

# Прогуливаясь по Бурано

## Правила игры

Бурано — это красивейший остров в Венеции, известный своими красочными домами. Прогуливаясь по острову, Вы увидите эти яркие, дополнительно украшенные жителями, здания по обеим сторонам канала. Туристы часто задерживаются на улице, чтобы оценить и насладиться видом.

Живописным домам Бурано нужен свежий слой краски, чтобы оставаться красивыми и яркими. Используйте свою креативность, чтобы перекрасить и украсить строения, и поразить местных и приезжих своим шедевром.

### Цель игры

Размещайте карты этажей для того, чтобы привлечь посетителей. Они принесут очки в зависимости от различных символов на домах. Игрок с наибольшим количеством очков выигрывает.

### Символы



### Компоненты

- ◆ 72 карты этажей
  - 24 первых этажа (6 разных цветов по 4 карты)
  - 24 вторых этажа (6 разных цветов по 4 карты)
  - 24 третьих этажа (6 разных цветов по 4 карты)
- ◆ 26 карт персонажей
  - 12 карт туристов (4 типа по 3 карты)
  - 14 карт жителей (7 типов по 2 карты)
- ◆ 8 карт лесов (двухсторонние: для первого этажа на одной стороне, и второго этажа — на другой)
- ◆ 1 блокнот для подсчёта очков (40 страниц)
- ◆ 18 монет (12 со значением 1, 6 со значением 3)
- ◆ 15 жетонов бонусов
- ◆ 1 жетон первого игрока

### Подготовка к игре

1. Отдельно перемешайте колоды этажей и разместите их в колонку по возрастанию снизу-вверх.
2. Выложите по несколько карт из каждой колоды в строку, формируя резерв этажей, количество карт зависит от количества игроков:
  - 4 игрока — 5 карт
  - 3 игрока — 4 карты
  - 2 игрока — 3 карты
3. Отсортируйте 26 карт персонажей по типам. Разместите 4 стопки карт туристов в строку под резервом этажей (3-А), и после этого разместите 7 стопок карт жителей так, как показано в примере (3-В).

Необязательное правило для начинающих: можете все типы карт, помеченные \* (Owner, Florist, Gardener). Используйте только 8 стопок (4 стопки туристов и 4 стопки жителей), чтобы упростить игру.

- 4 игрока — используйте все карты
  - 3 игрока — уберите по 1 карте из каждой стопки туристов (в каждой должно остаться по 2), и верните их в коробку
  - 2 игрока — уберите по 1 карте из каждой стопки туристов (в каждой должно остаться по 2) и жителей (в каждой должно остаться по 1), и верните их в коробку
4. Выложите 18 монет, отсортировав их по номиналу, формируя Банк.

### Подготовка игрока

- А — каждый игрок выбирает цвет и берёт соответствующие жетоны Бонусов (4 штуки)
- В — каждый игрок берёт 2 карты Лесов и размещает их стороной первого этажа вверх перед собой так, как показано в примере. Убедитесь, что перед каждым игроком достаточно места для сетки 5x3 (Зона домов)
- С — каждый игрок берёт из Банка монеты суммарным номиналом 4
- Д — жетон первого игрока берёт тот, кто совсем недавно путешествовал, либо определите первого игрока случайным образом.

# Пример для 4 игроков



Колоды этажей

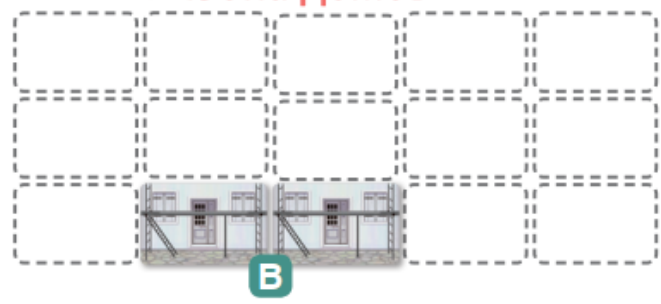
Резерв этажей



Жители

Туристы

Зона домов



### Процесс игры

- Игра проходит в течение нескольких раундов. Игроки ходят по часовой стрелке, начиная с первого игрока.
- В свой ход каждый игрок должен сделать одно из следующих действий:
  1. Взять 3 карты этажей
  2. Взять 2 карты этажей и 1 монету
  3. Взять 1 карту этажа и 2 монеты
- После этого игрок может разместить до 3 карт этажей.
- В конце своего хода игрок определяет, посетит ли его Персонаж.
- После того, как все игроки походили, раунд заканчивается. Если кто-либо из игроков закончил 5 домов, игра заканчивается. Если никто этого не сделал, подготовьтесь к следующему раунду.

### Получение карт этажей

Чтобы взять карту этажа, выберите колонку в Резерве этажей и возьмите карты, начиная сверху-вниз, либо снизу-вверх. Игроки не могут пропускать карты.

Нельзя брать карты из разных колонок.

Если в колонке 3 карты, никак нельзя пропустить верхнюю или нижнюю карту, чтобы забрать среднюю. Но, если предыдущие игроки забрали их, можно начинать со средней карты.

Возьмите карты в руку, не показывая их другим игрокам.

В конце хода у игрока может остаться до 3 карт в руки, положите лишние под низ соответствующих колод.

### Получение монет

Банк считается бесконечным, если монеты закончились, используйте подходящий заменитель.

В конце хода у игрока может остаться до 6 монет, верните лишние в Банк.

### Размещение карт этажей

Можете размещать карты этажей только из своей руки.

В свой ход можно разместить до 3 карт этажей. Размещение первой стоит 1 монету, второй и третьей — 3 монеты.

### Правила размещения, которые нельзя нарушать

1. Карты этажей должны размещаться на соответствующей высоте.
2. Все карты вторых этажей должны быть размещены над картами первых этажей. А каждая карта третьего этажа должна иметь под собой карты первого и второго. Карты лесов могут временно использоваться вместо соответствующих карт этажей, заменяясь на них впоследствии.
3. Все карты этажей должны располагаться по соседству с предыдущими картами.
4. Зона домов не может иметь больше 5 домов.

Карты лесов двухсторонние. Можете переворачивать и передвигать их столько раз, сколько хотите, не нарушая вышеуказанных правил. Зона домов имеет размер 5x3, если места для карты лесов нет, просто положите её рядом с собой.

Правила размещения, которые можно нарушать.

1. Все 3 карты одного дома должны быть одного цвета.
2. Соседние дома должны быть разных цветов.

Каждый раз, когда размещаемая карта этажа нарушает одно, или оба из вышеуказанных правил, сбросьте 1 из своих жетонов Бонусов. Таким образом, нарушить эти правила можно до 4 раз.

### Посещение персонажа

В конце своего хода, если игрок закончил дом, он должен взять карту персонажа и разместить её под законченным домом.





Если игрок заканчивает несколько домов за ход, то каждый из этих домов получает по персонажу.

Нельзя получать одинаковых Жителей, но можно получать одинаковых Туристов.






Незаконченные дома не получают персонажей, даже в конце игры.



Каждый персонаж приносит победные очки (ПО) в зависимости от символов на картах этажей дома над ним. Все ПО подсчитываются в конце игры.

Туристы (каждый приносит 2 ПО сам по себе):

	Женщина	1 ПО за каждый цветок в доме
	Мужчина	1 ПО за каждое растение в доме
	Девочка	3 ПО за каждого котейку
	Мальчик	2 ПО за каждого котейку, занавеску, фонарь или трубу.

Жители (не могут повторяться)

	Мэр	1 ПО за каждого прохожего на первых этажах
	Полицейский	5/9/15 ПО за 1/2/3 <b>несоседних</b> фонаря на вторых этажах
	Санта-Клаус	3 ПО за каждую трубу на третьих этажах
	Владелец магазина	2/5/9/15 ПО за 1/2/3/4 <b>разных</b> магазина на первых этажах
	Портниха	4 ПО за каждую пару <b>разных</b> занавесок на всех этажах
	Цветочница	Выберите любые 3 этажа, соседних по горизонтали, 1 ПО за

		каждый цветок
	Садовник	Выберите любые 3 этажа, соседних по горизонтали, 1 ПО за каждое растение

#### Подготовка к следующему раунду

После того, как все игроки походили, если никто не собрал 5 домов, подготовьте следующий раунд.

Передайте жетон первого игрока следующему по часовой стрелке.

Восполните Резерв этажей по следующим правилам.

1. Заполните пустые места, сдвигая карты справа-налево.

2 игрока — сбросьте самую правую карту из каждой строки перед тем, как будете сдвигать карты.

2. Заполните оставшиеся пустые места картами из соответствующих колод так, чтобы в каждой строке было необходимое число карт:

4 игрока — 5 карт

3 игрока — 4 карты

2 игрока — 3 карты

#### Конец игры и финальный подсчёт очков

Когда кто-либо из игроков заканчивает 5 домов, доиграйте раунд до конца и приступайте к подсчёту очков.

Каждый игрок получает ПО в следующей последовательности:

A. ПО за персонажей (+): слева-направо

B. ПО за магазины (+): 2 или 3 ПО за каждый магазин на первых этажах (указано на картах)

C. ПО за жетоны Бонусов (+): 3 ПО за каждый оставшийся жетон

D. ПО за закрытые окна (-): игрок с наибольшим количеством закрытых окон теряет столько очков, сколько закрытых окон у него есть. Если таких игроков несколько, все они теряют очки.

Необязательное правило для начинающих: не учитывайте штраф за закрытые окна.

Игрок с наибольшей суммой очков побеждает.

В случае ничьей, побеждает игрок с наибольшим числом монет.

В случае ничьей по монетам, побеждает игрок с наибольшим количеством котеек в своих домах.