

ИГРА С 5-6 ИГРОКАМИ

В игре с 5-6 игроками синие и красные карты становятся очень сильными, поэтому советуем внести изменения в правила:

Синие карты (малые предприятия): получает доход из банка, активный игрок и два его соседних игрока.

Красные карты (кафе и рестораны): активный игрок может отдавать свои деньги только двум соседним с ним игрокам.

Играть или с **продвинутым рынком** или с **улучшенным**, но тогда вместо 10 предприятий, выкладывать 12.

УТОЧНЕНИЯ ПО ИГРЕ

На руках можно держать **любое количество монет**. В любое время можно производить размен номиналов монет (обмен с банком или другим игроком, с его согласия). Все игроки видят количество монет которыми владеет каждый из них.

Если в тексте написано **1 монета**, то подразумевается **одна монета номиналом «1»**.

Если на рынке кончаются карты одного из вида предприятий, его больше нельзя построить. Если на рынке есть крупные предприятия, которые невозможно построить (поскольку все игроки уже построили свою версию этих предприятий), нужно убрать стопку карт такого предприятия с рынка и при игре по **продвинутым правилам** формирования рынка, выложить, вместо убираемых стопок, новые карты предприятий из колоды.

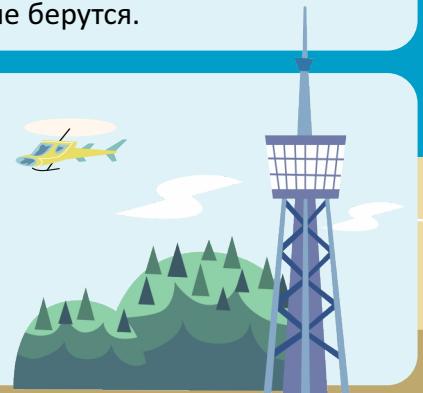
Если при игре по **продвинутым правилам** на рынке заканчиваются карты одной из колод, то рынок такими картами более не пополняется, из других колод карты не берутся.

АВТОРЫ ИГРЫ

Разработка игры: Масао Суганума

Иллюстрации: Нобору Хотта

Дизайн карт и верстка: KoTdeSigN



ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ГОРОД МАЧИ КОРО!

Вам предстоит стать мэром небольшого городка и сделать его самым процветающим в округе. Стойте 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: дополнения «Мачи коро плюс» и «Мачи коро шарп», усложняют и удлиняют игру. Если это ваша первая игра, попробуйте сыграть только в базовую версию игры. Как только вы освоитесь, можете смело добавлять в игру карты расширений.



СОСТАВ БАЗОВОЙ ИГРЫ

24 стартовых карты (+12 карт для 5 и 6 игроков):

8(+4) стартовых предприятий



16(+8) достопримечательностей



84 стартовых карты (+6 карт для 5 и 6 игроков):

72 карты обычных предприятий



12(+6) крупных предприятий



4-6 КАРТ ПАМЯТКИ



78 монет:



2 кубика:



+ ДЛЯ ПРОМО КАРТЫ



УЛУЧШЕННЫЙ ВАРИАНТ РЫНКА

для опытных игроков!

Во время подготовки замешать все карты предприятий в одну колоду лицом вниз. Брать из колоды по одной карте и выкладывать на стол до тех пор, пока на столе не окажется 10 разных карт. Все копии карт кладутся в одну стопку. Эти 10 стопок формируют рынок предприятий.

Во время игры, всякий раз, когда заканчивается одна из стопок, новые карты берутся из колоды и пополняют резерв до 10 предприятий. Как и при подготовке, копии карт складываются с одну стопку.



ПРОДВИНУТЫЙ ВАРИАНТ РЫНКА

для опытных игроков!

Во время подготовки разделить все карты предприятий на 3 колоды (в данной версии они различаются по цвету рубашки):

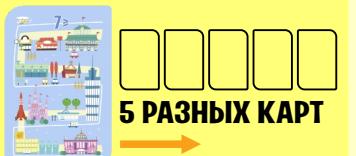
1 колода: предприятия с номерами активации 6 и менее.

2 колода: предприятия с номерами активации 7 и более.

3 колода: крупные предприятия.

Перемешать в закрытую все 3 колоды. Брать из каждой колоды по одной карте и выкладывать на стол до тех пор, пока у вас не будет по 5 разных карт из 1 и 2 колоды, и 2 разных карты из 3 колоды. Все копии карт кладутся в одну стопку. Эти 12 стопок формируют рынок предприятий.

Во время игры, всякий раз, когда заканчивается одна из стопок, новые карты берутся из своих колод и пополняют резерв до 12 предприятий. Как и при подготовке, копии карт складываются с одну стопку.





КОМПАНИЯ ПО РЕМОНТУ ЗДАНИЙ. Выбрать один вид предприятия (например, ферму, сыроварню и т. д.). Все карты такого вида, **у всех, включая активного игрока**, закрываются на ремонт (см. «Закрытие на ремонт» стр. 11). Все игроки должны заплатить активному игроку **по 1 монете** за каждое закрываемое на ремонт предприятие. Активный игрок, закрывая свои предприятия, не платит и не получает монеты за них.



КОМПАНИЯ ПО СНОСУ ЗДАНИЙ. Игрок не может отказаться от сноса. После сноса он получает 8 монет. Если у игрока нет достопримечательностей оплата не будет. Если у игрока несколько компаний по сносу, он должен сделать снос здания и получить прибыль за каждую из них. **Стартовые достопримечательности** (на карте нет стоимости постройки) сносить нельзя.



КРЕДИТНОЕ БЮРО. 5 монет получает тот игрок, который строит бюро. Если вам достается карта бюро от другого игрока, вы не получаете эти монеты. Каждый раз при броске «5» или «6» придется платить за каждую карту кредитного бюро в банк.



ТРАНСПОРТНАЯ КОМПАНИЯ. Когда активируется эффект транспортной компании, вы обязаны отдать другому игроку одно свое любое **не крупное предприятие**. Можно отдать саму транспортную компанию.



УНИВЕРМАГ И КУКУРУЗНОЕ ПОЛЕ. Как только игрок строит свою вторую достопримечательность, эти предприятия перестают приносить доход. **Стартовые достопримечательности не учитываются.** Если игрок сносит все свои достопримечательности или оставляет одну, они вновь начинают приносить доход. Даже не принося доход напрямую, типы этих предприятий помогают увеличивать доход других предприятий.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Рекомендуется первые партии играть без карт дополнений (**ПЛЮС** и **ШАРП**), также можно убрать промо карты. Для этого в правом нижнем углу карт есть метка.



СТАРТОВЫЕ КАРТЫ И МОНЕТЫ ИГРОКА

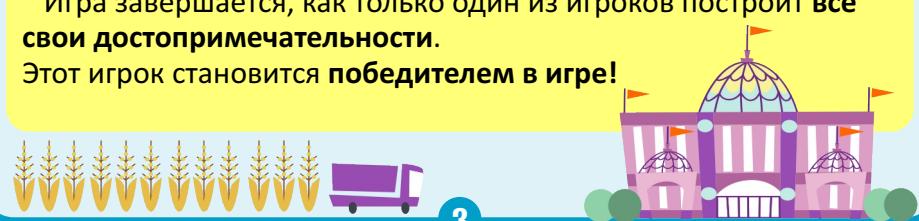


ПРИМЕР СТАРТОВОЙ РАСКЛАДКИ РЫНКА ПРЕДПРИЯТИЙ (ОСОРТИРОВАННЫХ ПО ВИДУ И ЧИСЛУ)



ПОБЕДА В ИГРЕ

Игра завершается, как только один из игроков построит **все свои достопримечательности**. Этот игрок становится **победителем в игре!**



Предприятие



СТРОЕНИЕ КАРТ

Число активации эффекта

Тип предприятия

Название (вид предприятия)

Иллюстрация

Эффект активации

Стоимость постройки

Тип активации и дохода

Достопримечательность



СОСТАВ ХОДА

Ход игрока состоит из трех частей и передается по часовой стрелке:

- 1. БРОСОК КУБИКА**
- 2. ПОЛУЧЕНИЕ ДОХОДА**
- 3. СТРОИТЕЛЬСТВО**

Игрок совершающий ход, это **активный игрок**.

2. ПОЛУЧЕНИЕ ДОХОДА

В этой части все игроки (**а не только активный игрок!**) могут получать доход со своих предприятий, активирующихся броском кубиков. Каждое предприятие имеет число активации. Если результат броска кубиков равен числу активации предприятия, его эффект немедленно срабатывает.

Есть 4 различных типа предприятий, которые по-разному приносят доход. Это рестораны, малые, средние и крупные предприятия.

Далее подробно расписан каждый такой тип предприятия.



Достопримечательность



НАЛОГОВАЯ. Сумма, которую соперник должен отдать активному игроку, округляется в меньшую сторону. Так, если у соперника **21 монета**, активный игрок получает от него **10 монет**.

ИЗДАТЕЛЬСТВО. Все игроки должны отдать **владельцу издательства** по 1 монете за каждую карту типа и . Учитываются также все предприятия находящиеся в ремонте.

ЦВЕТОЧНЫЙ МАГАЗИН. Вместе с эффектом **торгового центра** вы получите с **цветочного магазина** 2 монеты за каждый свой **цветник**. Пример: у вас есть **торговый центр**, 3 **цветника** и 2 **цветочных магазина**. При броске «6», вы получите 12 монет.

ТРАУЛЕР. Бросок кубиков, совершаемый для эффекта траулера, не приводит к срабатыванию эффектов других карт. Это отдельный бросок только для получения дохода от **траулера**, никакие другие эффекты, действующие на бросок кубика, здесь не действуют. Делается только 1 бросок, даже если в игре несколько траулеров. Пример: у игрока 3 **траулера** и **порт**, бросок дает «8», он получает из банка 24 монеты. Другие игроки, у которых есть **порт**, также получат по 8 монет за каждый свой **траулер**.

ВЕНЧУРНЫЙ ФОНД. Игрок может в конце каждого хода кладь **1 монету** на эту карту, включая ход постройки. Эти монеты останутся там до конца игры. В случае активации **венчурного фонда** они покажут количество монет которые отдают игроку соперники.

ПАРК. Эффект этой карты нельзя отменить. Собираются все имеющиеся на руках монеты у всех игроков, **в том числе и у активного игрока**. Если монет не хватает, чтобы поровну разделить между игроками, **взьмите недостающие монеты из банка**.

ПОЯСНЕНИЯ К ЭФФЕКТАМ КАРТ



БАНК. Если приходится перебрасывать кубики, из-за неудачного броска, получите 3 монеты из банка. За один ход можно получить доход с банка только 1 раз. Банк - стартовая достопримечательность.



ТОРГОВЫЙ ЦЕНТР. Сам не приносит доход, но увеличивает его для ваших карт типа или . Торговый центр влияет на все ваши карты таких типов, так что, если у вас в городе две пекарни, при выпадении «2» или «3» вы получите с них доход в 4 монеты.



БИЗНЕС ЦЕНТР. Если срабатывает его эффект, активный игрок сам выбирает, какую карту и какому сопернику отдать и какую забрать взамен. Активный игрок может отказаться от этого действия и не меняться картами с соперником.



РАТУША. Если между частями хода: **получение дохода** и **строительство**, у активного игрока нет монет, он берёт 1 монету из банка и может тут же, если пожелает, 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 построен парк развлечений и вы делаете **2 хода подряд**, эффект аэропорта действует и на второй ход тоже. Если вы пропускаете **строительство** в оба хода, то получаете 20 монет.

ТИПЫ ПРЕДПРИЯТИЙ



МАЛЫЕ ПРЕДПРИЯТИЯ

Приносят владельцу доход из банка в ход любого игрока.



СРЕДНИЕ ПРЕДПРИЯТИЯ

Приносят владельцу доход из банка только в свой ход.



КАФЕ И РЕСТОРАНЫ

Приносят владельцу доход из средств активного игрока.



КРУПНЫЕ ПРЕДПРИЯТИЯ

Приносят владельцу доход из средств соперников, но только в свой ход.

3. СТРОИТЕЛЬСТВО

В этой части можно (**но не обязательно**) построить 1 предприятие или достопримечательность, оплатив монетами **стоимость постройки**. Потраченные монеты возвращаются в банк.

СТРОИТЕЛЬСТВО ПРЕДПРИЯТИЯ

Для строительства нового предприятия, заплатите в банк стоимость его постройки, после чего разместите его карту у себя в городе. Если у вас есть несколько копий предприятия, группируйте эти карты вместе – удобно размещать их столбцом.

Нельзя иметь в городе более 1 копии каждого **крупного предприятия**, но можно иметь карты разных крупных предприятий.

СТРОИТЕЛЬСТВО ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

Чтобы построить достопримечательность, оплатите стоимость её постройки, а затем переверните в своем городе её карту на цветную сторону. Начиная со следующего хода любого игрока, можно будет использовать её эффекты.

Достопримечательности можно строить в **любом порядке**.



ПЛАТЕЖИ МЕЖДУ ИГРОКАМИ

Если игрок должен монеты другому игроку, но не имеет достаточного их количества, он отдает всё что у него есть. Банк не компенсирует остаток суммы. Если у должника нет монет, игрок, которому он должен, ничего не получает.

Следует соблюдать **установленный порядок активации** предприятий! Поэтому **кафе и рестораны** активируются первыми, и если игрок должен монеты другому игроку (из-за его ресторанов), этот платеж производится до того, как он получит доход от других своих предприятий.



ПОРЯДОК АКТИВАЦИЙ ПРЕДПРИЯТИЙ

Возможно, что несколько типов предприятий активируются одним и тем же броском кубика. В этом случае они активируются в следующем порядке:

1. Кафе и рестораны (красные карты)
2. Средние предприятия (зеленые карты)
3. Мелкие предприятия (синие карты)
3. Крупные предприятия (фиолетовые карты)

Примечание. Если у вас есть несколько копий одной карты, каждая копия активируется при выпадении номера активации.



ЗАКРЫТИЕ НА РЕМОНТ

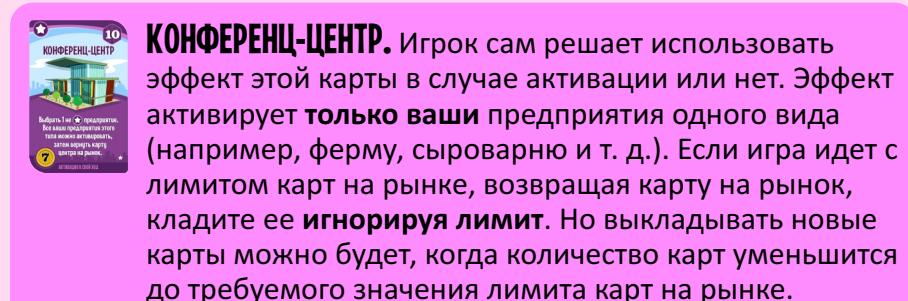
Некоторые карты дополнения ШАРП имеют эффект связанный с **ремонтом**. Если какое либо из ваших предприятий закрывается на ремонт, поместите один **жетон ремонта** на его карту. На стопку предприятий на ремонте, достаточно положить 1 жетон сверху. Вместо жетонов ремонта можно карту предприятия, закрывающегося на ремонт, **повернуть на бок**.

Предприятие находится на ремонте до тех пор, пока не будет активировано его эффект, тогда вместо активации снимается жетон ремонта и предприятие открывается. Закрытое на ремонт предприятие все еще приносит доход при срабатывании эффектов других предприятий. В случае повторного срабатывания эффекта закрытия, уже закрытое предприятие не меняет своего состояния.

При передачи закрытого на ремонт предприятия другому игроку, оно не меняет своего состояния и остаётся на ремонте.

ОФИЦИАЛЬНЫЕ ПРОМО КАРТЫ

На текущий момент это такие карты как: конференц-центр, банк и аквапарк. Количество карт соответствует количеству игроков.



Все **ПРОМО** карты имеют в нижнем правом углу **соответствующую метку**.

мачи 街 マチ коро コロ шарп # sharp



ДОПОЛНЕНИЕ "МАЧИ КОРО ШАРП"

Это дополнение содержит новые карты и жетоны, которые разнообразят игровой процесс новыми правилами и сделают игру более динамичной.

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ МАЧИ КОРО ШАРП

72 карты предприятий (+6 карт для 5 и 6 игроков)

60 обычных предприятий



-6) крупных предприятий



СТАРТОВЫЙ РАСКЛАД РЫНКА ПРЕДПРИЯТИЙ

С обоими дополнениями, карт предприятий в игре становится много, и созданный по обычным правилам рынок очень большой. Рекомендуем играть в игру с дополнениями по правилам **улучшенного или продвинутого** вариантов рынка (см. стр. 15).



Все карты дополнения **ШАРП** имеют в нижнем правом углу **соответствующую метку (#)**.

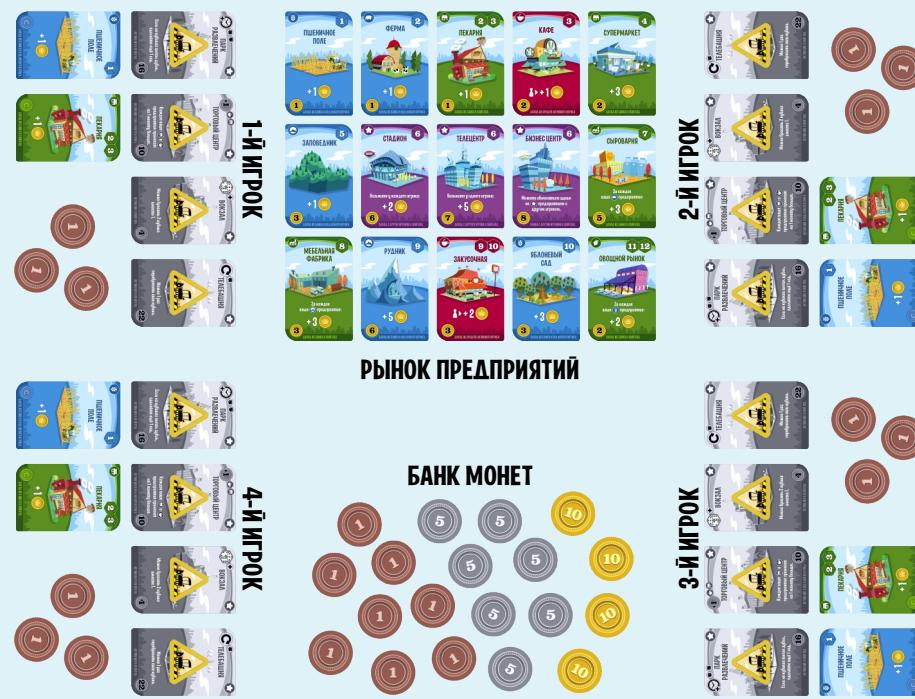
МНОЖЕСТВЕННЫЕ ПЛАТЕЖИ

Если игрок одновременно должен монеты нескольким соперникам, эти платежи производятся в обратном его ходу порядке (против часовой стрелки).

Игрок должен полностью оплатить долг первому сопернику, и только потом платить следующему.



ПРИМЕР СТАРТОВОЙ РАСКЛАДКИ ДЛЯ 4 ИГРОКОВ



マチ 街 KORO ПЛЮС +



ДОПОЛНЕНИЕ "МАЧИ КОРО ПЛЮС"

Это дополнение содержит новые карты, которые разнообразят игровой процесс и сделают игру более длительной. А новые монеты номиналом «20» упростят финансовые расчеты.

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ "МАЧИ КОРО ПЛЮС"

12 стартовых карт (+6 карт для 5 и 6 игроков):

4 (+2) стартовых предприятия 8 (+4) достопримечательностей



56 карты предприятий (+4 карты для 5 и 6 игроков):

48 карты обычных предприятий



8 (+4) крупных предприятий



12 монет:



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ С ДОПОЛНЕНИЕМ ПЛЮС

В дополнение к подготовке базовой игры:

- Каждый игрок получает 1 стартовую карту РАТУША и кладет её перед собой, лицом вверх.
- Каждый игрок получает дополнительно 2 новых карты достопримечательностей (аэропорт и порт) и кладет их перед собой, серой (не активной) стороной вверх.
- Новые карты предприятий рассортируйте по виду и добавьте к картам рынка основной игры.

СТАРТОВАЯ ПОСТРОЙКА РАТУША

Ратуша это **стартовая достопримечательность** (как и промо карта **банк**). Положите ее, лицевой стороной вверх, рядом с другими картами достопримечательностей. Она уже построена и её эффект начинает работать как только начинается игра.

Стартовые достопримечательности не учитываются если эффект какой либо карты ссылается на **количество уже построенных** игроком достопримечательностей.

ПОБЕДА В ИГРЕ С ДОПОЛНЕНИЕМ

Победа в игре с дополнением имеет ту же цель, что и оригинал, за исключением того, что теперь игрокам надо успеть первыми построить не 4 достопримечательности, как в базовой игре, а целых 6 достопримечательностей!



Достопримечательности можно строить в произвольном порядке.



Все карты дополнения ПЛЮС имеют в нижнем правом углу соответствующую метку (+).