

マフ

# 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](mailto: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