

MURANO. LIGHT MASTERS

L'arte di fabbricare oggetti di vetro colorato raggiunge il Top a Murano.



Introduzione

[Murano: Maestri della Luce](#) è un gioco per 2-4 partecipanti, creato da due autori italiani (Carlo Camarotto e Francesco Testini) e pubblicato nel nostro Paese da [Asmodée Italia](#).

Durante i nostri test abbiamo avuto qualche dubbio sull'età indicata (8 anni o più), e quindi abbiamo preferito spostarla a 10 anni: in realtà le regole non sono affatto complicate, ma le decisioni della fase di "negoziazione" non sono così semplici per i più piccoli.

Ciò premesso abbiamo notato che a PLAY 2022 **Murano: Maestri della Luce** era giocato su parecchi tavoli ed effettivamente anche quando lo abbiamo presentato noi i... clienti non sono mai mancati.

A chi ci ha chiesto il perché del titolo non abbiamo però saputo dare una risposta precisa: sappiamo tutti che a Murano i maestri vetrai sono in grado di creare i lampadari più splendidi del mondo, ma nel gioco dovremo costruire quasi esclusivamente vasi, ninnoli, soprammobili di vario tipo, ecc. e probabilmente il titolo si riferisce ai riflessi di luce che ognuno di questi oggetti può dare.

Questo non toglie nulla al gioco, naturalmente, e resta una semplice curiosità, quindi passiamo oltre e vediamo come funziona il tutto.

Unboxing



Foto 1 – I componenti del gioco.

Aprendo la scatola di **Murano: Maestri della Luce** siamo piacevolmente sorpresi dalla cura che è stata data al confezionamento del gioco: due termoformati sovrapposti di plastica bianca (lucida) ci permettono di utilizzare quello superiore come piano di gioco (appoggiandolo sempre dentro la scatola), mentre quello inferiore ospita tutti i componenti (e fa da sostegno al tabellone).



Foto 2 – Il confezionamento della scatola per riporre in ordine i componenti è stato attentamente studiato.

Estraiamo per prima cosa dalle tre fustelle i vari elementi di cartone: due cornici rotonde per il tabellone, le plance dei giocatori, quattro tessere speciali, le monete e... un “gufo” stampato su una tessera da montare su basetta.

Esso non ha nessun ruolo nel gioco ma può servire come decorazione.

Completano la dotazione due mazzi di carte, un gettone per il “Primo Giocatore” ed una cinquantina di “frammenti di vetro” (per usare la terminologia del regolamento) ovvero “pietre” di varie forme e colori: verdi, gialli, rossi, blu e trasparenti.

Nel seguito utilizzeremo indifferentemente i termini "pietra" o "frammento" per indicare questi componenti di vetro colorato in modo da evitare ripetizioni o fare confusione.

I materiali di **Murano: Maestri della Luce** sono tutti di buona fattura ma le carte più grandi (63x88 mm) verranno manipolate spesso, per cui è consigliabile proteggerle con bustine trasparenti fin dalla prima partita anche se sono stampate su materiale robusto e con la superficie “zigrinata” per mantenerle pulite.

Da notare che l’incavo del termoformato usato per riporle (lo vedete nella foto qui a fianco in alto a destra) è stato previsto di dimensioni leggermente più larghe, quindi è perfetto anche quando le carte sono imbustate.

Preparazione (Set-Up)

Il tabellone deve essere estratto dalla scatola per prelevare tutti i componenti, ma poi va rimesso al suo posto inserendo l'anello azzurro centrale e le due "corone" di cartone: la più interna è fissa e su di essa sono stampati i frammenti colorati, mentre quella esterna è girevole e su di essa troviamo anche i frammenti trasparenti (a forma di cuore).



Foto 3 – Il tabellone del gioco è posato direttamente sulla scatola.

Tutte le “pietre” di vetro sono inserite nella vaschetta al centro del tabellone, poi se ne prende una per colore da piazzare sui quattro angoli (chiamati “magazzini”).

I giocatori ricevono una plancia personale (chiamata “Banco di Lavoro”), 5 carte “Creazione”, una carta “Sommario” e quattro monete da 1 Lira.

Si prendono poi le quattro tessere speciali (chiamate “Categorie”) e sotto ognuna di esse si posa una delle carte più piccole (“Vantaggi”). Infine si determina il primo giocatore che riceve l’apposito gettone. La partita a **Murano: Maestri della Luce** può cominciare.



Foto 4 – Tavolo pronto per una partita a quattro.

Il Gioco

A turno i giocatori devono effettuare una specifica sequenza:

- (1) – girare di una casella (in senso orario) l’anello azzurro (sul quale una piccola freccia indica la posizione) per prelevare i due “frammenti” corrispondenti alla nuova posizione: essi vengono subito messi sul proprio “Banco di Lavoro” (purché ci siano caselle libere);
- (2) – Effettuare una negoziazione (ne parliamo fra un attimo);
- (3) – Completare 1-2 “Creazioni”.



Foto 5 – Il tabellone centrale “attrezzato”.

Sfruttiamo allora la foto 5 qui sopra per fare un esempio:

(1) – Il giocatore di turno ha già spostato l’anello centrale e la freccia dell’anello azzurro indica una pietra blu nel cerchio interno ed una verde in quello esterno: il giocatore prende dalla vaschetta centrale le due pietre e le posa sulla sua plancia.

(2) – A questo punto ha TRE diverse opzioni per risolvere la fase “obbligatoria” di negoziazione e può dunque:

- Scambiare una delle pietre del suo Banco: in tal caso deve scegliere uno dei quattro magazzini (purché abbia una casella vuota) e posare la pietra da scambiare per prendere le due pietre dell’anello esterno che sono ai lati del magazzino. Nel nostro esempio se il giocatore posa una pietra nel magazzino in basso a destra può prelevare un frammento verde ed uno blu. Con questo scambio non si possono però prendere i frammenti trasparenti (che sono dei Jolly): quindi dal magazzino in basso a sinistra potrebbe prendere solo una pietra blu, da quello in alto a destra una gialla, ecc.

- Comprare tutte le pietre di un magazzino a sua scelta al costo fisso di 2 Lire;

- Vendere una o più delle pietre che ha sul banco al costo fisso di 1 Lira (non di 1 Lira per pietra).

Lo scopo delle prime due fasi del turno è quello di riuscire ad accumulare le pietre del colore giusto per poter costruire uno dei ninnoli raffigurati sulle carte: ma attenzione, queste ultime devono essere

SEMPRE mantenute nell'ordine in cui sono state ricevute e devono quindi essere risolte in sequenza. Diamo loro un'occhiata più da vicino.



Foto 6 – Esempio di carte “Creazione”.

Ogni carta di **Murano: Maestri della Luce** ha tre caratteristiche: la prima è una foto dell'oggetto rappresentato e si tratta di vere creazioni di Murano, una più bella dell'altra (se avete già fatto una visita guidata ad un atelier dei maestri vetrai della città capirete immediatamente la finezza di quegli oggetti).

Ludicamente parlando invece ci interessano le altre due caratteristiche:

(a) in alto a sinistra sono indicati i frammenti che servono a realizzare la “Creazione” al centro: si tratta sempre di quattro frammenti di diversi colori. Per realizzare la volpe della carta in alto a sinistra, per esempio, servono due frammenti gialli, uno rosso e uno blu. Per il gufo al centro in basso occorrono invece tre gialli ed un blu, ecc.

(b) in alto a destra ci possono essere uno o due simboli: essi corrispondono alle tessere “Categoria” cui abbiamo accennato più sopra e che spiegheremo fra poche righe.

Per realizzare una “Creazione” bisogna pagare i frammenti richiesti, che vanno rimessi nella vaschetta al centro del tabellone: la carta realizzata viene posata (visibile) sulla sinistra del banco ed il giocatore incassa tante Lire quante sono le caselle libere della sua plancia (ognuna delle quali ha infatti il simbolo “1L”). È possibile realizzare in un solo turno due diverse creazioni se si hanno sul banco gli otto frammenti necessari (ricordando sempre che uno trasparente può sostituire qualsiasi colore) e, in qualche caso davvero improbabile, anche una terza creazione sfruttando le carte e i bonus.



Foto 7 – Esempio di realizzazione doppia.

Guardate la foto 7 qui sopra che ci mostra la “mano” di un giocatore (tre carte perché due creazioni sono già state realizzate) che abbiamo posata, per mere ragioni fotografiche, sopra al suo banco di lavoro. Per realizzare il “gufo” (ricordate? le carte vanno utilizzate in sequenza) serve una pietra blu perché le tre gialle sono già sul banco: supponiamo che dal tabellone il giocatore prelevi una pietra rossa ed un jolly (frammento trasparente). Utilizzando il jolly può costruire il suo gufo incassando 4 Lire (perché ha rimesso nella vaschetta i tre frammenti gialli e quello trasparente). Ora però si scopre la carta successiva che richiede tre frammenti rossi ed uno verde che il giocatore ha già sul banco: quindi può subito costruire anche quella carta incassando 8 Lire (il banco infatti è stato ora completamente svuotato).

In **Murano: Maestri della Luce** ci sono anche tre “azioni speciali” che possono essere giocate al proprio turno e che servono a facilitare le cose ai giocatori:

(a) – Cambiare l’ordine delle carte “nella propria mano”: pagando 1 Lira è possibile prendere la carta davanti per spostarla in una qualsiasi altra posizione. Pagando più Lire si può eseguire più volte questa azione spostando sempre la carta davanti;

- (b) – Ruotare l’anello esterno: pagando 1 Lira si può ruotare di una casella in senso antiorario l’anello esterno: operazione utilizzata soprattutto all’inizio del proprio turno per impossessarsi di un frammento trasparente (Jolly) o di un colore indispensabile;
- (c) – Attivare uno o più “Vantaggi”: questa opzione è possibile solo se si hanno già delle carte costruzione realizzate (quelle a sinistra del Banco).



Foto 8 – Le Tessere Categoria abbinate ad alcune carte Vantaggio prese a caso dal mazzo.

In questo caso il giocatore sposta la carta scelta da sinistra a destra del banco (noi di solito la giriamo a faccia in giù per chiarezza) ed esegue (una tantum) l’azione indicata sotto la tessera con lo stesso simbolo. La foto 8 qui sopra ci mostra le carte “vantaggio” consigliate dalle regole per le prime partite: in seguito si prenderanno a caso da un mazzetto di 16 (formato 54x63 mm). Tornando al nostro esempio la tessera a sinistra (anello blu) permette di prelevare un frammento rosso o uno verde, la seconda (cavallo giallo) fa incassare 4 Lire (anziché 1 sola) in caso di vendita, la terza (bicchiere verde) fa prendere un frammento giallo o blu. Sotto l’ultima vedete solo il “dorso” della carta che nella realtà permette di comprare tutti i frammenti di un magazzino a “0” Lire (anziché 2).

La partita di **Murano: Maestri della Luce** finisce quando un giocatore completa la sua QUINTA (ed ultima) carta “Creazione”: si completa allora regolarmente il turno in corso, poi si contano i soldi messi da parte e chi ha il totale più alto vince.

Qualche considerazione e suggerimento

La prima osservazione che possiamo condividere è quasi banale: prima di iniziare a giocare guardate attentamente sia la vostra mano (tutte le carte, non solo la prima) per scoprire se valga o meno la pena di spostarne una o due ed ottimizzare la sequenza: se, per fare un esempio, avete due carte in successione che mostrano tre pietre gialle ed una di colore diverso è piuttosto difficile che riusciate a farle facilmente, quindi forse vale la pena di mettere in mezzo una carta con colori diversi.

Guardate poi anche il tabellone e calcolate mentalmente dove sarà la freccia azzurra quando arriverà il vostro turno: le due pietre che indicherà sono quelle che vi servono? Allora procedete senza modifiche. No? Provate ad investire una Lira per girare la cornice esterna in modo da prelevare un jolly o una pietra del colore che vi serve assolutamente.



Foto 9 – Le Lire, moneta “ufficiale” del gioco.

In generale è consigliabile chiudere la prima carta “Creazione” avendo solo 4-5 pietre sul banco, in modo da incassare il maggior numero possibile di Lire: i soldi in **Murano: Maestri della Luce** sono importanti per la vittoria finale, ma sono ancora più importanti nelle fasi iniziali della partita per variare la posizione delle carte o per spostare l’anello esterno sul tabellone, come abbiamo già visto.

Le carte realizzate non hanno ancora concluso il loro “servizio”: è possibile infatti utilizzarle ancora una volta per compiere l’azione speciale dei “Vantaggi”. Quindi non dimenticatevi di usarle non appena possibile perché lasciarle a sinistra del banco non vi regala nulla, mentre scambiarle per qualche frammento o per operazioni speciali potrebbe permettervi di anticipare una vendita che magari all’inizio del turno era imprevedibile.



Foto 10 – La scatola di Murano: Maestri della Luce.

Commento finale

Murano: Maestri della Luce non è un gioco ... per tutti: i giocatori più esperti da noi invitati al tavolo da gioco hanno infatti espresso il parere “troppo semplice per noi”, nonostante poi si siano impegnati attentamente per cercare di vincere la partita. In effetti questo gioco sembra indirizzato soprattutto alle famiglie o a giocatori meno scafati: facile da imparare, sufficientemente veloce per non annoiare i giocatori meno appassionati, con qualche colpo di scena quando uno dei partecipanti rifila una bella ed inaspettata “combo” che coglie impreparati gli avversari.

La maggior parte dei giocatori che si sono seduti al nostro tavolo si era fermata a dare un’occhiata durante la partita precedente: erano soprattutto incuriositi dal “tabellone” mobile e pieno di vetri colorati ma in seguito, osservando il tipo di gioco, hanno deciso di attendere la fine e prendere posto per la partita successiva.

In questo periodo assistiamo ad una nuova “moda” (inaugurata da *Azul* e *Sagrada*) con tante tessere o pietre da manipolare per riempire vetrate, pavimenti, ecc. e questo significa che gli inventori di giochi continuano a sfornare dei titoli interessanti mentre gli editori si sono resi conto perfettamente di quanto l’estetica e la componentistica siano importanti per distinguere le loro creazioni dal resto. Ottima notizia per noi che troviamo piacere a provare queste novità per poi condividere le nostre “sensazioni” con altri appassionati. Vedremo cosa ci riserveranno i prossimi mesi.

"Si ringrazia la ditta [ASMODEE ITALIA](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"