



BURANO

彩色島

CONTENTS	
1. Introduction	1
2. Components	2
3. Setup	4
4. Sequence of Play	7
5. Actions	12
6. Clean-up	16
7. End of the Game	18
8. Privilege	19
9. Building Cards	20

1. INTRODUCTION

Бурано, также известный как остров кружева, представляет собой остров в северной венецианской лагуне. Бурано чрезвычайно известен своими яркими домами, эти квадратные дома буйства красок вдоль водных каналов делают его похожим на сказочную страну. Рыбалка была основным занятием на Бурано с момента его основания. Рассказывают, что пока рыбаки уходили на длительную рыбалку за пределы лагуны, их жены, которые остались и скучали по мужу, достали иголки и плели кружево, как они чинили рыболовные сети своего мужа. В Средние века кружево Бурано высоко ценилось и широко использовалось королевскими семьями по всей Европе. Игроки представляют лидера семьи на этом маленьком острове. Они могут отправлять мужчин ловить рыбу для основного источника дохода или отправлять женщин заниматься кружевоплетением для продажи за границу. Зарабатывая на жизнь и сделав Бурано всемирно известным, вам предстоит придумать, как организовать членов семьи на подходящую им работу. От вас зависит, сможете ли вы заслужить славу для своей семьи и сделать так, чтобы они выделялись среди других семей.

Aim of the Game

Игра проводится в течение 4 сезонов, всего 14 раундов. Благодаря новому механизму «кубической пирамиды» игроки по очереди платят монеты, чтобы управлять своей кубической пирамидой в течение каждого раунда. Работа цветных кубиков будет вызывать определенные действия, такие как рыбалка, плетение кружев и кровля дома, которые принесут игрокам победные очки (ПО).

В конце игры побеждает тот, кто заработает больше всего ПО.

2. COMPONENTS

1 Игровое поле

Подсчет очков



1 Поле главного острова



120 Кубиков домов

(20 каждого цвета действия)



4 Торговых судна



33 Монеты

(5 шт. x 5, 8шт. x 3, 20шт. x 1)



18 Доков

(по 3 каждого цвета действия)



12 Мастерские



48 Карт рыбы

(8 видов, по 6 карточек каждого)



1 Поле действий



48 Тайлов крыш

(4 вида, по 12 шт.)



4 Маркера сезонов



6 Цветовые маркеры действий

(по 1 каждого цвета действия)



1 Маркер раунда



16 Карт строительства



Player Components

4 Планшета игроков
(по 1 каждого цвета игрока)



16 Частей колец
(4 каждого цвета игрока)



52 Жетона рабочих
(по 13 каждого цвета игрока, 2 стороны)



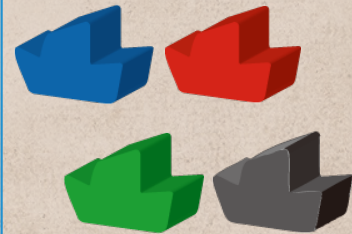
1 Маркер первого игрока



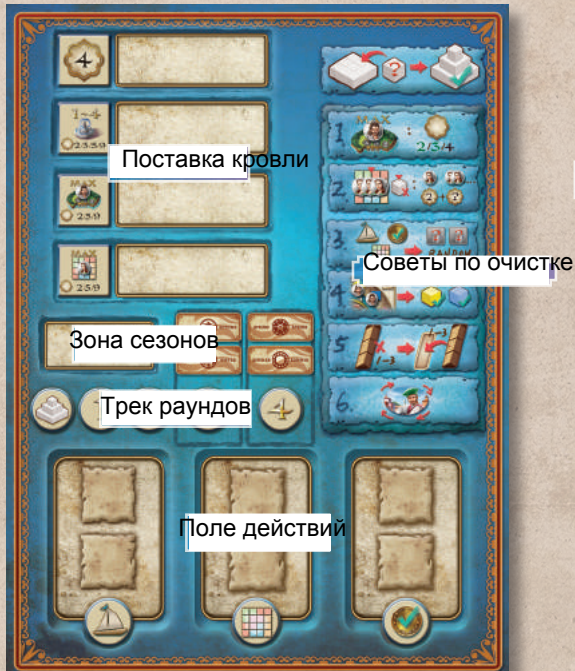
4 Временных колес
(по 1 каждого цвета игрока)



4 Жетона рыбацких лодок
(по 1 каждого цвета игрока)



Details On The Action Board & Player Boards



3. SETUP

(Зеленые тексты обозначают особые правила для игры вдвоём и втроём)

1 Разместите игровое поле в центре стола. Разместите остальные компоненты как показано на рисунке.

1

2 Случайным образом разместите 18 доков лицевой стороной вверх на каждом квадрате на «соседних островах».

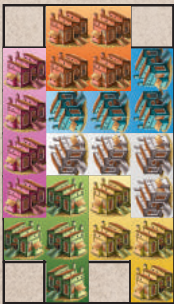
2



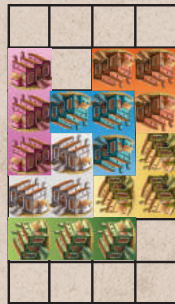
3 Выберите 6 мастерских с 4 квадратами и соберите их вместе в «мастерскую». Вы можете собрать их в следующем макете для вашей первой игры.

3

4- player



2- and 3- player



Для опытных игроков мастерские могут быть собраны с соблюдением следующих ограничений:

Их нельзя размещать за пределами линий сетки в мастерской.

Они могут не пересекаться.

В зоне мастерской должно остаться 4 заготовки. При игре вдвоём и втроём должно оставаться 10 пустых мест.

4 Случайным образом разместите 2 торговых корабля в обоих «портах» главного острова.



4

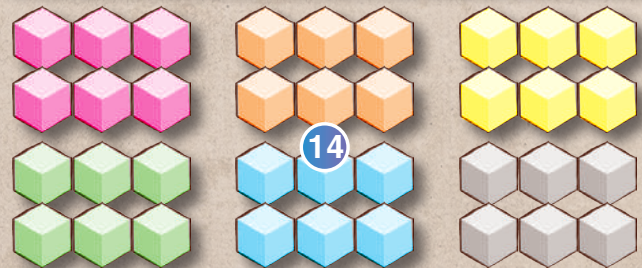
Перейдите к странице 6 для получения инструкций по настройке отдельных условий игры.

5 Поместите главный остров на игровое поле так, чтобы он совпадал с изображением «основного острова».

5



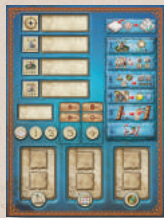
1



14 Рассортируйте 120 кубиков по цвету и положите их рядом с игровым полем в качестве «запаса кубиков». Случайным образом поместите 1 кубик на свободное место под «Фонтаном» на основном поле острова.

14





Поместите планшет с 6 действиями рядом с игровым полем.

6



Отсортируйте 4 типа черепицы и сложите их лицевой стороной вниз на «крышу» с соответствующими символами.

7



Сложите 4 маркера сезона в хронологическом порядке (тайл Весны вверху) и поместите их лицевой стороной вверх на «зону сезонов».

8



Поместите круглый маркер на первую ячейку «дорожки раундов».

9

Случайным образом поместите 2 маркера цвета действия лицевой стороной вверх в каждую из 3 «ячеек действия» на поле действий.



10

Перемешайте 16 карт зданий и положите их лицевой стороной вниз как «колоду зданий». Откройте 4 верхние карты и положите их лицевой стороной вверх рядом с колодой, создав «строительный запас».

11

Отсортируйте 33 монеты как «банк». Если этих монет недостаточно для игры, игроки могут использовать в качестве альтернативы что угодно.



13



Перемешайте 48 карточек рыб и положите их лицевой стороной вниз как «колоду рыб». Откройте 3 верхние карты и положите их лицевой стороной вверх рядом с колодой рыб, создав «рыбный запас».

12

Setup - Player

1 Каждый игрок выбирает цвет, берет планшет выбранного цвета и кладет его перед собой.

3 Каждый игрок берет по 13 жетонов рабочих своего цвета. Один помещается на ячейку «0» «дорожки подсчета очков», а другие помещаются на каждый символ дома, показанный на «кольце расписания».



4 Игрок, который последним был в Италии, берет маркер первого игрока или определите его случайным образом, если там никто никогда не был. По часовой стрелке следующим игроком становится второй, третий и четвертый игрок соответственно.



Каждый игрок берет своих 3 рабочих на кольцо времени, обозначенные соответствующей буквой:

Player	1st	2nd	3rd	4th
Letter	A	B	C	D

И помещает по одному на:
 «Соседний остров» помечен соответствующей буквой (A~D).
 «1» на «дорожки привилегий».
 «1» на «трек ходов».

Затем каждый игрок берет колесо времени своего цвета и кладет его в центр своего «кольца времени». Колесо времени повернуто так, что три стрелки указывают на пустые места на кольце времени.



2 Каждый игрок берет 4 части кольца времени своего цвета и случайным образом соединяет их вместе в любом порядке на «ячейке кольца времени» на игровом поле.



5 Каждый игрок берет 18 кубических домиков из «запаса кубов», по 3 каждого из шести цветов, и кладет их рядом со своим игровым полем в качестве «резерва кубов».

6 В порядке по часовой стрелке, начиная с первого игрока, все игроки выбирают 3 разных типа черепицы и кладут их на «ячейки крыши» на своем игровом поле.

7 Каждый игрок берет из банка по 3 монеты.

8 Каждый игрок берет 1 жетон рыбацкой лодки своего цвета и кладет его на «причал» соседнего острова, где находится его рабочий.



4. SEQUENCE OF PLAY

В игре четыре сезона: весна, лето, осень и зима. Каждый сезон состоит из трех фаз:

1. Строительство кубической пирамиды: расставьте кубики, которые будут использоваться в этом сезоне.
2. Ходы игроков: начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок делает свой ход.
3. Подведение итогов (см. стр. 16): наберите промежуточные баллы. Произвольно переставьте маркеры цвета действия для следующего сезона. Пополните расходные материалы. Передайте маркер первого игрока следующему игроку по часовой стрелке.

Окончательная оценка (см. стр. 18) проводится в конце зимы. Победителем становится игрок с наибольшим количеством победных очков (ПО).

Cube Pyramid Construction

В начале каждого сезона все игроки должны одновременно выбрать 14 кубических домиков из своего «резерва кубов», а затем сложить эти кубы в «область кубической пирамиды» на игровом поле в соответствии со следующими инструкциями:

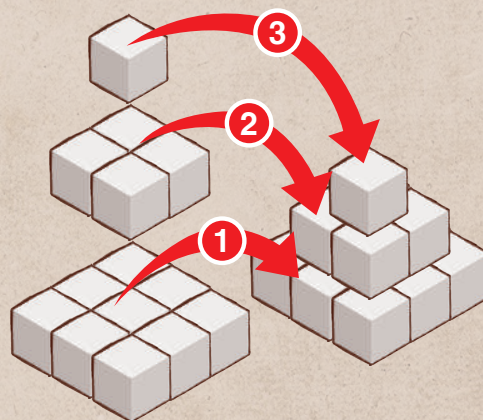
Сначала разместите 9 кубиков как основу 3x3.

Во-вторых, сложите кубики 2x2 на втором уровне.

После этого уложите последний кубик сверху.

После того, как вы закончите пирамиду, вы должны убрать оставшиеся кубики из своего «резерва кубов» в «запас кубов». Каждый удаленный кубик дает вам 1 монету.

Если у вас меньше 14 кубиков, вы должны сначала ставить базу, пока не закончатся кубики.



Пример: Синий игрок поставил 9 кубиков на основание 3x3(1), затем поставил на него 4 кубика в виде уровня 2x2(1) и, наконец, положил 1 кубик на верх уровня 2x2(1).

Примечание:

Игроки должны закончить строительство за одну минуту. Вы можете добавить таймер, чтобы побудить отложенных игроков.

Вы не можете смотреть на пирамиду других игроков, пока строите свою.

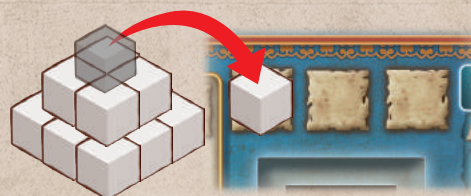
Player Turns

В разные сезоны может быть разное количество ходов, как указано ниже:

Season	Spring	Summer	Autumn	Winter
Turn	4	4	3	3

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок делает один ход. Всего вы можете сделать до 4 ходов, выбранных из 3 различных способов, перечисленных ниже. Вы можете повторять ходы и выполнять их в любом порядке:

A) Возьмите дом: возьмите кубический дом из кубической пирамиды и поместите его в любое из трех мест в «зоне подготовки» на игровом поле.



В) Построить дом: поместите кубический дом на «главный остров» из «зоны подготовки». А затем выполните действие, соответствующее цвету куба. Соответствия между действиями и цветами указаны на доске действий.



С) Дома на крыше: поместите плитку крыши на вершину 2 кубов на основном поле острова. А потом набирайте очки и бонусы.



Вы должны заплатить монеты, прежде чем сделать ход. Стоимость указана в следующей таблице:

Move	1st	2nd	3rd	4th
Coins	+1 coin	-3 coins	-3 coins	-4 coins
Net (coins)	+1	-2	-5	-9



За ход можно сделать до 4 ходов. Продвигайте рабочего на 1 деление по шкале ходов за каждый сделанный вами ход. После того, как вы закончите свой ход, верните рабочего на ячейку «1».

Примечание: если вы не можете или решили не делать ход за ход, вы берете 1 монету из банка и заканчиваете свой ход.

Пример: Синий игрок начал свой ход, начав строить дом (1), и получил 1 монету из банка. Затем он решил сделать второй ход и взял еще один дом(2) и заплатил в банк 3 монеты. Для своего третьего хода он решил построить дом на главном острове с кубом в своей зоне подготовки (3) и заплатил 3 монеты в банк. Он решил не делать 4-й ход и поэтому закончил свой ход. Всего эти три хода стоят 5 монет (1-3-3=-5).



А) Подробности о «Возьми дом»

Возьмите свободный куб из кубической пирамиды и поместите его в «зону подготовки» на игровом поле. Неважно, что вы поставите кубик в любое из трех мест в «зоне подготовки».

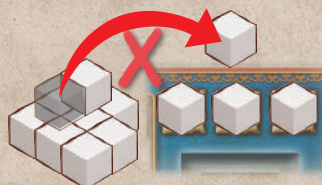
Кубик можно взять, если:

- Он не находится под другими кубиками, т.е. свободный куб. Если в вашей пирамиде всего 9 кубиков, то все они бесплатные.
- В «зоне подготовки» есть пустое место.

Примечание: если нет пустого места или свободного куба, вы не можете взять дом.



Пример: На рисунке показана кубическая пирамида с 4 свободными кубиками (✓).



Пример: Поскольку в «зоне подготовки» уже есть 3 кубика, синий игрок не может взять дом.



В) Подробности о «Построй дом»

Строительство домов для совершения соответствующих действий - главное, чем вы будете заниматься в Бурано.

Есть три действия (см. стр. 12), каждое действие соответствует 2 цветам соответственно. Как только игрок помещает куб на главный остров, он немедленно выполняет соответствующее действие.

Соответствие между действиями и цветами не фиксировано, потому что маркеры цвета действия будут перетасовываться в конце каждого сезона.



Пример: в этом сезоне игроки выполняют «Рыбалку», строя розовый или синий дом, выполняют «Задания мастерской», строя желтый или зеленый дом, и выполняют «Получение дохода», строя оранжевый или белый дом.

Строительство дома выполняется в 3 этапа в фиксированном порядке:

1. Возьмите 1 куб из «зоны подготовки»

Примечание: если нет куба, вы не можете построить дом.



Пример: Поскольку в его «зоне подготовки» не было куба, синий игрок не может построить дом.

2. Поместите этот куб на главный остров двумя способами.

а) В квадратной углублении, и ее нужно ставить рядом хотя бы с одним другим кубом, который уже находится на основном острове, угол в угол (по диагонали).



Пример: На рисунке показаны квадратные ямы, из которых можно построить дом, а из которых нельзя.

или

б) На блоке на крыше, и если цвет куба совпадает с цветом блока на крыше, вы немедленно получаете 1 очко привилегий (см. стр. 19).



Пример: Синий игрок поставил а на блок на крыше, а затем получил 1 очко привилегий, потому что куб совпадал по цвету с блоком на крыше.

Примечание: если вы не можете сделать ни А, ни В, ни С, вы берете 1 монету из банка и заканчиваете свой ход.

3. Выполните соответствующее действие

Обратитесь к полю действий для соответствующего действия цветного дома, который вы только что построили. Выполните действие цвета (см. стр. 12), в котором находится маркер соответствующего цвета действия.



Пример: Синий игрок поместил зеленый куб в квадратное углубление на главном острове и выполнил действие «Рыбалка», потому что маркер действия зеленого цвета находился в «Рыбалке».



С) Подробная информация о «домах на крыше»

Кровельные дома выполняются в 3 фиксированных этапа:

1. Выберите плитку крыши из «ячейки крыши» на вашем игровом поле и поместите ее на 2 куба на главном острове, соблюдая следующие правила:

♦ Вы можете построить 2 куба, которые соответствуют 2 цветам блока на крыше.



Пример: Черепица крыши не может быть помещена на эти 2 куба, потому что цвета не совпадают.

♦ Вы можете накрыть 2 куба, которые находятся на горизонтальной или вертикальной линии.



Пример: плитка крыши не может быть помещена на эти 2 куба, потому что они не находятся на горизонтальной или вертикальной линии.

♦ Вы можете накрыть 2 куба, которые находятся на одном уровне.



Пример: плитка крыши не может быть помещена на эти 2 куба, потому что они не находятся на одном уровне.

♦ Вы не можете накрыть 2 куба, которые находятся на 3-м этаже.



Пример: плитка крыши не может быть помещена на эти 2 куба, потому что они находятся на 3-м уровне.

♦ Вы не можете перекрывать тайлы крыши.



Пример: плитка крыши не может быть помещена на эти 2 куба, потому что она перекрывает другую плитку.

Примечание: Вы не можете строить дома, если нет кубов, отвечающих вышеуказанным требованиям.

2. Получить бонусы

Вы можете получить 2 очка привилегий (см. стр. 19) или получить карту здания (стр. 20).

♦ Если вы решите получить карту здания, возьмите 1 карту здания из «строительного запаса» или вытяните верхнюю карту из «колоды зданий» и положите ее лицом вверх перед собой. Затем немедленно пополните запас четырьмя картами зданий сверху «колоды зданий», если это необходимо.

♦ Если вы решите получить 2 очка привилегий, продвиньте рабочего на 2 деления по вашей «дорожке привилегий».



3. Получите очки за только что установленную крышу.

Существует 4 вида черепицы:

Большинство на соседних островах



Получите 2/5/9 победных очков (ПО), если у вас есть большинство на 1/2/3 соседних островах.

Примечание. Остров не засчитывается, если на первом месте ничья.



Пример: Синий игрок получил 2 ПО за то, что у него было большинство только на левом острове, потому что на правом острове ничья.

Большинство мастерских



Получите 2/5/9 ПО, если у вас есть большинство в 1/2/3 мастерских.

Примечание: Мастерская не засчитывается, при ничьей.



Пример: Синий игрок набрал 2 ПО за большинство только в зеленой мастерской.

Фонтаны на кольце времени



Получите 2/3/5/9 ПО, если у вас есть 1/2/3/4 видимого «символа фонтана» на кольце времени.



Пример: Синий игрок получил 5 ОП, потому что у него было 3 видимых «символа фонтана» () на кольце времени.

4 победных очка



Вы получаете 4 ПО.

5. ACTIONS

В Бурано три действия. Каждое действие соответствует двум цветам. Во время ходов игроки выполняют действия по строительству домов, т. е. размещают кубики домов на «основном поле острова».



Рыбалка

Переместите свою рыбацкую лодку по маршруту плавания от вашей текущей «пристани» на соседний остров или в порт:

А) Соседний остров: пошлите рыбаков за рыбными картами.

В) Порт: обменяйте свои карты рыбы на торговое судно, чтобы получить ПО.

Примечание: Вы должны переместить свою лодку ровно на одно деление по маршруту плавания (исключение: см. строительные карты на стр. 20).

А) Подробности о передвижении на соседний остров

Движение на соседний остров осуществляется в 3 фиксированных шага:

1. Сопоставьте цвета на кольце времени

Проверьте цвета трех домов, отмеченных стрелками, в вашем «кольце расписания» и сопоставьте их с цветами доков на соседнем острове, на который перемещается ваша рыбацкая лодка.

Примечание:

Порядок трехконечных домов не имеет значения.

Если на каком-либо соседнем острове нет доков соответствующего цвета, вы не можете выполнять действие «Рыбалка». (исключение см. привилегию для рыбалки на стр. 19)

2. Собирайте рыбные карточки

Получите 1-3 карты рыбы, если есть 1-3 подходящих цвета

Есть два способа взять карты рыбы в руку: взять карты рыбы лицом вверх из «рыбного запаса» или взять верхнюю карту из «рыбной колоды» и держать ее в секрете от других игроков. После того, как вы возьмете все свои наградные карты рыбы, «рыбный запас» пополнится до 3 карт.

Примечание: если «запаса рыбы» недостаточно для игры, вместо этого вы получаете 2 ПО за каждую карту рыбы.



Пример: Цвета трех домов, отмеченных стрелками на кольце времени синего игрока, были желтыми, синими и розовыми. И цвета доков на его целевом острове были розовыми, желтыми и белыми. Выполняя «Рыбалку», он получил 2 карты рыбы, потому что он получил 2 подходящих цвета (желтый и розовый 1). Сначала он вытянул карту (омара) из «рыбной колоды» 2, А потом выбрал другую карту (еще одного омара) из «рыбного запаса» 3. Наконец, «рыбный запас» пополняется до 3 карт (4).

3. Управление работниками

В зависимости от количества совпадающих цветов по отдельности могут произойти два события:

а) Сопоставьте 1-2 цвета

Возьмите жетон рабочего из сектора 1, указанного колесом времени на кольце времени. Поместите его «мужской стороной вверх» на соседний остров, куда переместили вашу рыбацкую лодку.

Немедленно поверните колесо времени на 1 сектор по часовой стрелке. Сектор 1 колеса времени всегда указывает на дом с рабочими, а три стрелки всегда указывают на три пустых дома.

б) Сопоставьте все 3 цвета

Возьмите жетоны рабочих из секторов 1 и 2, указанных колесом времени на кольце времени. Разместите их «мужской стороной вверх» на соседнем острове, куда переместили вашу рыбацкую лодку.

Немедленно поверните колесо времени на 2 сектора по часовой стрелке.

Примечание: если у вас совпадают все 3 цвета, вы можете взять только одного рабочего из сектора 1 и разместить его на соседнем острове.

После того, как вы отправили рабочих на свой остров-причал, другие игроки, у которых есть рабочие на этом острове, должны вывести по 1 рабочему обратно в пустой сектор с наименьшим номером в своем кольце расписания и получить по 2 монеты.

Примечание: В расписании всегда должен быть хотя бы один работник. Если в вашем кольце времени осталось только два работника при совпадении 3 цветов, отправьте 1 рабочего вместо 2. А если в вашем кольце времени только один рабочий, вы пропустите отправку рабочих.



Пример: Синий игрок переместил свою лодку на целевой остров (1) и сопоставил все 3 цвета (2) доков. Он взял рабочих из секторов 1 и 2, указанных колесом времени, и поместил их на целевой остров (3). Наконец, он повернул колесо времени на 2 сектора (4).



Пример: пока синий игрок отправлял 2 рабочих на целевой остров, на котором остались 2 красных и 1 зеленый рабочий. Красный и зеленый игроки отозвали по одному своему рабочему и поместили их в пустой сектор с наименьшим номером на своем кольце времени (сектор 3 для красного и сектор 7 для зеленого). Красный и зеленый игроки получили по 2 монеты из банка. На острове осталось 2 синих и 1 красный рабочий.

В) Подробная информация о движении в порт

Движение в порт выполняется в 3 фиксированных шага:

1. Выберите торговое судно

Выберите один торговый корабль в порту, где пришвартована ваша рыбацкая лодка.

Примечание. Вы не можете перемещать свою рыбацкую лодку в порт, в котором нет торговых судов.

2. Торговля рыбой

Торгуйте рыбой с выбранным торговым кораблем, разыгрывая комбинацию карт рыбы с руки. Эта комбинация должна соответствовать требованиям тайла корабля, и вы получите напечатанное ПО (см. иллюстрацию справа).

Карты рыбы разыгрываются лицевой стороной вниз в «области проданной рыбы» на вашем игровом поле.

Вы можете торговать с торговым кораблем только один раз за действие.

3. Переместить торговый корабль

Торговое судно, которым вы торговали, плывет в другой порт (с левого берега на правый или наоборот).

Каждый порт может принять до 4 судов.



- 1 [] • 2 VP's
- 2 [] • 4 VP's
- 3 [] • 6 VP's
- 4 [] • 8 VP's



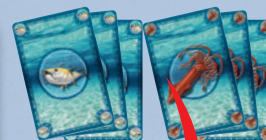
- 1 [] • 2 VP's
- 2 [] • 6 VP's
- 3 [] • 12 VP's
- 4 [] • 20 VP's



- 1 [] • 5 VP's
- 2 [] • 10 VP's
- 3 [] • 15 VP's



- 1 [] • 12 VP's
- 2 [] • 24 VP's



Пример: Торгуя с торговым кораблем, синий игрок разыграл 3 тунца и 3 кальмара и получил 24 ПО. После этого он перевел торговое судно в порт на другом берегу.



Работа в мастерской

Отправьте рабочих в «мастерскую» из вашего «кольца времени» для изготовления кружев.

Он выполняется в 2 шага с фиксированным порядком:

1. Сопоставьте цвета на кольце расписания

Цвета трех домов, отмеченных стрелками на «кольце времени», указывают, в какую «область мастерской» вы можете отправить своих рабочих.

Примечание: порядок трех домов, отмеченных стрелками, не имеет значения.

2. Управление работниками

Вы можете разместить одного работника в каждой мастерской соответствующего цвета.



Пример: Цвета трех домов, отмеченных стрелками, на кольце времени синего игрока были желтыми, синими и розовыми, что означало, что он может поместить своего работника в мастерские желтого, синего и розового кружева.

Возьмите жетоны рабочих из секторов 1-3, указанных на колесе времени. Разместите их «женской стороной вверх» в мастерских по цвету кружева.

Вы можете отправить не более 3 рабочих одновременно. Применяйте следующие правила для отправки своих рабочих (Исключение: см. привилегию для кружевоплетения на стр. 19.) :

- а) Если в зоне мастерской нет ни одного вашего рабочего, вы можете разместить 1 рабочего на любом свободном месте мастерской соответствующего цвета.
- б) Если в мастерской уже есть один или несколько ваших рабочих, вы должны разместить рабочего ортогонально (в вертикальном или горизонтальном направлении) рядом с одним из ваших рабочих, который уже находится в мастерской.
- с) В каждом помещении может находиться только 1 рабочий. (Исключение см. в строительных карточках на стр. 20.)

Вращайте колесо времени на количество отправляющих работников по часовой стрелке.

Немедленно получите 1 монету, если поместите своего рабочего в квадрат с символом монеты.

Примечание. В вашем расписании всегда должен быть хотя бы один работник. Вы не можете отправить последнего рабочего, пока выполняете «Кружевоплетение».



Пример: у синего игрока были одинаковые цвета розового, оранжевого и розового. Он начал с того, что отправил рабочего из сектора 1 в квадрат розовой мастерской (1). Затем он поместил рабочего из сектора 2 в розовое поле (2), ортогонально примыкающее к первому отправленному им рабочему. Наконец, он оставил рабочего в секторе 3, потому что рядом с рабочими, которых он разместил раньше (3), не было оранжевого поля.



Заработок

Заработок выполняется в 2 фиксированных шага:

1. База

За каждую видимую монету (не покрытую рабочими) на вашем "кольце расписания" вы получаете 1 монету из банка.

2. Бонус

Кроме того, вы можете по желанию отозвать любое количество рабочих с 6 «соседних островов» и «зоны мастерской». Поместите отозванных рабочих обратно в кольцо расписания, начиная с сектора с наименьшим номером. Получите 1 монету за каждого отозванного рабочего.



Пример: На кольце времени синего игрока было 6 видимых монет, поэтому он получил 6 монет из банка. После этого он вывел 1 своего рабочего с соседнего острова, поместил его в сектор 4 и получил еще 1 монету.

6. CLEAN-UP

После того, как все игроки закончат все свои ходы, сезон подходит к концу, и игроки разыгрывают следующие 6 событий в указанном порядке.

Примечание: в конце зимы произойдут только первое и второе события. Пропустите следующие события.

1. Подсчет очков за большинство на каждом соседнем острове (очки отличаются при разном количестве игроков)

За каждый соседний остров игрок с наибольшим количеством рабочих получает 4 победных очка (ПО).

При игре втроем: 3 ПО

При игре вдвоем: 2 ПО

Примечание: в случае равенства очков игроки делят ПО (с округлением в меньшую сторону).



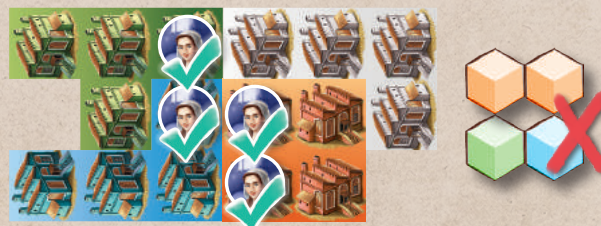
Пример: Синий игрок набрал 12 ПО за большинство на 3-х соседних островах; красный игрок набрал 8 ПО за большинство на 2-х соседних островах; черный игрок набрал 4 ПО за большинство только на 1 соседнем острове.

2. Подсчет очков за действия в мастерской

За каждого своего рабочего, стоящего в зоне мастерской, вы можете вернуть один куб, соответствующий цвету клетки, где находится ваш рабочий, из пирамиды кубов в запас кубов. За каждый возвращенный куб вы получаете 2 ПО.

Дополнительные ПО для объединений:

Объединение — это группа ортогонально смежных рабочих, которым вы заплатили кубики за очки. Дополнительные ПО за число рабочих в профсоюзе перечислены ниже:



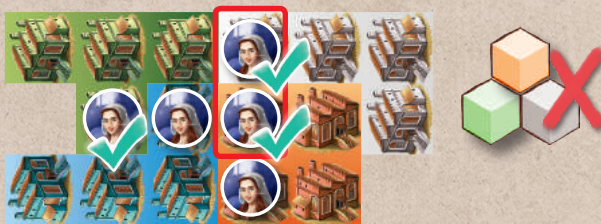
Пример: Синий игрок вернул 2 оранжевых, 1 зеленый и 1 синий кубик для своего союза из 4 рабочих (они стояли ортогонально) в мастерской. Он набрал $4 \times 2 + 4 = 12$ ПО

Union workers	2	3	4	5	6	7	8	9
Additional VP	1	2	4	6	9	12	16	21

Примечание:

Дополнительные ПО за объединение распространяются только на рабочих, за которых вы заплатили кубы.

Дополнительные ПО за распавшиеся объединения начисляются индивидуально.



Пример: Синий игрок вернул 1 белый, 1 оранжевый и 1 зеленый кубик за рабочего на зеленой клетке и за объединение, образованное рабочими на белой и оранжевой клетках. Рабочий на зеленом поле не был членом профсоюза, потому что синий игрок не вернул синий кубик для рабочего на синем поле. Поскольку у него было объединение из 2 рабочих, которое дало ему 1 дополнительное ПО, в итоге он набрал $3 \times 2 + 1 = 7$ ПО.

3. Переместите маркеры цвета действия

Обновите соответствие между действиями и цветами для следующего сезона, перетасовав 6 маркеров цвета действия на полях действий.

4. Пополнение кубиков домов

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок перемещает кубики, оставшиеся в пирамиде кубов, в свой «резерв кубов».

Затем он/она берет количество кубиков каждого цвета из «запаса кубиков», равное количеству нераскрытых символов домов каждого цвета на их кольце времени (т. е. символов домов, закрытых рабочими).

Примечание: если в запасе закончились кубики нужного игроку цвета, он может взять кубик любого другого цвета.

Примечание. Кубики, оставшиеся в «области подготовки», остаются там.



Пример: Имея 2 розовых, 1 зеленый, 1 желтый и 1 синий нераскрытые символы дома на своем кольце расписания, синий игрок взял 2 розовых, 1 зеленый, 1 желтый и 1 синий кубик из «запаса кубиков» в свой резерв кубов.

5. Пополните тайлы крыш

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок:

1. Можете удалить 0-3 черепицы своей крыши, и после этого

2. Пополните каждое из своих пустых мест на крыше новыми тайлами черепицы разных типов из запаса на поле действий.

Примечание: Заново заполненные тайлы черепицы должны отличаться друг от друга, независимо от тайлов черепицы, оставшихся на первом этапе. (т. е. после пополнения могут быть черепицы того же типа).



Пример: Синий игрок убрал сине-зеленую плитку крыши «большинство на острове» (1), а затем снова заполнил два пустых места 1 крышей «4 ПО» и 1 крышей «фонтаны на кольце расписания» (2).

6. Передайте маркер первого игрока

Удалите маркер текущего сезона и передайте маркер первого игрока следующему игроку по часовой стрелке. Следующий сезон готов начаться.

Примечание: маркеры сезона располагаются сверху вниз по схеме весна -> лето -> осень -> зима.

7. END OF THE GAME

Окончательный подсчет очков происходит после этапа уборки зимой. Игроки получают очки за следующее:

Монеты

Конвертируйте все очки привилегий в монеты в соотношении 1:1. Получите 1 победное очко (ПО) за каждые 5 монет.

Рыбные карты

Получите 1 ПО за каждую непроданную карту рыбы в вашей руке.

Карты построек

Получите ПО с лежащих перед вами карточек зданий. (см. стр. 20)

Сложите все ПО, и игрок с наибольшим количеством ПО выигрывает игру.

В случае ничьей последовательно происходят следующие тай-брейки:

1. Выигрывает тот, у кого больше кубиков осталось на его/ее «площадке для приготовления».
2. Выигрывает тот, у кого осталось больше всего монет.

Если ничья, то все эти игроки делят победу.



Пример: В подсчете очков синий игрок получил:

7 монет 1 VP

5 рыбные карты ... 5 VP

Карты построек А.. 9 VP

Карты построек В.. 8 VP

Burano — настольная игра в немецком стиле, разработанная в 2015 году. EmperorS4 и разработчики Burano хотели бы выразить нашу искреннюю благодарность всем другим разработчикам, участвовавшим в этой игре, за их любезную помощь и поучительные советы во время тестирования. Бурано.

Мы также глубоко признательны всем игрокам, которые играли в эту игру, за их полезные предложения. Все это помощь и поддержка полного Бурано. Особая благодарность Yu-Chen Tseng за английский перевод и Smoox Chen за корректуру. Наконец, мы в долгу перед всеми дистрибьюторами, рецензентами и игроками, которые готовы купить игру.

Designer: **Yu-Chen Tseng, Eros Lin**

Illustrations: **Huan-Lung Lo**

Editor: **Wei-Min Ling**

Layout: **Huan-Lung Lo, Maisherly Chan, Eros Lin**

Copyright © 2015 EmperorS4 Technology Co., Ltd

1F., No.6, Aly. 23, Ln. 72, Guangfu S. Rd., Da an Dist., Taipei City 106, Taiwan (R.O.C.)

+886-2-27116587

BoardgameLove@bgl.com.tw

www.BoardgameLove.com.tw

www.facebook.com/BoardgameLove



EmperorS4

Exclusive Distributor of USA and Canada: QSF Games

1719 Woodmarker Ct, Brandon,

FL 33510, United States

+1 (813) 626-2380



Exclusive Distributor of H.K. and China Guangdong province: Broadway Toys

Room307, Heng Ngai Jewelry centre,

4 HokYuenStreetEast, Hunghom, Kowloon, H.K.

+852-23631998



柏蘭玩具有限公司
Broadway Toys Limited

8. PRIVILEGE

Во время своего хода или во время фазы сезонного подсчета очков вы можете потратить свои очки привилегий четырьмя возможными способами.

Примечание. Вы можете потратить столько очков привилегий, сколько хотите и иметь в наличии в дополнение к вашему основному действию.

Привилегия на рыбалку

Перед выполнением рыбной ловли, если вы собираетесь переместить свою рыбацкую лодку на соседний остров, вы можете потратить 1 очко привилегий, чтобы поменять местами два дока на любых двух соседних островах (острова не обязательно должны быть соединены морскими путями).



Пример: Цвета трех домов, отмеченных стрелками на кольце расписания синего игрока, были белыми, розовыми и желтыми. Он потратил 1 очко привилегий, чтобы поменять местами белую верфь на острове А на синюю верфь на острове В, чтобы он совпал со всеми тремя цветами верфи на острове В.

Привилегия для мастерской

Когда вы выполняете действие в мастерской, вы можете потратить 1 очко привилегий, чтобы отправить 1 рабочего в мастерскую соответствующего цвета, не находясь рядом с другими вашими рабочими, и вы можете поместить его на клетку, в которой находился рабочий другого игрока.

Примечание. Если вы поместите своего рабочего на место, где находился рабочий другого игрока, этот игрок должен вывести своего рабочего обратно в пустой сектор (секторы) с наименьшим номером на своем кольце времени и получить 2 монеты за каждого отозванного рабочего.



Пример: Синий игрок потратил 1 очко привилегий, чтобы отправить своего рабочего на совпадающую, но не соседнюю оранжевую клетку, и он заменил одного из красных рабочих на этой клетке, что заставило красного игрока отозвать этого рабочего и получить 2 монеты.

Привилегия для кубов

В любой момент своего хода вы можете потратить 1 очко привилегий, чтобы взять 1 куб любого цвета из «запаса кубов» и поставить его на свою пирамиду кубов, не перемещая другие кубы. кубики.

Примечание. Если в вашей пирамиде кубов уже 14 кубов, вы не можете тратить очко привилегий, чтобы брать кубы.

На этапе очистки потратьте 1 очко привилегий, чтобы взять 1 куб любого цвета в свой «резерв кубов».



Пример: В фазе «Очки за действия в мастерской» синий игрок потратил 2 очка привилегий, чтобы получить 1 оранжевый и 1 синий куб для подсчета очков для своих 2 рабочих в кружевных мастерских.

Привилегия за монеты

В любой момент своего хода вы можете потратить 1 очко привилегий, чтобы получить 1 монету из банка.

9. BUILDING CARDS



Всякий раз, когда вы строите дома на крышах, вы получаете 5 ПО за каждый определенный цвет черепицы. Эффект может сочетаться с картой справа.

Тип А: синий или розовый
 Тип В: желтый или зеленый
 Тип С: оранжевый или белый

Примечание: вы получаете 10 ПО, если оба цвета на плитке крыши являются определенными цветами.



Всякий раз, когда вы строите дома на крышах, вы можете игнорировать правила соответствия цветов черепицы и кубиков дома. Эффект может сочетаться с картой слева.

Тип А: синий или зеленый
 Тип В: желтый или белый

Тип С: оранжевый или розовый
 Примечание: Вы можете поместить плитку крыши на любые 2 куба, если оба цвета плитки крыши являются определенными цветами.



Во время финального подсчета очков вы получаете 2 ПО за все карты рыбы этого типа в вашей «области проданной рыбы».

Тип А:

Тип В:

Примечание: карты рыбы в вашей руке не учитываются.



Во время финального подсчета очков вы получаете 2 ПО за каждую клетку определенного цвета, на которой стоят ваши рабочие в мастерской.

Тип А: розовый, синий или желтый

Тип В: зеленый, оранжевый или белый



Всякий раз, когда вы идете на рыбалку, вы можете переместить свою рыбацкую лодку на два места по маршруту плавания.

Примечание: вы не можете перемещать его вперед и назад, и вы можете ловить рыбу или торговать только на конечном острове или в порту.



Всякий раз, когда вы занимаетесь в мастерской, вы можете поставить своего рабочего на клетку, на которой находился рабочий другого игрока. Этот игрок должен вывести своего рабочего обратно и получить 2 монеты (см. привилегию для мастерской на стр. 19).



Всякий раз, определяя большинство на соседнем острове, вы всегда выигрываете ничью.



На этапе очистки вычтите 1 кубик любого цвета, который вы собираетесь вернуть, чтобы получить очки за мастерскую.

Во время финального подсчета очков вы получаете 3 ПО.



Во время финального подсчета очков вы получаете 3 ПО за каждую карту здания перед вами (включая эту).



Во время финального подсчета очков вы получаете 9 ПО.