

MACHI KORORO^a

マチ
街
ツウ
通

EDICIÓN

REGLAMENTO



¡TE DAMOS LA BIENVENIDA A MACHI KORO 2.ª EDICIÓN!

¡La ciudad más estafalaria y encantadora de todas vuelve a las andadas! Te damos la bienvenida a *Machi Koro 2.ª edición*, un lugar repleto de aventuras... ¡Y de centros comerciales y panaderías! Aunque hayas jugado a la edición anterior de *Machi Koro*, en esta edición descubrirás cambios de gran importancia.

Con la nueva Ley de Zonificación dispones de un presupuesto limitado para la elección de tus Edificios iniciales. Además, la reserva de Edificios está compuesta por tres mazos ordenados a la vista de todo el mundo. ¡Prepárate

para una carrera contrarreloj por hacerte con los mejores Edificios y Puntos de interés de todo el país!

Descubre los nuevos y sorprendentes efectos de las cartas de esta edición. Pero construye con cuidado: ¡ahora los Puntos de interés pueden beneficiar a tus oponentes! Con la ingente variedad de Edificios que tienes a tu disposición no jugarás dos partidas iguales. Seguro que visitas la ciudad de *Machi Koro 2.ª edición* una vez tras otra.

Nota: *Machi Koro 2.ª edición* es un juego independiente con mecánicas distintas a las presentadas en la anterior edición de *Machi Koro*. No puedes combinar el contenido de este juego con el juego original de *Machi Koro* o su expansión.



CONTENIDO

106 cartas



86 Edificios

20 Puntos de interés

5 cartas de referencia



2 dados



80 Monedas



60 de valor 1

10 de valor 5

10 de valor 10



PREPARACIÓN

1. Separa las cartas en 3 mazos según su reverso: las cartas con los Edificios numerados del 1 al 6, las cartas con los Edificios numerados del 7 al 12, y las cartas con los Puntos de interés. Baraja cada mazo por separado y deja los mazos boca abajo en el centro de la mesa.
2. Revela cartas de cada mazo, una a una, y ponlas formando una fila bocarriba al lado de su correspondiente mazo. Si revelas una carta que ya se encuentra en la mesa, apila las cartas repetidas y sigue revelando cartas hasta que cada fila disponga de 5 cartas diferentes. Esa será la reserva de cartas.
3. Entrega 5 Monedas a cada participante y deja las Monedas restantes a un lado de la mesa para formar la banca.
4. Elige, con el método que quieras, quién será la Constructora inicial.
5. Llevad a cabo 3 rondas de selección de Edificios iniciales.



RONDAS DE SELECCIÓN DE EDIFICIOS INICIALES

Durante las rondas de selección de Edificios iniciales, gastaréis Monedas para iniciar la construcción de vuestra ciudad con los Edificios disponibles de la reserva. En cada ronda os turnaréis en sentido horario comenzando por la Constructora inicial.

- Cuando alguien construya un Edificio deberá pagar a la banca tantas Monedas como el coste indicado en la carta de Edificio y ponerla bocarriba en su ciudad.
- Después de que alguien construya un Edificio, deberéis comprobar si la fila en la que se encontraba la carta de Edificio sigue teniendo 5 cartas diferentes. En caso contrario, revela cartas del mazo correspondiente, una a una, hasta que la fila vuelva a tener 5 cartas diferentes.
- Cada participante solo puede construir 1 Edificio por ronda (es decir, al final de las rondas de selección podría tener construidos hasta 3 Edificios iniciales). Si alguien no quiere construir un Edificio, puede pasar; de igual modo que si no puede pagar alguno de los Edificios disponibles, deberá pasar.

Al final de las rondas de selección de Edificios iniciales, Tomoko ha logrado construir 3 Edificios: una Cafetería (1 Moneda), un Campo de flores (2 Monedas) y una Floristería (1 Moneda).



Tras gastarse 4 de sus 5 Monedas, Tomoko empezará la partida con la Moneda que le ha sobrado.



ESTRUCTURA DE LAS CARTAS

Edificios



Puntos de interés



RESUMEN

Los turnos se suceden en sentido horario con cada participante jugando su turno (es decir, jugando un turno como la Constructora activa). Un turno consiste en 3 pasos:

1. **Tirar los dados:** la Constructora activa tira los dados.
2. **Obtener ingresos:** todo el mundo activa los Edificios que coincidan con la tirada.
3. **Construir:** la Constructora activa puede construir 1 Edificio o Punto de interés.

La partida continúa hasta que alguien construya su tercer Punto de interés, ¡momento en el que obtendrá la victoria y la partida finalizará de inmediato!

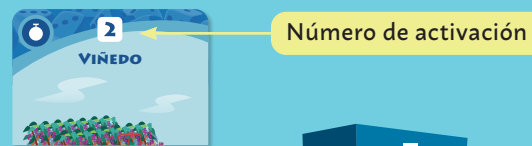
1. TIRAR LOS DADOS

En este paso tiras los dados una vez. Depende de ti elegir si tiras 1 o 2 dados. Si eliges tirar los 2 dados, el resultado será la suma de los valores obtenidos.



2. OBTENER INGRESOS

En este paso, todo el mundo, no solo tú, puede obtener ingresos de sus Edificios dependiendo del resultado de la tirada de dados. Cada Edificio tiene un **número de activación**. Cuando el resultado de la tirada de dados sea igual al número de activación de un Edificio, ese Edificio se activa.



TIPOS DE EDIFICIO

Existen 4 tipos diferentes de Edificio que proporcionan ingresos de distintas formas:

AZUL: Sector primario



Se activa en el turno de cualquier Constructora.

VERDE: Sector minorista



Se activa solo durante tu turno.

ROJO: Sector de la restauración



Se activa en el turno de otras Constructoras.

MORADO: Edificios avanzados



Se activa solo durante tu turno.

ORDEN DE ACTIVACIÓN

Es posible que se activen varios tipos de Edificio con la misma tirada de dados. Cuando esto ocurra, la activación de los Edificios y de los Puntos de interés debe seguir este orden:

1. Sector de la restauración (*rojo*)
2. Sector primario y Sector minorista (*azul y verde*)
3. Edificios avanzados (*morado*)
4. Puntos de interés (*naranja*)

Nota: si tienes varias copias de la misma carta, cada una de esas copias se activará cuando el resultado de la tirada de dados sea igual a su número de activación.



1.



2.



3.

3. CONSTRUIR

Si al inicio de este paso no tienes Monedas, recibe 1 Moneda de la banca.

En este paso puedes construir un Edificio o Punto de interés pagando su **coste** a la banca. Este paso es opcional.

Construir Edificios

Para construir un Edificio debes pagar su coste a la banca y tomar la carta que has construido de la reserva de cartas. A continuación, pon la carta bocarriba en tu ciudad.

- Coloca los Edificios de tu ciudad en orden según su número de activación (en primer lugar, el Restaurante de Sushi, en último lugar la Mina, etc.).
- Si tienes varias copias de la misma carta, apílalas juntas de tal manera que quede claro cuántas tienes.

Eva decide construir una Bodega y paga 3 Monedas.



Como tiene 2 Viñedos y 1 Manzana en su ciudad, a partir de ahora cuando active su Bodega recibirá $3 \times 3 = 9$ Monedas de la banca.

Construir Puntos de interés

Para construir un Punto de interés debes pagar su coste a la banca y tomar la carta que has construido de la reserva de cartas. A continuación, pon la carta bocarriba en tu ciudad.

- Cada Punto de interés muestra 3 costes diferentes. Paga el primer coste si se trata del primer Punto de interés de tu ciudad, el segundo si se trata del segundo o el tercero si se trata de tu tercer Punto de interés.
- Algunos Puntos de interés tienen efectos inmediatos (⚡) que deberás aplicar una sola vez cuando los construyas, mientras que otros Puntos de interés tienen efectos continuos (♻️) que se mantienen activos durante toda la partida.
- Algunos Puntos de interés tienen efectos que se aplican solamente a quien los construyó, mientras que otros tienen efectos que afectan a todo el mundo por igual.

Eva decide construir 1 Parque de atracciones. Como se trata de su segundo Punto de interés debe pagar 16 Monedas.



A partir de ahora, y gracias al efecto continuo del Parque de Atracciones, cualquier Constructora que saque dobles en su tirada de dados puede jugar un turno extra.

REPONER LA RESERVA DE CARTAS

Después de construir un Edificio o un Punto de interés, debes comprobar si la fila en la que se encontraba la carta de Edificio sigue teniendo 5 cartas diferentes. En caso contrario, revela cartas del mazo correspondiente, una a una, hasta que la fila vuelva a tener 5 cartas diferentes.

Nota: en el extraño caso de que se agote un mazo del que debas revelar alguna carta, la partida deberá continuar sin reponer la fila del mazo agotado.

PAGOS ENTRE CONSTRUCTORAS

Si tienes que realizar un pago a otra Constructora, pero no tienes suficientes Monedas, paga las Monedas que puedas e ignora las restantes. La Constructora que tenía que cobrar NO recibe Monedas de la banca para compensar la diferencia.

¡Recuerda seguir el orden de activación correcto! Como los Edificios pertenecientes al Sector de la restauración se activan en primer lugar, cuando debas pagar Monedas a otra Constructora por el efecto de sus Edificios del sector de la restauración, hazlo antes de obtener ingresos del resto de tus Edificios.

1) Gabriela saca un «3».



2) La Cafetería de Eva se activa, por lo que Gabriela tiene que pagarle 2 Monedas.



3) Pero como Gabriela no tiene Monedas, Eva no recibe nada.

4) A continuación, Gabriela gana 2 Monedas de la banca gracias al efecto de su Panadería.

PAGOS SIMULTÁNEOS

En el caso de que tengas que pagar Monedas a varias Constructoras a la vez, los pagos deberán realizarse en orden de turno inverso (es decir, en sentido antihorario).

Paga a cada Constructora lo que le debas, en su totalidad, antes de pagar a la siguiente.

1) Gabriela (que juega en primer lugar) saca un «3». Tiene que pagar un total de 6 Monedas, pero solo tiene 3.



3) Eva (que juega en segundo lugar) tiene 2 Cafeterías y debería cobrar 4 Monedas, pero como a Gabriela solo le queda 1 Moneda, Eva acaba cobrando 1 Moneda.

2) Tomoko (que juega en tercer lugar) tiene 1 Cafetería y debería cobrar 2 Monedas. Gabriela le paga las 2 Monedas.

DETALLES DE ALGUNOS EDIFICIOS

Parque de atracciones

Si estás aplicando el efecto del Parque de atracciones (una vez construido) y adquieres la Torre de radiodifusión ese mismo turno, juegas solo un turno adicional, no dos.

Centro de negocios

El efecto del Centro de negocios es opcional. Cuando apliques su efecto puedes elegir al Centro de negocios como Edificio a intercambiar.

Banco

El efecto del Banco solamente se aplica si no recibes ingresos de ninguna fuente después de tu tirada. Esto incluye los efectos continuos de los Puntos de interés como, por ejemplo, la Empresa tecnológica o el Templo.

Mercado agrícola / Fundición / Centro comercial / Fábrica de refrescos

Los Puntos de interés que proporcionan +1 a los ingresos aplican su efecto a cada copia de los Edificios afectados. Por ejemplo, una vez construido el Mercado agrícola, 2 Maizales ofrecerían unos ingresos de $4 \times 2 = 8$ Monedas en lugar de las $3 \times 2 = 6$ Monedas habituales.

Empresa de mudanzas

El efecto de la Empresa de mudanzas es obligatorio. Al activar su efecto no entregues un Edificio a la Constructora de tu derecha hasta que se hayan aplicado los efectos de todos los Edificios para ese turno.

REFERENCIA RÁPIDA

Estructura de un turno

1. **Tirar los dados** (solo Constructora activa)
2. **Obtener ingresos** (todas las Constructoras)
3. **Construir** (solo Constructora activa)

Orden de activación

1. Sector de la restauración (rojo)
2. Sector primario y Sector minorista (azul y verde)
3. Edificios avanzados (morado)
4. Puntos de interés (naranja)

Tipos de Edificio

Azul: se activa en el turno de cualquier Constructora.

Verde: se activa solo durante tu turno.

Rojo: se activa en el turno de otras Constructoras.

Morado: se activa solo durante tu turno.

Tipos de Puntos de interés



: efecto inmediato que deberás aplicar una sola vez.



: efecto continuo que se mantiene activo durante toda la partida.

Magenta/Rosa/Verde azulado: sus efectos se aplican a quien los construya.

Naranja: sus efectos se aplican a todas las Constructoras.

CRÉDITOS

Diseño: Masao Suganuma

Ilustraciones: Noboru Hotta

Diseño gráfico: Yu Odawara, Peter Wocken, Kate Khau, Max Duarte, y Fabio de Castro.

Edición: Dustin Schwartz

Editor: David Preti

Traducción: Moisés Busanya

Revisión: Natalia Delgado Mendoza

Agradecimientos especiales para: Nobuaki Takerube, Simon Lundström, y los millones de fans que han hecho de *Machi Koro* un top ventas a lo largo de los años.

