punkty za każdą parę markiz: czerwoną i niebieską  we wszystkich kamienicach gracza.




Kwiaciarka

1 punkt za każdy kwiat  na wybranych przez gracza 3 sąsiadujących ze sobą kartach jednego poziomu.




Ogrodnik

1 punkt za każde zioło  na wybranych przez gracza 3 sąsiadujących ze sobą kartach jednego poziomu.


Punkty za lokale usługowe

Gracze otrzymują **2 lub 3 punkty**  za każdy lokal usługowy  (odpowiednia liczba punktów podana jest na karcie).

Punkty za znaczniki Pozwolenie na budowę

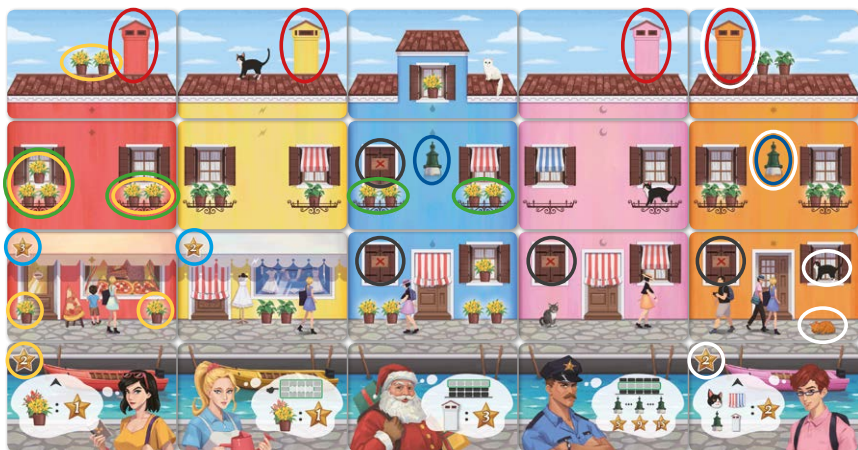
Gracze otrzymują **3 punkty** za każdy niewykorzystany znacznik Pozwolenie na budowę. 

Punkty ujemne za zamknięte okna

We wszystkich swoich kamienicach gracze liczą zamknięte okna . Gracz z największą ich liczbą dostaje **tyle punktów ujemnych, ile wynosi liczba zamkniętych okien w jego kamienicach**. W wypadku **remisu** wszyscy remisujący gracze dostają punkty ujemne.

Uwaga! Początkujący gracze mogą pominąć punkty ujemne za zamknięte okna.

Wygrywa osoba z największą liczbą zdobytych punktów. W wypadku **remisu** wygrywa osoba mająca **więcej pieniędzy**. Jeśli wciąż jest remis, wygrywa osoba mająca **więcej kotów** w swoich kamienicach. Jeśli w dalszym ciągu jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.



Przykład liczenia punktów:

Kobieta: 1 punkt za każdy kwiat 🌻🌻 w tej kamienicy + dodatkowe 2 punkty ★ = **= 11 punktów.**

Kwiaciarka: 1 punkt za każdy kwiat 🌻🌻 na 3 sąsiadujących w poziomie kartach = **= 9 punktów.**

Św. Mikołaj: 3 punkty za każdy komin 🏠 we wszystkich kamienicach = **12 punktów.**

Policjant: 2 niesąsiadujące ze sobą lampy 🏠 = **9 punktów.**

Chłopak: 2 punkty za każdego kota 🐈, lampę 🏠 i komin 🏠 w tej kamienicy + dodatkowe 2 punkty ★ = **10 punktów.**

Lokale usługowe: za pizzerię ★ i sklep odzieżowy ★ = **5 punktów.**

Znaczniki Pozwolenie na budowę: 3 punkty za każdy niewykorzystany znacznik ★ = **12 punktów.**

Zamknięte okna: gracz ma najwięcej zamkniętych okien 🚫, dostaje więc 1 punkt ujemny za każde z nich = **-4 punkty.**

Wynik gracza = 64 punkty.



Spacer po Burano

WARIANT JEDNOOSOBOWY

PRZYGOTOWANIE GRY

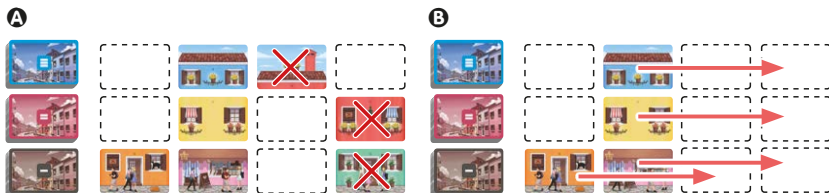
W porównaniu do wersji dla 2–4 graczy (patrz: Przygotowanie gry, str. 2) przygotowanie różni się w trzech punktach:

- B** Z każdego stosu **gracz odkrywa 4 karty kamienic** i kładzie w rzędach obok stosów. Odkryte karty nazywać będziemy **kartami dobierania**.
- C** Gracz dzieli **26 kart postaci** według rodzajów i tworzy **4 stosy kart turystów** i **7 stosów kart mieszkańców**.
 - Z każdego stosu **turystów odkłada do pudełka po 1 karcie** (w stosach turystów leżą więc po 2 karty).
 - Z każdego stosu **mieszkańców odkłada do pudełka po 1 karcie** (w stosach mieszkańców leży więc po 1 karcie).
- H** **Znacznik gracza rozpoczynającego** nie będzie potrzebny – należy odłożyć go do pudełka.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Po zakończeniu tury:

- **Uzupełniając karty dobierania**, należy postępować tak, jak w wariantcie dwuosobowym: na każdym poziomie (I, II i III) **usuwana jest pierwsza karta z prawej strony A** i odkładana do pudełka. Wszystkie karty przesuwane są maksymalnie w prawo **B**.



Następnie puste miejsca są uzupełniane kartami ze stosów tak, aby ponownie były **4 karty dobierania na każdym poziomie**.

- Gracz wybiera **1 z dostępnych kart postaci** i **odkłada ją do pudełka**.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy gracz **ukończy 5 kamienic** lub **skończą się karty postaci**. Podczas liczenia punktów gracz dostaje **1 punkt ujemny** za każde **zamknięte okno** w jego kamienicach. Pozostałe zasady liczenia punktów pozostają bez zmian. Na koniec gracz porównuje zdobytą liczbę punktów z poniższą tabelą:

0-60	słabo
61-70	nieźle
71-80	dobrze
81-85	bardzo dobrze
86+	mistrzostwo świata


Drogi graczu,

pierwsze rozgrywki jednoosobowe mogą nie należeć do łatwych, ale nie zniechęcaj się. Dzięki starannemu planowaniu i odrobinie szczęścia na pewno będzie ci szło coraz lepiej. Najwyższy wynik uzyskany przez autora gry to 87 punktów.

Życzymy powodzenia!

Zespół działu gier Wydawnictwa „Nasza Księgarnia”

Poznaj nasze gry planszowe!

gry.nk.com.pl •  /NaszaKsiegarnia •  nasza_ksiegarnia_gry



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

ul. Aptečna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła

© 2020 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

© 2020 EmperorS4 Games.

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałga

Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak

Redakcja: Patrycja Jaworska, Michał Szewczyk

Marketing: Aleksandra Skłodowska

Korekta: Zuzanna Laskowska, Arek Maj

DTP: Cezary Szulc