MACHI KORO

Velkoměsto

Pravidla hry

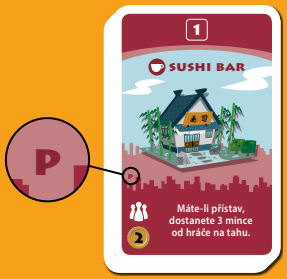
MINDOK

Úvod

Toto rozšíření se skládá ze dvou oddělených modulů tvořených samostatnými balíčky karet. K oběma z nich je vždy zapotřebí i základní hra. Doporučujeme Vám nejprve vyzkoušet modul Přístav a teprve po několika partiích přejít k modulu Metropole. Tento modul totiž přináší nová pravidla pro výstavbu města. Poté co jste si zahráli s každým rozšiřujícím modulem samostatně a seznámili se se všemi kartami, můžete zkusit oba nové moduly zkombinovat. Můžete tak mít v každé partii k dispozici jinou nabídku objektů.

Herní materiál

68 karet modulu Přístav, označených písmenem P



72 karet modulu Metropole, označených písmenem M.

Obecná zásoba karet objektů

- Podobně jako ve variantě základní hry s omezenou nabídkou nebudou všechny karty k dispozici od začátku hry. Roztřiďte nejprve všechny karty objektů základní hry a zvoleného rozšíření podle typů na tři balíčky takto (karet počátečních objektů a dominant se to netýká, viz dále):
  - První balíček budou tvořit všechny vyspělé budovy (fialové karty).
  - Druhý balíček budou tvořit ostatní karty objektů s čísly 1–6.
  - Třetí balíček budou tvořit ostatní karty objektů s čísly 7 a více.
- Každý z těchto balíčků samostatně pečlivě zamíchejte. Otáčejte karty jednu po druhé z balíčků a vyložte je do obecné zásoby takto:
  - 2 různé karty z balíčku fialových karet objektů,
  - 5 různých karet z balíčku karet objektů s čísly do 6,
  - 5 různých karet z balíčku karet objektů s čísly 7 a více.

- Přijde-li karta, která už v nabídce je, položte novou kartu na dříve vyloženou a pokračujte v otáčení karet.
- Takto postupujte tak dlouho, dokud není v nabídce 12 různých karet bez ohledu na jejich celkový počet, z toho 2 fialové, 5 s čísly do 6 a 5 s čísly 7 a více.
- Takováto nabídka by měla být k dispozici po celou dobu hry. Jakmile počet různých karet některého typu poklesne pod uvedenou hranici, doplňte nabídku z příslušného doplňovacího balíčku (je-li to možné).

Příklad, jak může vypadat obecná zásoba karet objektů (stejné karty leží na sobě).

MODUL PŘÍSTAV P

- Připravte všechny karty, kostky a peníze ze základní hry.
- Každému hráči přidělte
    - **3 počáteční karty** (pšeničné pole, pekárnu a dominantu radnice);
    - **6 dominant** (přístav, nádraží, nákupní centrum, zábavní park, vysílač a letiště);
    - **3 mince** (v hodnotě 1).

- Každý hráč si vyloží všechny tři počáteční karty lícem nahoru před sebe na stůl. I radnici bude mít od začátku hry postavenou (všimněte si, že má rubovou stranu stejnou jako karty počátečních objektů). Svoje karty dominant si každý vyloží **rubovou** (šedou) stranou nahoru. Těchto 9 karet tvoří počáteční městečko každého hráče.

Hrajete-li v menším počtu hráčů než 4, vraťte nepoužité karty počátečních objektů a dominant do krabice.

- Pokud jste tak dosud neučinili, připravte všeobecnou zásobu karet objektů podle popisu výše.
- Jako obvykle připravte vedle bank peněz.
- Nejmladší hráč začíná, další následují ve směru hodinových ručiček.
- **Platí všechna pravidla základní hry.**
- Vítězem se stane ten z hráčů, jemuž se jako prvnímu podaří ve svém městě postavit všech 7 dominant (včetně radnice).

Modul Metropole

- Připravte všechny karty, kostky a peníze ze základní hry, z modulu Přístav budete potřebovat karty dominant radnice a přístav.
- Každému hráči přidělte
    - **3 počáteční karty** (pšeničné pole, pekárnu a dominantu radnice);
    - **5 dominant** (přístav, nádraží, nákupní centrum, zábavní park a vysílač);
    - **3 mince** (v hodnotě 1).
- Každý hráč si vyloží všechny tři počáteční karty lícem nahoru před

sebe na stůl. I radnici bude mít od začátku hry postavenou jako u modulu Přístav. Svoje karty dominant si každý vyloží **rubovou** (šedou) stranou nahoru. Těchto 8 karet tvoří počáteční městečko každého hráče.

Hrajete-li v menším počtu hráčů než 4, vraťte nepoužité karty počátečních objektů a dominant do krabice.

- Pokud jste tak dosud neučinili, připravte všeobecnou zásobu karet objektů podle popisu výše.
- Jako obvykle připravte vedle bank peněz.
- Nejmladší hráč začíná, další následují ve směru hodinových ručiček.
- **Platí všechna pravidla základní hry.**
- Vítězem se stane ten z hráčů, jemuž se jako prvnímu podaří ve svém městě postavit všech 6 dominant (včetně radnice).

Dodatečná pravidla

Pořadí aktivace objektů

Po hodu kostkou může nastat situace, že se aktivuje vícero různých objektů. V takovém případě platí následující časová posloupnost:

- Nejprve se vyhodnotí působení všech červených karet objektů.
- Teprve poté se aktivují modré a zelené objekty v libovolném pořadí.
- Úplně na závěr se zohlední aktivované fialové objekty.

Příklad: *Hráči A padne na kostkách 9, má aktuálně 1 minci. Hráč B tak od něj obdrží za aktivovanou restauraci jen 1 minci místo dvou. Následně si vezme hráč A z banku 5 mincí za svůj důl. Hráč C má rovněž důl a vezme si také 5 mincí z banku. Protože už 6 mincí měl, má nyní 11 mincí. Na závěr se vyhodnotí finanční úřad hráče A – každý spoluhráč mající 10 mincí a více mu dá polovinu svých peněz, zaokrouhleno dolů. Hráč C tedy musí hráči A odevzdat 5 mincí.*

Mimo provoz

Aktivací objektů čistička a vinařství je možné určité objekty dočasně postavit mimo provoz.

- Kartu objektu postaveného mimo provoz otočte o 90° (naležato).
- Jiné karty (s výjimkou nakladatelství, viz dále) na objekty mimo provoz nepůsobí – nebere se na ně ohled.
- Padne-li následně na kostkách číslo objektu mimo provoz, není objekt aktivován, ale je opět uveden do provozu – jeho kartu otočte opět nastojato. Od tohoto okamžiku funguje objekt zase normálně.
- I dominanta mimo provoz se počítá jako postavená pro účely ukončení hry.
- Je-li objekt mimo provoz předán spoluhráči (např. v důsledku efektu objektů kancelářská budova nebo přepravní firma), zůstává nadále mimo provoz.

Podrobnější vysvětlení působení dominant a objektů

Letiště: *10 mincí dostanete pouze v tahu, v němž nestavíte nic. Máte-li díky působení zábavního parku tah navíc, můžete i letiště využít opakovaně.*

Přístav: *K výsledku hodu smíte přičíst právě číslo 2. Nová hodnota platí pro všechny účely. Díky přístavu máte mnohem větší šanci aktivovat objekty s vysokými čísly (někdy dokonce jedinou). Nemáte-li postaven přístav, nedostanete žádné příjmy za svůj sushi bar, rybářskou loď a rybářský člun.*

Radnice: *Vzhledem k tomu, že krok Stavba nastává až po aktivaci všech karet, můžete v každém kole postavit přinejmenším objekt se stavebními náklady 1 (pokud takový v obecné zásobě je k dispozici).*

Čistička: *Všichni hráči musí postavit mimo provoz všechny objekty jednoho názvu. Příjem dostanete jen za objekty, které byly právě postaveny mimo provoz. Za objekty, které byly mimo provoz již dříve, nedostáváte nic.*

Hokynářství: *Jakmile postavíte druhou dominantu (radnice se nepočítá), nebudete za tento objekt dostávat žádný příjem. Pokud počet vašich postavených dominant poklesne na jednu (např. v důsledku efektu stavební firmy), příjem zase dostávat začnete. I když tento objekt aktuálně nemůže působit, dále se pro všechny účely zohledňuje (např. při aktivaci nakladatelství).*

IT centrum: *Můžete se vždy v každém tahu rozhodnout, zda na tuto kartu položíte 1 minci, nebo ne, a to i v témže tahu, kdy jste tento objekt postavili. Všechny mince ležící na této kartě už jsou mimo hru – do konce hry zůstanou ležet na této kartě, nelze je získat jakkoliv zpět a slouží jen jako indikátor výše příjmů, které máte dostat.*

Kukuřičné pole: *Jakmile postavíte druhou dominantu (radnice se nepočítá), nebudete za tento objekt dostávat žádný příjem. Pokud počet vašich postavených dominant poklesne na jednu (např. v důsledku efektu stavební firmy), příjem zase dostávat začnete. I když tento objekt aktuálně nemůže působit, dále se pro všechny účely zohledňuje (např. při aktivaci obchodního domu).*

Květinářství: *Máte-li zároveň nákupní centrum, dostanete za každou květinovou zahradu 2 mince místo 1 mince. Máte-li tedy například nákupní centrum, 2 květinářství a 3 květinové zahrady, dostanete při aktivaci květinářství 12 mincí.*

Nakladatelství: *Každý spoluhráč sečte všechny svoje objekty* *a* *, výsledek udává počet peněz, které vám musí odevzdat. Objekty mimo provoz se také počítají!*

Park: *Po aktivaci této karty budou mít všichni hráči stejně peněz. Mincí ležících na kartě IT centrum se tento efekt nijak netýká.*

Přepravní firma: *U této karty nemáte volbu nepředat spoluhráči nic. Můžete mu předat samotnou tuto kartu, za kterou obdržíte obvyklý příjem 4 mince.*

Rybářská loď: *I když má přístav a rybářskou loď více hráčů, hází hráč na tahu kostkami pouze jednou a výsledek platí pro všechny. Je to hod navíc, který slouží jen pro určení příjmů – k aktivaci žádných objektů při něm nedochází a nelze ho ani ovlivnit pomocí vysílače nebo přístavu.*

Stavební firma: *U této karty nemáte volbu neotočit žádnou kartu. Obětujete-li přístav, může vám být útěchou, že alespoň vyděláte. Radnici strhnout nelze. Máte-li stavebních firem víc, musíte při aktivaci otočit jednu kartu dominanty za každou z nich. Nemáte-li kromě radnice žádnou dominantu, nestane se nic, nedostanete tedy ani 8 mincí z banku.*

Záložna: *5 mincí dostane jen hráč, který tento objekt postavil. Dojde-li později k předání karty jinému hráči (pomocí přepravní firmy nebo kancelářské budovy), nedostane nový držitel nic.*
Strategický tip: *Tohoto objektu je vhodné se po jeho postavení co nejrychleji zbavit, nebo ho postavit až v samotném závěru partie.*

Tip pro hru s oběma rozšířeními zároveň

Díky velkému množství různých druhů karet i jejich exemplářů si můžete každou partii přizpůsobit dle libosti. Znáte-li dobře efekty jednotlivých karet, můžete se rozhodnout, které ve hře použijete a které naopak vynecháte. Menší počet karet ve hře zvyšuje pravděpodobnost, že se dostanou do hry. Chcete-li například posílit přátelský charakter, můžete některé červené nebo zvlášť ošemetné fialové objekty vynechat. Také nemusíte vždy použít všechny dominanty. Tímto způsobem může být každá vaše partie jiná.

REKLAMACE:
V ojedinělých případech se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás. Napište mail na info@mindok.cz nebo zavolejte na 272 656 610, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.

Grounding Inc.

MINDOK

© Grounding Inc.

AUTOR: Masao Suganuma
ILUSTRACE: Noboru Hotta
DESIGN: Taro Hino
ČESKÝ PŘEKLAD: Karel Vlasák

VÝHRADNÍ ZASTOUPENÍ PRO ČR A SR:
MINDOK s.r.o.
Korunní 810/104, Praha 10
www.mindok.cz