

Masao Suganuma

CIUDAD MACHI KORO

■ ANTES DE JUGAR

Esta caja incluye el juego básico *Ciudad Machi Koro* y la expansión *El puerto* (con un barco en la esquina inferior derecha de las cartas).

Recomendamos que, como mínimo, la primera partida se realice siguiendo las reglas básicas para adquirir soltura en el desarrollo del juego. Es igualmente aconsejable que las partidas con 5 jugadores se realicen con cierta práctica para evitar que se ralenticen.

¡Aprende a jugar!
Conéctate a nuestra
web para ver un
video explicativo.



■ CRÉDITOS

Autor: Masao Suganuma - **Ilustraciones:** Noboru Hotta

Diseño: Taro Hino - **Traducción:** Maite Madinabeitia

Agradecimientos a Juanma y Anna "Limoncello" por descubrirnos este pequeño tesoro.



Grounding Inc.

JAPON
BRAND

homoludicus
www.homoludicus.org

© 2013 Japon Brand and Grounding Inc.
De la edición española: © 2014 HomoLudicus Juegos, S.L. / Ferrer i guardia 28 1º 2ª - 08150 Parets. Todos los derechos reservados.

CIUDAD MACHI KORO

COMPONENTES

• 117 cartas (incluye las del quinto jugador)

Cartas iniciales (6 tipos)

Edificios iniciales (2 tipos)

Puntos de interés (4 tipos)

Anverso

Reverso

Anverso

Reverso



Cartas de reserva (15 tipos)

Edificios básicos (12 tipos)

Edificios avanzados (3 tipos)

Anverso

Reverso

Anverso

Reverso



• 81 fichas de moneda

1 moneda

5 monedas

10 monedas



• 2 dados



• este reglamento

DESCRIPCIÓN DE LAS CARTAS

Edificios



Puntos de interés



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Cada jugador coloca sus edificios iniciales (Campo de trigo y Panadería) boca arriba y sus puntos de interés (Estación de tren, Centro comercial, Parque de atracciones y Torre de radiodifusión) boca abajo para crear su ciudad inicial.

Atención: si sois menos de 5 jugadores, las cartas iniciales que sobren deben devolverse a la caja.

Agrupad el resto de edificios iguales y colocadlos a modo de reserva en algún lugar de la mesa que sea visible para todos los jugadores.

Cada jugador recibe 3 monedas y el resto se coloca en el centro del área de juego. Cuando alguien reciba monedas de la reserva las cogerá de aquí, por lo que deberían quedar al alcance de todos los jugadores.

Finalmente, escoged al jugador inicial con el método que os parezca más adecuado.

Reserva de edificios



Reserva de monedas



DESARROLLO DE LA PARTIDA

La partida se desarrolla en turnos que avanzan en sentido horario.

1. El jugador activo comienza su turno y **lanza los dados**.
2. Se **activan los edificios** que muestren ese valor en la parte superior de la carta. Se comprobará si los edificios de los otros jugadores se activan y obtienen ingresos.
3. Al final de su turno, el jugador activo puede **construir un nuevo edificio o un punto de interés**.

Atención: en caso de lanzar 2 dados, solo se activan los edificios cuyo valor sea igual a la suma del resultado.

El jugador que primero construya sus 4 puntos de interés será el ganador.

1 LANZAR LOS DADOS

La partida se desarrolla por turnos, en los que el jugador activo lanza los dados.

Las tiradas se realizan en un principio con un solo dado; pero, tras construir su Estación de tren, el jugador activo puede optar por lanzar 2 dados en lugar de 1.

El jugador toma esta decisión cada vez que llega su turno independientemente de lo que haya escogido en turnos anteriores.

TRANSACCIONES ENTRE LOS JUGADORES

Cuando un pago y un cobro tienen lugar en el mismo momento, el pago siempre se resuelve primero. Si el jugador que debe efectuar el pago no puede realizarlo al completo, entrega todas las monedas que tiene y el jugador que lo recibe se queda sin el resto.

Atención: un jugador nunca puede tener menos de cero monedas.

Ejemplo: el jugador A tira el dado y saca un 3. El jugador B tiene una Cafetería en su ciudad, así que A tendrá que pagarle 1 moneda. Como el jugador A no tiene ninguna, el pago se pasa por alto.

Acto seguido, el jugador A recibe 2 monedas de la reserva por sus Panaderías.

En caso de que más de una transacción se active como resultado de la misma tirada, se resolverán en sentido antihorario.

Ejemplo: el jugador A tira el dado y saca un 3. El jugador B tiene 3 cafeterías y el jugador C, solo 2. Ambos deberían recibir tantas monedas como Cafeterías tienen, pero A solo tiene 3 monedas. Como estas transacciones se resuelven en sentido antihorario, el jugador A primero entrega 2 monedas al jugador C. Aún le queda 1 moneda, así que se la entrega a B y las otras 2 monedas que le debe se pasan por alto.

2 ACTIVAR EDIFICIOS Y CONSEGUIR MONEDAS

Los jugadores consiguen monedas cuando sus edificios se activan. Los edificios se activan cuando el resultado de la tirada coincide con el número que hay en su parte superior.

Según el tipo de edificio, es posible que las monedas se reciban directamente de la reserva o de otro jugador. No hay límite en cuanto al número de monedas que un jugador puede tener.

Siempre que quieran, los jugadores pueden cambiar sus monedas de cierto valor por el equivalente en monedas en otro valor para facilitar las gestiones.

Hay 4 maneras de conseguir monedas según el tipo de edificio que se active:

Azul: sector primario



Recibes monedas de la reserva en el turno de cualquier jugador.

Verde: tiendas, fábricas, mercados



Recibes monedas de la reserva, pero solo en tu turno.

Rojo: restaurantes



Recibes monedas del jugador que haya lanzado los dados.

Violeta: edificios avanzados



Recibes monedas de otros jugadores, pero solo en tu turno.

3 CONSTRUIR NUEVOS EDIFICIOS Y PUNTOS DE INTERÉS

Tras lanzar los dados en su turno y resolver todos los efectos que se desencadenen como consecuencia de la tirada, el jugador activo puede construir 1 edificio o 1 punto de interés. Para construirlo debe pagar a la reserva la cantidad de monedas indicada en la esquina inferior izquierda de la carta que le interesa.

Cada jugador solo puede construir 1 edificio de cada tipo con el símbolo , mientras que otros edificios pueden construirse tantas veces como se desee apilando las cartas iguales de manera que la parte superior de las cartas quede visible.

Si los edificios de cierto tipo se agotan, no podrás construirlos.

En caso de construir un punto de interés, voltea la carta de modo que quede boca arriba y puedas usar sus efectos. *Por ejemplo:* al terminar el Centro comercial, podrás aplicar sus efectos a todas las cartas. Esto quiere decir que, si tienes 2 Panaderías, ahora podrás conseguir 4 monedas gracias a ellas.



El proceso se repite una y otra vez en sentido horario. ¡El jugador que primero construya sus 4 puntos de interés será el ganador!

Esta expansión incluye 14 nuevas cartas, entre las que encontrarás puertos, floristerías, ayuntamientos y hasta Hacienda entre otras. Añádelas al juego básico para aumentar tus posibilidades y ampliar tu ciudad.

COMPONENTES

73 cartas (incluye las del quinto jugador)

Edificios iniciales



5 cartas

Puntos de interés



5 cartas de cada tipo (2 tipos)

Edificios avanzados



5 cartas de cada tipo (2 tipos)

Edificios básicos



6 cartas de cada tipo (8 tipos)

¿CÓMO SE USAN LOS EDIFICIOS DE ESTA EXPANSIÓN?



Añade al juego básico todas las cartas de esta expansión (denotadas por un barco en la esquina inferior derecha).

El nuevo objetivo de los jugadores será completar los 6 puntos de interés que tiene su ciudad.

REGLAS DE LA EXPANSIÓN

¿Cómo preparar la reserva de edificios?

1 Baraja todos los edificios que componen la reserva y forma un mazo con ellos.

2 Roba las cartas necesarias de la parte superior del mazo y colócalas boca arriba para formar una hilera de edificios. Si robas una carta que ya se encuentre en la fila, déjala sobre la carta o cartas de ese mismo edificio.

3 Cuando tengas 10 edificios diferentes en la fila, deja de robar. La partida comenzará con las cartas que forman la hilera.

¿Cómo rellenar la reserva?

1 Si en algún momento hay solo 9 edificios diferentes en la hilera, deberás rellenar la reserva de manera inmediata.

2 Roba las cartas necesarias del mazo hasta volver a tener 10 edificios (siguiendo las mismas reglas que durante la preparación de la reserva).

3 Si el mazo de edificios se agota, no podrás rellenar la reserva.

RESOLVER LOS EFECTOS DE LOS EDIFICIOS AVANZADOS

Con las innovaciones que se introducen en esta expansión, es posible que los efectos de un edificio avanzado (violeta) tengan lugar a la vez que los de otros edificios. En este caso, los efectos del edificio avanzado serán los últimos en resolverse de acuerdo con este orden: rojo, azul/verde, violeta.

Ejemplo: el jugador activo saca un 9, por lo que primero deberá realizarse el pago a los Restaurantes y después el cobro por las Minas. Hacienda es un edificio avanzado, así que será el último en resolverse y el jugador activo conseguirá el dinero pertinente del resto de jugadores después de resolver las transacciones asociadas a los Restaurantes y las Minas.

PREGUNTAS HABITUALES

Los efectos del Centro comercial se resuelven 1 vez por edificio.

Ejemplo: si has completado el Centro comercial y tienes 2 Panaderías, al sacar un 3, conseguirás 4 monedas por ellas: $(1+1) \times 2$.

Recuerda que cada jugador solo puede construir 1 edificio avanzado de cada tipo, es decir, un total de 3 en el juego básico y un total de 5 añadiendo la expansión.

DETALLES SOBRE LOS EDIFICIOS

Ayuntamiento

El Ayuntamiento es un nuevo edificio inicial, que deberás colocar al comienzo de la partida junto a tu Campo de trigo y tu Panadería. Este edificio te permite recibir 1 moneda de la reserva justo antes de construir un edificio, por lo que puedes usarla para dicho fin.

Puerto

Si el resultado de la tirada es igual o mayor que 10, puedes aumentar su valor en 2 (ni uno más ni uno menos).

Aeropuerto

El efecto de esta carta se activa si no construyes edificios en tu turno. El Aeropuerto también afecta a los turnos adicionales concedidos por el Parque de atracciones.

Hacienda

Consigues la mitad de las monedas (redondeando hacia abajo) de cualquier jugador con más de 9 monedas. *Por ejemplo:* un jugador con 21 monedas te entregaría 10 y se quedaría con 11.

Floristería

En combinación con los efectos del Centro comercial, cada Floristería te permite conseguir 2 monedas por cada Campo de flores que tengas. *Por ejemplo:* tienes el Centro comercial, 3 Campos de flores y 2 Floristerías. Si sacas un 6 en tu turno, consigues un total de 12 monedas: 6 monedas por el efecto de las Floristerías (1x2 monedas por cada Campo de flores que tengas) y 6 monedas por el efecto del Centro comercial.

Atunero

La tirada que te permite conseguir monedas a través del Atunero no tiene efecto en ningún otro elemento del juego ni puede verse afectada por ellos. *Por ejemplo:* los Restaurantes no se activan con un 10, el Parque de atracciones no te concede un turno adicional aunque saques el mismo valor en ambos dados ni tampoco podrás activar los efectos del Puerto aunque la tirada sea de 10 o más.

Se realiza una sola tirada independientemente del número de Atuneros que haya en juego. *Por ejemplo:* si tienes 3 Atuneros y la tirada es de 8, obtendrás 24 monedas de golpe. El resto de jugadores que hayan completado el Puerto también conseguirá 8 monedas por cada Atunero que tenga.