

マ 7

街

МАЧИ КОРО



ПРАВИЛА ИГРЫ

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Вам предстоит стать мэром небольшого городка, который может стать самым процветающим в округе. Стройте кафе и магазины, налаживайте производство и увеличивайте поступления в городской бюджет. Но помните, что мэры-конкуренты не дремлют — они тоже мечтают построить самый лучший город на земле. Вам предстоит нешуточная гонка, и победит в ней тот, кто первым украсит свои улицы достопримечательностями.

Важно: в этой коробке также содержатся компоненты расширения «Мачи коро плюс», которые усложнят и разнообразят игру. Если это ваша первая партия, мы рекомендуем играть только базовыми картами — отложите в коробку все карты с символом . Как только вы освоитесь, можете смело добавлять в игру карты расширения (правила их использования описаны на стр. 9).

СОСТАВ ИГРЫ

Состав базовой игры

30 стартовых карт

10 стартовых карт предприятий (2 вида — «Пшеничное поле» и «Пекарня» без символа монеты на лицевой стороне)

Лицевая
сторона



Оборот

20 карт достопримечательностей (4 вида)

Лицевая
сторона



Оборот

87 карт резерва

72 карты предприятий синего, зелёного и красного цветов (12 видов)

Лицевая
сторона



Оборот

15 карт крупных предприятий фиолетового цвета (3 вида)

Лицевая
сторона



Оборот

60 монет

35 монет
номиналом «1»



15 монет
номиналом «5»



10 монет
номиналом «10»



2 кубика



Состав расширения

15 стартовых карт

5 карт стартовых предприятий
(1 вид)

Лицевая
сторона



Оборот

10 карт достопримечательностей
(2 вида)

Лицевая
сторона



Оборот

58 карт резерва

48 карт предприятий синего,
зелёного и красного цветов
(8 видов)

Лицевая
сторона



Оборот

10 карт крупных предприятий
фиолетового цвета
(2 вида)

Лицевая
сторона



Оборот

СТРОЕНИЕ КАРТ

Карта предприятия



Результат броска кубиков, при котором срабатывает эффект

Тип

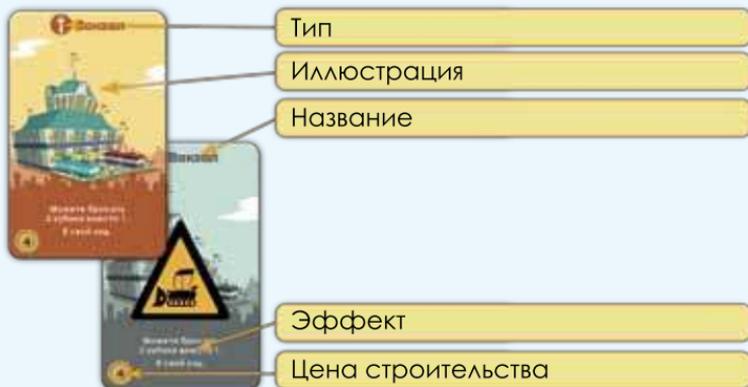
Название

Иллюстрация

Эффект

Цена строительства

Карта достопримечательности



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Если это ваша первая партия, отложите в коробку все карты расширения (🚂). Если вы решили играть с картами расширения, дополнительные указания к подготовке описаны на стр. 9.
- Каждый игрок получает **2 стартовые карты предприятий** («Пекарня» и «Пшеничное поле») и кладёт их перед собой **лицевой стороной вверх**.
- Каждый игрок получает **4 стартовые карты достопримечательностей** («Вокзал», «Торговый центр», «Парк развлечений» и «Радиовышка») и их кладёт перед собой **лицевой стороной вниз**.
- Из стартовых карт (стартовые предприятия и достопримечательности) формируется **город** игрока. По ходу игры он будет расширяться в результате покупки карт из резерва.
- Если в игре меньше 5 участников, **неиспользованные стартовые карты** отложите в коробку.
- Каждый игрок получает **3 монеты номиналом «1»**. Все остальные монеты сложите в банк — так, чтобы игроки имели к ним доступ.
- Карты резерва отсортируйте по видам и выложите рядом — так, чтобы все игроки могли дотянуться (см. пример стартовой раскладки).
- Первым ходит тот, кто последним выезжал за город.



Пример стартовой раскладки для 4 игроков



ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по часовой стрелке, начиная с первого игрока. Игрок, делающий ход, называется **активным игроком**. Ход активного игрока состоит из двух фаз.

1. Фаза доходов

2. Фаза строительства

Фаза доходов

В фазе доходов активный игрок бросает 1 кубик.

Важно: если в городе активного игрока есть «Вокзал», игрок может выбрать, **сколько кубиков бросить: 1 или 2.**

По результатам броска все игроки (не только активный) могут получить доход. Число в верхней части карты в городе игрока указывает, какой результат на кубиках приводит к срабатыванию эффекта карты. А в тексте внизу карты указано, когда срабатывает эффект карты (в свой ход, в чужой или в ход любого игрока). От эффекта карты также зависит, откуда игрок берёт монеты: из банка или у соперника.

Карты предприятий делятся на 4 типа:

Синие карты: сырьевые предприятия



Приносят
владельцу доход
**из банка в ход
любого игрока.**

Зелёные карты: магазины, фабрики, рынки



Приносят
владельцу доход
**из банка только
в свой ход.**

Красные карты: заведения общепита



Приносят
владельцу доход
**из средств актив-
ного игрока.**

Фиолетовые карты: крупные предприятия



Приносят
владельцу до-
ход **из средств
соперников, но
только в свой ход.**

Фаза строительства

В фазе строительства **активный игрок** может совершить **одно из трёх** действий:

1. Построить 1 новое предприятие
2. Построить 1 достопримечательность
3. Отказаться от строительства

Выбрав **постройку нового предприятия**, активный игрок оплачивает в банк цену строительства выбранного предприятия, после чего берёт соответствующую карту из резерва и размещает у себя в городе. Теперь эта карта может приносить ему доход (в случае срабатывания эффекта).

Важно: игрок может разместить в своём городе только 1 предприятие с символом **1**. Если на карте предприятия нет символа **1**, таких предприятий можно построить в городе сколько угодно. Размещая в городе несколько **одинаковых** предприятий, кладите карты одна на другую с небольшим сдвигом — так ваш город будет компактнее размещаться на игровом столе.

Выбрав **постройку достопримечательности**, активный игрок оплачивает в банк цену строительства выбранной достопримечательности, после чего переворачивает соответствующую карту у себя в городе лицевой стороной вверх. С этого момента он может применять эффект этой карты.

Важно: пока карта достопримечательности лежит в городе лицевой стороной вниз, её эффект для игрока недоступен.

Выбрав **отказ от строительства**, активный игрок ничего не делает.

После того как фаза строительства завершена, ход передаётся следующему игроку.

Пример строительства предприятия



Пример строительства достопримечательности



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается, как только один из игроков построил **четвёртую достопримечательность** в своём городе. Этот игрок объявляется победителем.

ПРОЧИЕ ПРАВИЛА

- Предприятия и достопримечательности может строить только активный игрок. Нельзя за один ход построить одновременно и предприятие, и достопримечательность. Нельзя за один ход построить несколько предприятий или достопримечательностей.
- Игрок может держать у себя любое количество монет. В любой момент можно разменивать монеты низкого номинала на монеты высокого и наоборот. В любой момент игры игроки должны видеть, сколько монет у соперников.
- Если игрок бросает 2 кубика, результатом считается сумма результатов обоих кубиков. Результат каждого кубика по отдельности при таком броске не приводит к срабатыванию эффектов соответствующих карт.
- Если в резерве закончились карты одного из предприятий, это предприятие больше нельзя построить.
- Если у игрока недостаточно средств, чтобы расплатиться с соперником за эффект карты, он отдаёт то, что есть, а остаток долга списывается. Игрок, недополучивший средства, не получает никакой компенсации из других источников. Если у игрока нет монет, чтобы отдать сопернику, он ничего не платит.
- Когда игрок в один ход должен и получить доход (карты зелёного и синего цветов), и заплатить сопернику за эффект его карты (карта красного цвета), он **сначала платит сопернику, а только потом получает доход**.

Пример: в фазе доходов Аркадий выбрасывает на кубике «3». У Бориса в городе есть «Кафе», так что Аркадий должен отдать ему 1 монету. Но у Аркадия нет монет, так что он ничего не платит Борису. В этот же ход Аркадий берёт из банка 2 монеты — по одной за каждую «Пекарню» в своём городе. Теперь у него в запасе 2 монеты, но никаких долгов Борису он не отдаёт.

- Если в один ход игрок должен заплатить сразу нескольким соперникам за эффекты их карт, он платит в порядке против часовой стрелки.

Пример: в фазе доходов Аркадий выбрасывает на кубике «3». У Бориса 3 «Кафе», а у Виктора 2 «Кафе». Аркадий должен заплатить Борису 3 монеты, а Виктору — 2 монеты, однако у Аркадия в запасе только 3 монеты. Выплаты производятся в порядке против часовой стрелки. Сначала Аркадий отдаёт Виктору 2 монеты, а оставшуюся монету — Борису. Две монеты, которые недополучил Борис, списываются.



ПОЯСНЕНИЯ К ЭФФЕКТАМ КАРТ



Торговый центр

«Торговый центр» не приносит дохода сам по себе. Он даёт дополнительный доход, если срабатывает эффект ваших карт с символом  или . При этом «Торговый центр» влияет на каждую вашу карту с таким символом, так что, если у вас в городе две «Пекарни», при наличии «Торгового центра» и выпадении «2» или «3» вы получите с них доход в 4 монеты.



Деловой центр

Если срабатывает эффект «Делового центра», активный игрок сам выбирает, какую карту отдать сопернику и какую забрать взамен. Активный игрок может отказаться от этого действия и не меняться картами с соперником.

РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

Набравшись игрового опыта, вы можете добавить в игру карты расширения. Тем самым вы сделаете игровой процесс более длительным и разнообразным. Если вы решили играть по расширенным правилам, добавьте в игру все карты с символом . При игре по расширенным правилам каждый игрок получает 3 дополнительные стартовые карты, а также изменяются условия победы.

Подготовка к игре по расширенным правилам

- Проведите подготовку по правилам базовой игры (см. «Подготовка к игре» на стр. 4)
- Каждый игрок дополнительно получает 1 стартовую карту предприятия («Ратуша») и кладёт её перед собой **лицевой стороной вверх**.
- Каждый игрок дополнительно получает 2 стартовые карты достопримечательностей («Порт» и «Аэропорт») и кладёт их перед собой **лицевой стороной вниз**.
- Если в игре меньше 5 участников, **неиспользованные стартовые карты** отложите в коробку.
- Карты резерва из колоды расширения рассортируйте по видам и выложите рядом с картами резерва из базовой колоды.

Ход игры по расширенным правилам

Игроки ходят по часовой стрелке, начиная с первого игрока. Фазы хода полностью совпадают с фазами базовой игры.

Конец игры по расширенным правилам

Игра завершается, как только один из игроков построил **шестую достопримечательность** в своём городе. Этот игрок объявляется победителем.

Прочие правила

При игре с картами расширения эффект крупного предприятия (карта фиолетового цвета) может сработать одновременно с эффектами других карт. В таком случае порядок применения эффектов будет следующим: сначала карты красного цвета (выплаты соперникам), затем карты синего и зелёного цветов (доход из банка), и уже потом карта фиолетового цвета (доход из средств соперников).

Пример: в фазе доходов Аркадий выбрасывает на кубиках «9». Сначала он платит соперникам, у которых есть «Ресторан», потом все игроки получают доход за свои «Шахты». Эффект «Налоговой инспекции» Аркадия срабатывает после всех прочих. Если так случилось, что кто-то из игроков к этому моменту скопил 10 монет или больше, Аркадий забирает у этого игрока (этих игроков) половину его (их) средств.

Пояснения к эффектам карт



Ратуша

Эффект этой карты срабатывает строго между фазой доходов и фазой строительства. Если в этот момент у активного игрока нет монет, он берёт 1 монету из банка и может тут же потратить её на строительство.



Порт

Если на кубиках выпало «10» или больше, активный игрок сам выбирает, добавлять «2» к результату или нет. Добавить только «1» нельзя.



Аэропорт

Если в вашем городе есть «Парк развлечений» и вы делаете 2 хода подряд, эффект «Аэропорта» распространяется и на второй ход тоже. Если вы пропускаете фазу строительства в обоих ходах, то получаете 20 монет.



Налоговая инспекция

Сумма, которую соперник должен отдать активному игроку, округляется вниз. Так, если у соперника 21 монета, активный игрок получает от него 10 монет.



Цветочный магазин

В сочетании с эффектом «Торгового центра» вы получаете с «Цветочного магазина» 2 монеты за каждый свой «Цветник».

Пример: у вас есть «Торговый центр», три «Цветника» и два «Цветочных магазина». Если выпадет «6», вы получите 12 монет.



Траулер

Дополнительный бросок кубиков, который вы делаете согласно эффекту траулера, не приводит к срабатыванию эффектов других карт.

Пример: определяя доход с «Траулера», вы сделали дополнительный бросок кубиков и получили «10». Если у кого-то из игроков есть «Ресторан», его эффект не срабатывает, и он не принесёт дохода. Если выпал дубль («5» и «5»), эффект «Парка развлечений» тоже не срабатывает. И вы не добавите «2» к результату, если у вас есть «Порт».

Вы делаете только 1 дополнительный бросок, даже если у вас несколько «Траулеров».

Пример: у вас три «Траулера». Если на дополнительном броске выпадает «8», вы получаете из банка $8 \times 3 = 24$ монеты. Другие игроки, у которых есть «Порт», также получают по 8 монет за каждый свой «Траулер».

Вариант игры с ограничениями

Перед началом игры договоритесь, использовать ли правило игры с ограничениями. Если все игроки согласны, подготовьте карты резерва по следующим правилам:

1. Замешайте все карты резерва в единую колоду.
2. Выкладывайте по одной карте предприятия в ряд. Если вы вытянули карту, аналогичная которой уже есть в ряду, кладите одинаковые карты одна поверх другой.
3. Когда в ряду будет 10 видов предприятий, остановитесь. Игра начнётся с этими 10 предприятиями, а остальные останутся в колоде.

Как обновлять резерв:

1. Когда в ходе игры в резерве остаётся 9 видов предприятий, резерв тут же необходимо обновить.
2. Тяните карты из колоды резерва (ровно так же, как при подготовке), пока в ряду снова не окажется 10 видов предприятий.
3. Если карты в колоде закончились, обновления не произойдёт.

АВТОРСКИЙ КОЛЛЕКТИВ

Разработка игры: Масао Суганума

Иллюстрации: Нобору Хотта

Дизайн: Таро Хино

© Grounding Inc.



Grounding Inc.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководитель редакции: Владимир Сергеев

Перевод на русский язык: Алексей Перерва

Редактура: Александр Киселев, Валентин Матюша

Вёрстка: Дарья Смирнова

Корректурa: Ольга Португалова

Вопросы издания игр: Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому
и Алексею Юшину.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры
без разрешения правообладателя запрещены.

© 2014 ООО «Мир Хобби» правообладатель на территории РФ
и стран СНГ. Все права защищены.



Играть интересно