

МАЧИ КОРОС

マチ
街コト通

Правила игры



Добро пожаловать в Мачи Коро 2!

С возвращением в ваш любимый оживлённый городок, господин мэр!

Здесь всё знакомо: каждый семейный суси-бар, каждый цветущий яблоневый сад и даже супер-современная обсерватория, — и всё же многое изменилось.

В настольной игре «Мачи Коро 2» вас ждут новые градостроительные законы: теперь вы сами составите себе стартовый набор предприятий, используя полученный при подготовке к игре бюджет. Выберите будущие постройки с умом: их эффекты в этой версии отличаются от базовых, а ваши достопримечательности

могут приносить пользу не только вам, но и мэрам других городов.

Мудро используйте свои стратегические таланты, чтобы обогнать соперников на пути к славе, ведь ваше благосостояние всё чаще будет зависеть от их построек и бросков. Да начнётся битва мэров!

Важно: «Мачи Коро 2» — самостоятельная игра, и базовая коробка «Мачи Коро» вам не потребуется. Кроме того, несмотря на одну игровую вселенную, вы не можете смешивать «Мачи Коро 2» с базовой игрой или любыми дополнениями, вышедшими к первой версии «Мачи Коро».



Состав игры

106 карт



86 карт предприятий



20 карт достопримечательностей

5 карт-памяток



2 кубика



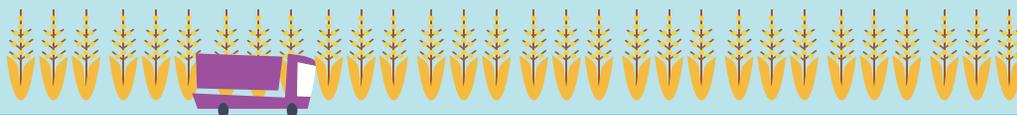
80 монет



60 монет номиналом «1»

10 монет номиналом «5»

10 монет номиналом «10»



Подготовка к игре

1. Рассортируйте карты на 3 колоды по оборотам: предприятия (1–6), предприятия (7–12) и достопримечательности. Перемешайте каждую колоду отдельно и положите лицевой стороной вниз в центр стола.
2. Из каждой колоды раскрывайте и выкладываете в ряд карты одну за другой. Если вы раскроете одинаковые карты, кладите их друг на друга. Продолжайте, пока в каждом ряду не окажется 5 уникальных карт. Получившиеся 3 ряда карт составляют резерв.
3. Каждый игрок получает 5 монет номиналом «1». Все остальные монеты сложите в банк.
4. Определите первого игрока любым удобным вам способом.
5. Проведите фазу стартового строительства, состоящую из 3 раундов.



Фаза стартового строительства

Во время трёх раундов фазы стартового строительства вы будете тратить полученные при подготовке к игре монеты на строительство доступных предприятий из резерва. Право хода передаётся по часовой стрелке, начиная с первого игрока.

- Для строительства предприятия вы должны заплатить в банк число монет, равное цене строительства, указанной на карте этого предприятия. Затем возьмите выбранную карту и разместите в вашем городе лицевой стороной вверх.
- После строительства предприятия проверьте, что в этом ряду резерва осталось 5 уникальных карт. Если карт стало меньше, раскрывайте и выкладывайте в ряд карты из соответствующей колоды, пока в ряду снова не будет 5 уникальных карт.
- Если хотите, вы можете пропустить ход, даже если у вас достаточно монет для строительства.
- Каждый игрок может построить только 1 предприятие за раунд (т. е. не больше 3 предприятий за фазу начального строительства). Если у вас не хватает монет ни на одно из доступных предприятий, вы должны пропустить ход.

В фазе стартового строительства Аня построила 3 предприятия: «Закусочная» (за 1 монету), «Цветник» (за 2 монеты) и «Цветочный магазин» (за 1 монету).



Поскольку изначально у Ани было 5 монет, к началу игры у неё остаётся 1 монета.

Описание карт

Предприятия



Достопримечательности



Ход игры

Право хода передаётся по часовой стрелке, начиная с первого игрока. Игрок, делающий ход, называется **активным игроком**.

Ход игрока состоит из трёх этапов:

- Бросок кубиков:** активный игрок бросает 1 или 2 кубика.
- Получение дохода:** все игроки применяют эффекты предприятий в соответствии с результатом броска.
- Строительство:** активный игрок может построить 1 предприятие или 1 достопримечательность.

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

1. Бросок кубиков

На этом этапе вы выполняете один бросок кубиков. Вы можете бросить 1 или 2 кубика на ваш выбор. Если вы бросаете 2 кубика, сложите выпавшие на них значения.



2. Получение дохода

На этом этапе все игроки (не только вы) могут получить доход со своих предприятий в зависимости от результата броска. Эффект предприятия срабатывает, если результат этого броска совпадает с числом, указанным в верхней части карты предприятия.



Цвета карт предприятий

В игре присутствуют карты предприятий четырёх цветов, которые позволяют вам получить доход разными способами:

Синие: сырьевые предприятия



Эффект срабатывает в ход любого игрока.

Зелёные: магазины, фабрики и рынки



Эффект срабатывает только в ваш ход.

Красные: заведения общепита



Эффект срабатывает в ход соперника.

Фиолетовые: крупные предприятия



Эффект срабатывает только в ваш ход.

Порядок срабатывания эффектов

За один бросок кубиков могут сработать эффекты сразу нескольких разных предприятий и достопримечательностей. В таком случае применяйте эти эффекты в следующем порядке:

1. Заведения общепита (красные)
2. Сырьевые предприятия, магазины, фабрики и рынки (синие и зелёные)
3. Крупные предприятия (фиолетовые)
4. Достопримечательности (оранжевые)

Примечание: если у вас есть несколько одинаковых предприятий и на кубиках выпадает соответствующий им результат, эффект каждого из них срабатывает отдельно.



1.



2.



3.

3. Строительство

Если к началу этого этапа у вас нет монет, сначала получите 1 монету из банка.

На этом этапе вы можете построить 1 предприятие или 1 достопримечательность. При желании вы можете пропустить этот этап.

Постройте предприятие

Чтобы построить предприятие, заплатите в банк число монет, равное цене строительства, указанной на карте этого предприятия. Затем возьмите эту карту из резерва и разместите в вашем городе лицевой стороной вверх.

- Размещайте предприятия в вашем городе в порядке возрастания чисел в верхней части карт (т. е. «Суши-бар» будет самым левым, а «Шахта» — самой правой).
- Если в вашем городе несколько одинаковых карт предприятий, складывайте их одна на другую с небольшим сдвигом по вертикали, чтобы было видно, сколько у вас таких карт.

Петя платит 3 монеты в банк, чтобы построить «Винный завод».



У него уже есть два «Виноградника» и один «Яблоневый сад», поэтому теперь, если эффект «Винного завода» срабатывает, Петя получает $3 \times 3 = 9$ монет из банка.

Постройте достопримечательность

Чтобы построить достопримечательность, заплатите в банк число монет, равное её цене строительства (см. ниже). Затем возьмите эту карту из резерва и разместите в вашем городе лицевой стороной вверх.

- На каждой карте достопримечательности указаны **3 разные цены строительства**. Если это ваша первая достопримечательность, заплатите первую (самую левую) цену строительства, если вторая — заплатите вторую цену (центральную) строительства, если третья — заплатите третью (самую правую) цену строительства.
- Эффекты достопримечательностей делятся на 2 типа:
 - одноразовый** (💣): срабатывает 1 раз сразу после того, как вы построили эту достопримечательность.
 - постоянный** (∞): работает всегда с того момента, как вы построили эту достопримечательность, и до конца партии.
- Кроме того, эффекты различаются по тому, кто может их применить: некоторые может применить только **тот игрок, который построил данную достопримечательность**, а другие могут применить **все игроки**.

Петя хочет построить «Парк развлечений». Так как это вторая достопримечательность в его городе, он платит 16 монет в банк.



По эффекту «Парка развлечений» с этого момента все игроки, которым на кубиках выпал дубль, делают ещё один ход.

Пополнение резерва

После того как вы построили предприятие или достопримечательность, проверьте, чтобы в каждом ряду резерва было 5 уникальных карт. Если их меньше, выкладывайте карты из соответствующей

колоды одну за другой, пока в ряду снова не станет 5 уникальных карт.

Примечание: в том случае, если соответствующая ряду колода карт закончилась, этот ряд больше не будет пополняться, но партия продолжится.

Передача монет другому игроку

Если вы должны отдать другому игроку некоторое количество монет, но у вас их меньше, чем нужно, вы должны отдать ему все ваши монеты. Оставшаяся часть монет никак не компенсируется (этот игрок не берёт их из банка, и вы не остаётесь ему ничего должны).

Всегда важно помнить, что эффекты карт разных цветов срабатывают в разное время. Первыми срабатывают эффекты заведений общепита, поэтому, если вы должны отдать монеты другому игроку (сработали эффекты его заведений общепита), вы должны сначала отдать монеты, а только после этого получить доход за ваши предприятия.

1) Гале выпало «3».

2) Срабатывает эффект «Кафе» в городе Пети. Галя должна отдать ему 2 монеты.

3) У Гали нет монет, поэтому Петя ничего не получает.

4) Затем срабатывает эффект «Пекарни» в городе Гали, и она получает 2 монеты из банка.

Передача монет нескольким игрокам

Если вы должны отдать монеты сразу нескольким игрокам, делайте это в порядке, обратном порядку хода (т. е. против часовой стрелки).

Сначала заплатите одному игроку всю сумму, которую вы ему должны, и только потом переходите к следующему.

1) Галя — игрок 1. Ей выпадает «3». Она должна отдать другим игрокам 6 монет, но у неё только 3 монеты.

2) Аня — игрок 3. В её городе одно «Кафе», поэтому она получает от Гали 2 монеты.

3) Петя — игрок 2. В его городе два «Кафе», поэтому Галя должна ему 4 монеты, но у неё осталась только 1 монета. Таким образом, Петя получает от Гали всего 1 монету.

Пояснения к эффектам карт

Парк развлечений

Если у вас построен «Парк развлечений» и вы в один и тот же ход и применяете его эффект, и строите «Радиовышку», вы получаете только один дополнительный ход (а не два).

Деловой центр

При срабатывании эффекта «Делового центра» активный игрок может не обмениваться картами с соперником. Если же он решит обмениваться, то может обменять на карту соперника и сам «Деловой центр».

Фрахтовая компания

Эффект «Фрахтовой компании» применяется, только если после броска кубиков вы не получили монет ни по одному эффекту, включая постоянные эффекты достопримечательностей (таких как «Венчурный фонд» или «Храм»).

Фермерский рынок / Завод / Торговый центр / Завод напитков

Эффекты достопримечательностей, позволяющих вам получать на 1 монету больше за эти предприятия, применяются ко всем копиям карт этих предприятий. Например, после постройки «Фермерского рынка», 2 «Кукурузных поля» принесут $4 \times 2 = 8$ монет вместо обычных $3 \times 2 = 6$ монет.

Транспортная компания

Вы не можете отказаться от передачи предприятия по эффекту «Транспортной компании». Сначала примените все остальные эффекты предприятий и достопримечательностей, которые срабатывают в этот ход, а затем передайте 1 любую карту предприятия игроку справа от вас.

Краткий справочник

Ход игрока

1. Бросок кубиков (*только активный игрок*)
2. Получение дохода (*все игроки*)
3. Строительство (*только активный игрок*)

Порядок срабатывания эффектов

1. Заведения общепита (*красные*)
2. Сырьевые предприятия, магазины, фабрики и рынки (*синие и зелёные*)
3. Крупные предприятия (*фиолетовые*)
4. Достопримечательности (*оранжевые*)

Цвета карт предприятий

Синие: эффект срабатывает в ход любого игрока.

Зелёные: эффект срабатывает только в ваш ход.

Красные: эффект срабатывает в ход соперника.

Фиолетовые: эффект срабатывает только в ваш ход.

Типы достопримечательностей

 эффект срабатывает 1 раз сразу после постройки.

 эффект продолжает действовать до конца партии.

Пурпурный / Розовый / Бирюзовый: эффект может применить только тот, кто построил достопримечательность.

Оранжевый: эффект могут применять все игроки.

Создатели игры

Автор игры: Масао Суганума

Иллюстрации: Нобору Хотта

Дизайн: Ю Одавара, Питер Вокин, Кэти Хау, Макс Дуарте и Фабио де Кастро

Особая благодарность Нобуаки Такерубе, Саймону Лундстрёму и миллионам поклонников игры «Мачи Коро», благодаря которым она стала абсолютным хитом!

© 2025 CMON Global Limited, all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. CMON and the CMON logo are registered trademarks of CMON Global Limited. Machi Koro 2 and the Machi Koro 2 logo are © of Grounding Inc. All rights reserved.



Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента:

Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Анастасия Егорова

Переводчик: Алиса Литвиненко

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Анастасия Григорьева

Корректор: Ольга Португалова

Лицензионный менеджер: Иван Гудзовский

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2025 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0
hobbyworld.ru



Играть интересно