

MACHI KORORO

マチ街通 2

 **REGOLAMENTO**



BENVENUTI A MACHI KORO 2!

La vostra città stramba preferita è tornata alla ribalta! Benvenuti a Machi Koro 2, dove nuove avventure vi attendono, ma panifici e centri degli affari abbondano ancora. In Machi Koro 2, i giocatori veterani noteranno alcuni grossi cambiamenti.

In base alle nuove normative urbanistiche, i giocatori ricevono un budget limitato per scegliere i propri edifici iniziali. Le carte disponibili sono estratte da tre mazzi e disposte in modo che tutti le vedano. Sarà una corsa per accaparrarsi i nuovi edifici e punti di interesse più ambiti in circolazione!

Le carte di questo set hanno effetti inediti ed entusiasmanti. Scegli con cura cosa costruire, però, perché anche gli avversari potrebbero beneficiare dei tuoi punti di interesse! Con la maggiore varietà di sempre, non ci saranno mai due partite uguali. Gli appassionati faranno visita a Machi Koro ancora e ancora!

Nota: Machi Koro 2 è un gioco autonomo, che presenta una nuova variazione sulle regole introdotte nel Machi Koro originale. Questo nuovo gioco non può essere mescolato al Machi Koro originale, né alle sue espansioni.



COMPONENTI

106 Carte da gioco



86 Edifici

20 Punti di interesse

5 Carte riassuntive



2 Dadi



80 Monete



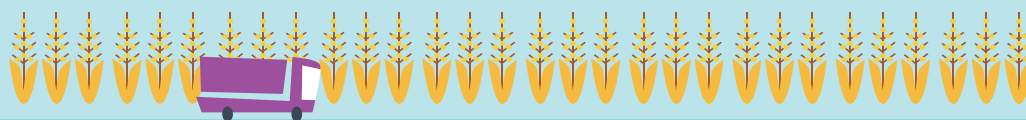
Moneta da 1 (60)



Moneta da 5 (10)



Moneta da 10 (10)



PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Dividete le carte in tre mazzi in base al retro: edifici (1-6), edifici (7-12), e punti di interesse. Mescolate ciascun mazzo separatamente, e metteteli a faccia in giù al centro del tavolo.
2. Rivelate carte da ciascun mazzo, una alla volta, e disponetele a faccia in su in una fila accanto al mazzo corrispondente. Se vengono rivelate carte duplicate, impilatele una sopra l'altra. Continuate finché non ci sono cinque carte uniche in ciascuna fila.
3. Distribuite cinque monete a ciascun giocatore. Tenete da parte le monete rimanenti a costituire la banca.
4. Determinate chi inizia con un metodo a vostra scelta.
5. Svolgete tre round edificio iniziale.



ROUND EDIFICI INIZIALI

Durante i tre round edifici iniziali, i giocatori spendono le proprie monete per costruire gli edifici disponibili dalla riserva. In ciascun round, i giocatori fanno a turno in senso orario, a partire dal giocatore iniziale.

- Quando un giocatore costruisce un edificio, deve spendere monete pari al costo di costruzione dell'edificio. Le monete spese vanno rimesse nella banca, e si aggiunge la carta alla città del giocatore, a faccia in su.
- Dopo che un giocatore costruisce un edificio, controllate se la fila corrispondente ha ancora cinque carte uniche. Altrimenti, rivelate carte dal mazzo corrispondente, una alla volta, finché la fila ha di nuovo cinque carte uniche.
- Ciascun giocatore può costruire solo un edificio per round (quindi, massimo tre in totale). Chi non può permettersi nessuno degli edifici disponibili deve passare, e si può scegliere di passare anche se ci sono edifici acquistabili.

Durante i round edifici iniziali, Anna ha costruito tre edifici: una Caffetteria (1 moneta), un Giardino Fiorito (2 monete) e un Negozio di Fiori (1 moneta).



Dal momento che all'inizio aveva 5 monete, ha ancora 1 moneta all'inizio della partita.

ANATOMIA DI UNA CARTA

Edifici



Punti di Interesse



PANORAMICA

I giocatori fanno a turno in senso orario. Un turno è composto da tre passaggi:

1. **Lanciare i dadi** – Il giocatore attivo tira uno o entrambi i dadi.
2. **Riscuotere le entrate** – Tutti i giocatori attivano gli edifici che corrispondono al risultato.
3. **Costruire** – Il giocatore attivo può costruire un edificio o punto di interesse.

La partita continua finché un giocatore non costruisce il suo terzo punto di interesse. A quel punto, la partita termina immediatamente con la vittoria di quel giocatore!

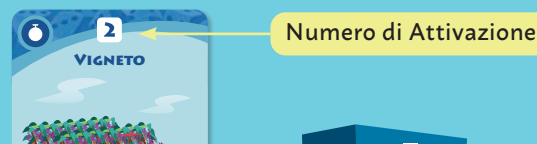
1. LANCIARE I DADI

In questo passaggio, il giocatore di turno lancia i dadi una singola volta. Può decidere di lanciarne uno solo, oppure tutti e due. Se li lancia entrambi, sommate i due numeri insieme per determinare il risultato.



2. RISCUOTERE LE ENTRATE

In questo passaggio, tutti i giocatori (non solo il giocatore di turno!) possono guadagnare soldi dai loro edifici, in base al risultato del tiro di dado. Ogni edificio ha un **numero di attivazione**. Quando il risultato del tiro di dado eguaglia il numero di attivazione di un edificio, tale edificio viene attivato.



TIPI DI EDIFICI

Ci sono quattro diversi tipi di edifici, che forniscono entrate in modi diversi:

BLU: Settore Primario



Si attivano nel turno di chiunque.

VERDE: Settore Secondario



Si attivano solo nel tuo turno.

ROSSO: Ristoranti



Si attivano solo nei turni avversari.

VIOLA: Grandi Edifici



Si attivano solo nel tuo turno.

ORDINE DI ATTIVAZIONE

È possibile che più tipi di edifici si attivino con lo stesso tiro di dado. Quando succede, gli edifici e i punti di interesse si attivano nel seguente ordine:

1. Ristoranti (rosso)
2. Settore Primario e Secondario (blu e verde)
3. Grandi edifici (viola)
4. Punti di Interesse (arancione)

Nota: Se hai più copie di una carta, quando esce il loro numero di attivazione si attivano tutte quante.



1.



2.



3.

3. COSTRUIRE

Se non hai monete all'inizio di questo passaggio, innanzitutto ricevi una moneta dalla banca.

In questo passaggio, puoi costruire un edificio o punto di interesse spendendo un ammontare di monete pari al **costo di costruzione** della carta. Costruire è opzionale.

Costruire Edifici

Per costruire un edificio, pagane il costo di costruzione rimettendo le monete nella banca, poi prendi la carta comprata dalla riserva e aggiungila alla tua città, a faccia in su.

- Organizza gli edifici della città in ordine di numero di attivazione (per esempio, il Sushi Bar all'estrema sinistra e la Miniera all'estrema destra).
- Se hai più copie della stessa carta, impilale una sopra l'altra, facendo attenzione che si veda quante ne hai.

Enrico decide di costruire una Cantina. Paga 3 monete.



Ha già 2 Vigneti e 1 Meleto. Da ora in poi, quindi, quando la sua Cantina si attiva otterrà $3 \times 3 = 9$ monete dalla banca.

Costruire Punti di Interesse

Per costruire un punto di interesse, pagane il costo di costruzione rimettendo le monete nella banca, poi prendi la carta comprata dalla riserva e aggiungila alla tua città, a faccia in su.

- Ogni punto di interesse mostra tre diversi costi di costruzione. Paga il primo costo se stai costruendo il tuo primo punto di interesse, il secondo se stai costruendo il secondo, o il terzo se stai costruendo il terzo.
- Alcuni punti di interesse hanno effetti immediati (💣) che avvengono una singola volta nel momento in cui il punto di interesse viene costruito, mentre altri hanno effetti permanenti (♻️) che rimangono attivi per il resto della partita.
- Alcuni punti di interesse hanno effetti che si applicano solo a chi li ha costruiti, mentre altri hanno effetti che si applicano a tutti i giocatori.

Enrico decide di costruire il Parco Divertimenti. È il suo secondo punto di interesse, per cui paga 16 monete.



L'effetto del Parco Divertimenti significa che, da ora in poi, qualunque giocatore tiri due numeri uguali svolge un turno extra.

RIPRISTINARE LA RISERVA

Dopo aver costruito un edificio o punto di interesse, controllate che la fila corrispondente abbia ancora cinque carte uniche. Se non è così, rivelate carte dal mazzo corrispondente, una alla volta, finché la fila ha di nuovo cinque carte uniche.

Nota: Nel raro caso in cui il mazzo corrispondente sia esaurito, quella fila non sarà più ripristinata, ma la partita continuerà.

TRANSAZIONI TRA I GIOCATORI

Se dovete delle monete a un avversario, ma non ne avete abbastanza per pagare completamente, pagate finché potete, e il debito rimanente viene ignorato. Il giocatore a cui dovevate monete **NON** riceve monete dalla banca per sopperire alla differenza.

Ricordate di seguire l'ordine corretto per attivare gli edifici! Dal momento che i Ristoranti si attivano per primi, se dovete monete a un altro giocatore (per via dei suoi Ristoranti), quel pagamento si svolge prima che possiate ottenere entrate dagli altri vostri edifici.

1) Gabriella lancia un "3."



2) La Caffetteria di Enrico si attiva, per cui Gabriella deve 2 monete a Enrico.

3) Non ha monete, per cui Enrico non riceve alcuna moneta da lei.

4) Dopo di che, Gabriella ottiene 2 monete dalla banca per il suo Panificio.

TRANSAZIONI MULTIPLE

Se dovete delle monete a più avversari nello stesso momento, i pagamenti vanno svolti in ordine inverso di turno (ossia in senso antiorario).

Pagate a ciascun avversario la somma che gli dovete, interamente, prima di passare a pagare l'avversario successivo.

1) Gabriella (giocatrice 1) lancia un "3." Deve pagare 6 monete ma ne ha soltanto 3.



3) Enrico (giocatore 2) ha 2 Caffetterie e deve ricevere 4 monete, ma ne riceve solo 1.

2) Anna (giocatrice 3) ha 1 Caffetteria e deve ricevere 2 monete. Gabriella dà 2 monete ad Anna.

CHIARIMENTI

Parco Divertimenti

Una volta che il Parco Divertimenti è stato costruito, se activate il suo effetto e costruite la Torre Radio nello stesso turno, ottenete solo un turno extra (non due).

Centro Affari

L'effetto del Centro Affari è opzionale. Quando si risolve, potete scegliere il Centro Affari stesso come edificio da scambiare.

Certosa

L'effetto della Certosa si attiva solo se non ricevete monete da nessuna fonte dopo il tiro, considerando anche punti di interesse con effetti permanenti (come la Startup Tecnologica o il Tempio).

Mercato Ortofrutticolo / Forgia / Centro Commerciale / Impianto Imbottigliamento Soda

I punti di interesse che forniscono +1 aumento delle entrate si applicano a ciascuna copia degli edifici indicati. Per esempio, una volta costruito il Mercato Ortofrutticolo, due Campi di Grano renderebbero $4 \times 2 = 8$ monete, invece delle usuali $3 \times 2 = 6$ monete.

Ditta di Traslochi

L'effetto della Ditta di Traslochi è obbligatorio. Quando si attiva, non date l'edificio al giocatore alla vostra destra finché non sono stati risolti tutti gli effetti di attivazione del turno.

RIASSUNTO IN BREVE

Struttura del Turno

1. Lanciare i dadi (*solo il giocatore attivo*)
2. Riscuotere le entrate (*tutti i giocatori*)
3. Costruire (*solo il giocatore attivo*)

Ordine di Attivazione

1. Ristoranti (*rosso*)
2. Settore Primario e Secondario (*blu e verde*)
3. Grandi edifici (*viola*)
4. Punti di Interesse (*arancione*)

Tipi di Edifici

Blu: Si attivano nel turno di chiunque.

Verde: Si attivano solo nel tuo turno.

Rosso: Si attivano solo nei turni avversari.

Viola: Si attivano solo nel tuo turno.

Tipi di Punti di Interesse

 Effetto immediato che si risolve una volta sola.

 Effetto permanente che rimane attivo.

Magenta/Rosa/Verdeacqua: Si applica solo a chi l'ha costruito.

Arancione: Si applica a tutti i giocatori.

RICONOSCIMENTI

Ideazione: Masao Suganuma

Illustrazioni: Noboru Hotta

Grafica: Yu Odawara, Peter Wocken, Katie Khau, Max Duarte e Fabio de Castro

Revisione: Dustin Schwartz

Editore: David Preti

Ringraziamenti Speciali: Nobuaki Takerube, Simon Lundström e i milioni di fan che hanno reso Machi Koro un gioco di successo per tutti questi anni!

Edizione Italiana a cura di

Pendragon Game Studio srl
Via Curtatone, 6
20122 Milano (MI)

info@pendragongamestudio.com
www.pendragongamestudio.com/it

Traduzione: Alex Grisafi

Revisione: Silvio Negri-Clementi

Impaginazione: Delia Arnone

PG110 - 122023

Tutti i Diritti Riservati.

