Наші Міста

Мачі Коро 2

Правила гри



ВІТАЄМО В ГРІ «НАШІ МІСТА»!

Ваше улюблене дивовижне місто повертається! Вітаємо в грі «Наші міста: Мачі Коро 2» , де на вас чекають нові пригоди з уже знайомими пекарнями та бізнес-центрами. Однак фанати гри можуть помітити в грі «Наші міста: Мачі Коро 2» чималі зміни.

Дотримуючись нових правил зонування, гравці одержують обмежений бюджет, аби власноруч обрати та придбати свої початкові підприємства. Карти, з яких можна обирати протягом гри, викладаються з трьох колод у ряди так, щоб усі гравці їх бачили. Це справжнє змагання за найкрутіші нові підприємства та пам'ятки!

Карти в грі «Наші міста: Мачі Коро 2» мають нові захопливі й унікальні властивості. Але добре подумайте, перш ніж додавати щось у своє місто, адже властивості пам'яток можуть піти на користь вашим суперникам! Гра містить безліч комбінацій, тому кожна партія буде унікальною. Ви ще не раз потягнетеся до полиці з грою «Наші міста: Мачі Коро 2»!

Примітка: *«Наші міста: Мачі Коро 2» — самостійна гра, яка пропонує нові ігрові механіки, що базуються на оригінальній грі «Мачі Коро». Цю гру не можна поєднувати з оригінальною «Мачі Коро» чи її доповненнями.*

КОМПОНЕНТИ ГРИ

106 ігрових карт



86 Підприємств

20 Пам'яток

5 карт-підказок



2 кубики



80 монет



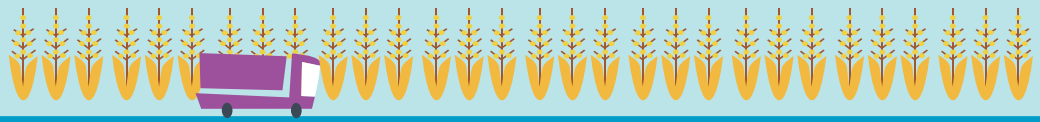
60 номіналом «1»



10 номіналом «5»



10 номіналом «10»



Підготовка до гри

1. Розподіліть карти на три стопки за їхніми зворотами: підприємства (1-6), підприємства (7-12) та пам'ятки. Перетасуйте кожну стопку та розташуйте їх долілиць у центрі столу.
2. Відкривайте карти з кожної стопки по одній і викладайте їх у ряд біля відповідної стопки. Однакові карти кладіть одна на одну. Продовжуйте викладати карти, доки в кожному ряді не буде по 5 різних карт.
3. Кожен гравець бере карту-підказку та 5 монет. Решту монет відкладіть убік, утворивши банк.
4. Визначте першого гравця в будь-який зручний для вас спосіб.
5. Розіграйте три початкові раунди будівництва.





Початкові раунди будівництва

Під час трьох початкових раундів будівництва гравці платять свої монети, щоб узяти доступні підприємства й побудувати їх. Починаючи з першого гравця й далі за годинниковою стрілкою гравці виконують ходи.

- Коли гравець будує підприємство, він має заплатити таку кількість монет, що дорівнює вартості будівництва на карті підприємства. Коли ви платите монети, повертайте їх у банк, а вибрану карту додайте у своє місто, поклавши її горілиць.
- Побудувавши підприємство, перевірте, чи в ряді, з якого ви взяли карту, досі є 5 різних карт. Якщо їх менше, відкривайте по одній із відповідної колоди, доки в ряді знову не буде 5 різних карт.
- Гравець може побудувати тільки 1 підприємство за раунд (тобто всього 3). Якщо гравець не може придбати підприємство, то змушений спасувати. Також гравець може спасувати в будь-який момент під час гри.

Під час початкових раундів будівництва Леся побудувала 3 підприємства: Кав'ярню (1 монета), Квітковий сад (2 монети) і Магазин квітів (1 монета).



Перед розіграшем початкових раундів будівництва в неї було 5 монет, а тепер на початку гри лишилася одна.

Структура карти

Підприємства



Пам'ятки



Перебіг гри

Гравці виконують ходи за годинниковою стрілкою. Хід складається з трьох кроків:

1. **Кидок кубиків.** Активний гравець кидає кубики.
2. **Прибуток.** Гравці активують підприємства згідно з результатом на кубиках.
3. **Будівництво.** Активний гравець може побудувати 1 підприємство чи пам'ятку.

Гра продовжується, доки один із гравців не побудує свою третю пам'ятку. Після цього гра негайно закінчується, а цей гравець перемагає!

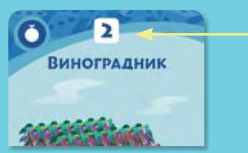
1. Кидок кубиків

Під час цього кроку ви кидаєте кубики один раз. Ви самі вирішуєте, кидати один чи два кубики. Якщо ви кинули два кубики, підсумуйте значення на них, аби визначити результат кидка.



2. Прибуток

Під час цього кроку всі гравці (не тільки ви!) можуть отримати прибуток зі своїх підприємств згідно з результатом кидка кубиків. На кожній карті підприємства є **число активації**. Підприємство активується, коли результат кидка дорівнює його числу активації.





Типи підприємств

Існують 4 типи підприємств, які дають змогу отримати прибуток різними способами:

Сині. Первинна промисловість



Активуйте в хід будь-якого гравця.

Зелені. Вторинна промисловість



Активуйте тільки у свій хід.

Червоні. Заклади харчування



Активуйте в хід суперника.

Фіолетові. Великі підприємства



Активуйте тільки у свій хід.

Послідовність активації

Можливі ситуації, коли внаслідок одного кидка кубиків активуються кілька типів підприємств. Коли таке трапляється, підприємства й пам'ятки активуються в такій послідовності:

1. Заклади харчування (червоні)
2. Первинна та вторинна промисловості (сині й зелені)
3. Великі підприємства (фіолетові)
4. Пам'ятки (помаранчеві)

Примітка. *Якщо у вас є кілька копій однієї карти, всі вони активуються, коли результат на кубиках дорівнює їхньому числу активації.*



3. Будівництво

Якщо на початку цього кроку у вас немає монет, спочатку візьміть із банку 1 монету.

Під час цього кроку ви можете побудувати 1 підприємство чи пам'ятку, заплативши таку кількість монет, що дорівнює **вартості будівництва** на вибраній карті. Це необов'язкова дія.

Будівництво підприємств

Аби побудувати підприємство, заплатіть вартість будівництва, повернувши монети в банк, а вибрану карту додайте у своє місто, поклавши її горілиць.

- Розташовуйте підприємства у своєму місті згідно з їхніми числами активації (наприклад, Суші-бар — крайня ліва карта, а Шахта — крайня права).
- Якщо у вас є кілька копій однієї карти, кладіть їх одна на одну, але так, аби бачити кількість цих карт.

Будівництво пам'яток

Аби побудувати пам'ятку, заплатіть вартість будівництва, повернувши монети в банк, а вибрану карту додайте у своє місто, поклавши її горілиць.

- На кожній пам'ятці зображені 3 значення вартості будівництва. Заплатіть першу вартість, якщо це ваша перша пам'ятка, другу вартість, якщо це ваша друга пам'ятка, і третю вартість, якщо це ваша третя пам'ятка.
- У деяких пам'яток є миттєві властивості ( ), які гравець негайно застосовує, додавши цю карту у своє місто. Також є пам'ятки з постійними властивостями ( ), які діють протягом усієї гри.
- На пам'ятках вказано, на кого діє властивість — тільки на власника карти чи на всіх гравців.

Михась будує Виноробню і платить за неї 3 монети.



У нього вже є 2 Виноградники та Яблуневий сад, тому щоразу, коли Виноробня активується, він бере з банку 3x3=9 монет.

Михась вирішує побудувати Парк розваг. Це його друга пам'ятка, тому він платить за неї 16 монет.



Згідно з властивістю Парку розваг, відтепер будь-який гравець, який викидує однакове значення на обох кубиках, виконує ще один хід.

Поповнення ряду

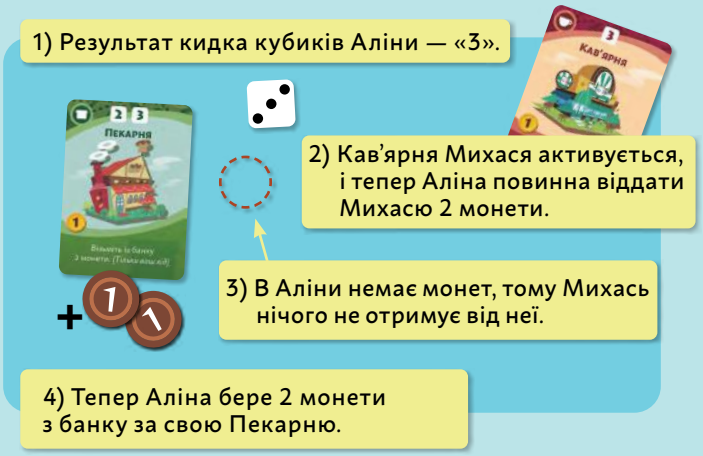
Щойно ви побудували підприємство, перевірте, чи в ряді, з якого ви взяли карту, досі є 5 різних карт. Якщо їх менше, відкривайте по одній карті з відповідної колоди, доки в ряді знову не буде 5 різних карт.

Примітка. *У рідкісному випадку, коли відповідна колода вичерпалася, цей ряд більше не поповнюють, але гра продовжується за звичайними правилами.*

Обмін монетами між гравцями

Якщо ви повинні віддати супернику монети, але у вас немає всієї суми, віддайте стільки, скільки можете. Ігноруйте частину монет, яку не змогли віддати. Гравець, якому ви віддали монети, не може взяти з банку частину монет, якої бракує.

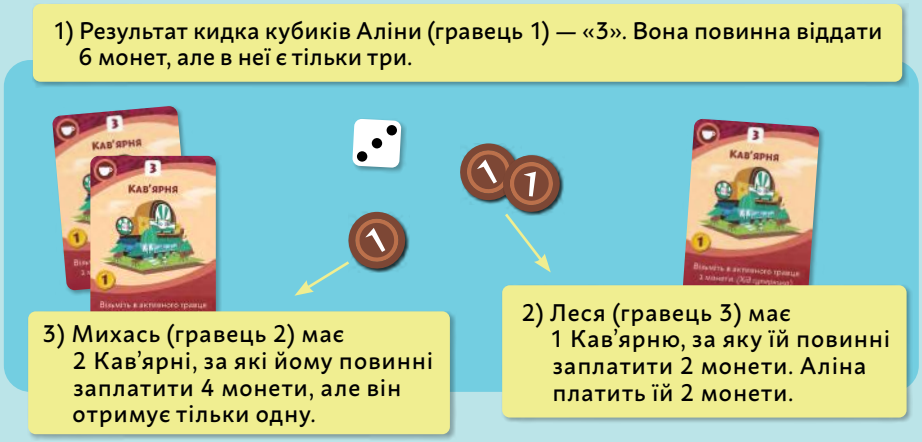
Не забувайте активувати підприємства в правильній послідовності! Спочатку активують заклади харчування, тому, якщо ви повинні віддати супернику монети (за активацію його закладу харчування), то спершу ви віддаєте ці гроші, а потім отримуєте прибуток з інших своїх підприємств.



Кілька обмінів монетами

Якщо ви повинні віддати монети кільком суперникам одночасно, то робите це у зворотній послідовності ходів (проти годинникової стрілки).

Спочатку повністю заплатіть заборговану суму одному супернику, а потім переходьте до наступного.



Роз'яснення

Парк розваг
Якщо ви застосуєте властивість Парку розваг і в цей самий хід побудуєте Радіовежу, то виконуйте тільки 1 додатковий хід (а не 2).

Бізнес-центр
Властивість Бізнес-центру необов'язкова. Застосовуючи властивість, можете вибрати й сам Бізнес-центр для обміну.

Університет
Властивість Університету застосовують, тільки якщо після кидка ви не отримали жодної монети, враховуючи постійні властивості (як-от Технологічний стартап або Храм).

Фермерський ринок / Металургійний завод / Торговельний центр / Завод мінеральних вод
Пам'ятки, які збільшують прибуток підприємства на 1, поширюються на всі копії тієї самої карти. Наприклад, побудувавши Фермерський ринок, ви отримаєте за два Кукурудзяні поля 4x2=8 монет замість звичних 3x2=6.

Транспортна компанія
Властивість Транспортної компанії обов'язкова. Застосовуючи її, віддайте підприємство гравцеві праворуч тільки наприкінці ходу, коли застосували всі ефекти за кидок кубиків.

Короткий огляд гри

Структура ходу
1. Кидок кубиків (тільки активний гравець)
2. Прибуток (усі гравці)
3. Будівництво (тільки активний гравець)

Послідовність активації
1. Заклади харчування (червоні)
2. Первинна та вторинна промисловості (сині й зелені)
3. Великі підприємства (фіолетові)
4. Пам'ятки (помаранчеві)

Типи підприємств
Сині. Активуйте в хід будь-якого гравця.

Зелені. Активуйте тільки у свій хід.

Червоні. Активуйте в хід суперника.

Фіолетові. Активуйте тільки у свій хід.

Типи пам'яток
: Негайно застосуйте цю властивість один раз.

: Постійна властивість, що діє протягом усієї гри.

Малиновий / Пурпуровий / Бірюзовий. Стосується тільки власника карти.

Помаранчевий. Стосується всіх гравців.

Творці гри
Автор: Масао Суґанума
Ілюстрації: Нобору Хотта
Художнє оформлення: Ю Одавара, Пітер Вокен, Кеті Кау, Макс Дюарт і Фабіо де Кастро
Редагування: Дастін Шварц
Видавець: Девід Преті
Особлива подяка: Нобуакі Такерубе, Симону Лундстрьому та мільйонам фанатів, яким «Мачі Коро» завдячує своєю популярністю!

Локалізація українською мовою
Видавництво «ROZUM» — настільні ігри та товари для розвитку
Група компаній «ФАКТОР»

ROZUM
rozum.com.ua

Перекладач: Артем Деменко
Редактор: Марія Отрошенко
Коректор: Ірина Гнатюк
Дизайнер-верстальник: Катерина Шеремет
Видавничі процеси: Владислав Бондаренко, Дмитро Худобін, Оксана Таран
Особлива подяка: Владиславу Дубчаку