

# МАЧИ КОРО

НАСЛЕДИЕ

マチ  
街コロ



Авторы игры: Роб Давио и Джей Ар Ханикатт  
Автор игры «Мачи Коро»: Масао Суганума

HOBBY  
WORLD

Играть интересно

PANDASAURUS  
GAMES

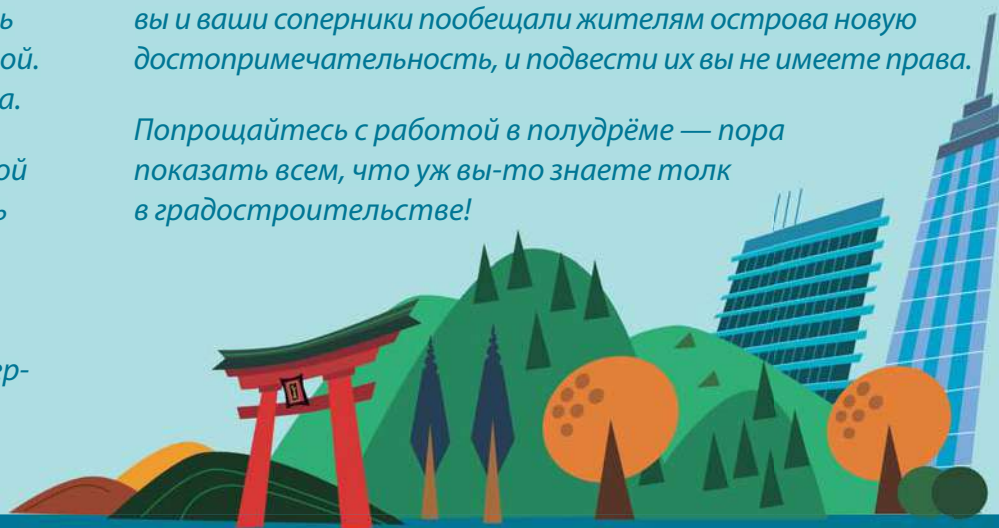
# Добро пожаловать в игру «Мачи Коро: Наследие»!

Вы мэр одного из небольших городков на острове Мачи Коро. С такой работой хлопоты вам неведомы: опаздываете на пару часов, пожимаете руку важным людям, наслаждаетесь обедом и, вздремнув на мягком диване, возвращаетесь домой. Разве это не работа мечты? И главное — никакого стресса.

Но однажды вы узнаете, что мэр одного из городов на другой стороне острова решил, что пора построить что-нибудь новое. Местным жителям так понравилась эта идея, что было принято решение провести масштабную застройку острова. Другие мэры решили не отставать — так и был дан старт конкурсу «Город мечты». А это значит, что впер-вые за долгое время придётся по-настоящему выполнять свою работу. Вы же не забыли, как это делается?

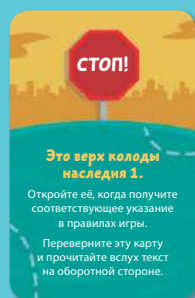
Чтобы заслужить титул лучшего мэра, нужно построить столько зданий, сколько никто никогда не строил. Более того, вы и ваши соперники пообещали жителям острова новую достопримечательность, и подвести их вы не имеете права.

Попрощайтесь с работой в полудрёме — пора показать всем, что уж вы-то знаете толк в градостроительстве!



## Состав игры

1 колода наследия



(разделена на 5 частей)

65 стартовых карт



8 карт центра города



12 карт достопримечательностей



1 карта достопримечательности острова



40 карт предприятий

### Памятка игрока

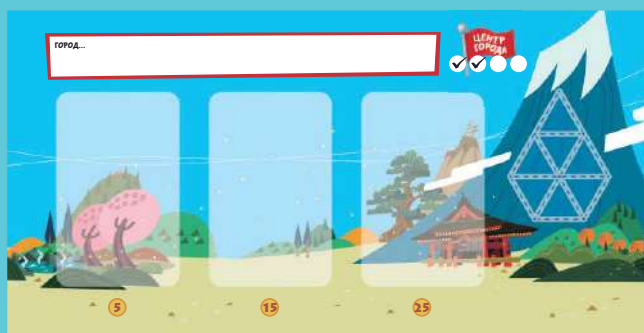
Ваш ход состоит из 3 этапов.

1. Бросьте 1 или 2 кубика.
2. Примените эффекты предприятий.
3. Вы можете выполнить одно из следующих действий:

- построить предприятие;
- построить достопримечательность;
- внести вклад в постройку достопримечательности острова.

4 карты-памятки

4 планшета городов



(по одному каждого из 4 цветов игроков)

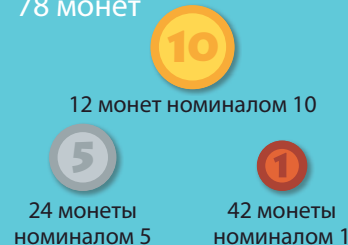
6 таинственных наборов



2 кубика



78 монет



1 лист наклеек



8 наклеек

6 карт-вкладышей



4 жетона флагов



## Описание карт

### Предприятия



Результат броска кубиков, при котором срабатывает эффект

Название

Тип

Цена строительства

Эффект

### Достопримечательности



Название

Тип

Буквенный индекс

Эффект

### Достопримечательности острова



Название

Тип

Цена строительства

Награда

## Механика «Наследие»

Игры с механикой «Наследие» меняются от партии к партии (зачастую эти изменения зависят от решений, принимаемых игроками). В игре «Мачи Коро: Наследие» вам предстоит пройти кампанию из 10 партий. В ходе этой кампании вы будете доставать из таинственных наборов новые компоненты, получать новые правила, а также узнавать, как развивается сюжет.

Вам выпала честь написать новую историю Мачи Коро — удивительного острова, на котором порой случаются странные и необъяснимые вещи. Каждая игра кампании не будет похожа на остальные, но цель всегда неизменна — победить. Участник, одержавший победу в каждой игре, заносит своё имя на доску почёта.

В кампании вас ждёт множество сюрпризов, поэтому всегда соблюдайте главное правило: ничего не открывайте, пока не получите соответствующее указание! Это касается и таинственных наборов, и карт колоды наследия.

Практически после каждой игры кампании вы будете открывать что-то новое. Иногда в колоде наследия вы будете встречать карты, на которых будут указаны новые правила. Храните такие карты отдельно в качестве колоды новых правил — вы можете обращаться к ним в любой момент игры.

Подготовку к каждой игре кампании нужно будет начинать «с чистого листа», то есть собирать компоненты и раскладывать их заново. Однако раскладка некоторых компонентов сохраняется неизменной от партии к партии, поэтому, если вы хотите сыграть несколько игр подряд, подготовка к каждой последующей игре будет проходить быстрее. Поскольку в ходе кампании вы будете открывать новые правила и компоненты, правила подготовки к игре также будут меняться.

Если вы уже играли в «Мачи Коро», некоторые моменты игры будут вам знакомы. Тем не менее в кампании игры «Мачи Коро: Наследие» вас ждёт много нововведений и интересных впечатлений!



**Помните главное правило: ничего не открывайте, пока не получите соответствующее указание.**

# Основные понятия

## КОЛОДА НАСЛЕДИЯ

Карты колоды наследия необходимо открывать по одной, поочередно зачитывая текст каждой из них (строго в том порядке, в котором они расположены, начиная с верхней). Всегда сначала читайте сторону А, а потом — сторону Б. Никогда не читайте текст карт не по порядку!

Когда вы получаете указание прочитать текст карты колоды наследия, открывайте карты и поочередно зачитывайте текст каждой из них, пока не увидите карту со знаком «СТОП!». В таком случае вы должны немедленно прекратить открывать карты. Под знаком «СТОП!» на этой карте будет указано, когда вы сможете перевернуть её и прочитать текст на оборотной стороне.



Колода наследия состоит из 5 частей (для удобства они будут называться колодами наследия 1–5). Не распечатывайте все колоды сразу. В разделе «Подготовка к кампании» вы получите указание распечатать колоду наследия 1. Каждую последующую часть колоды вы сможете распечатать, только когда закончится предыдущая. Если так случится, что карты в колоде наследия перемешаются, попросите кого-нибудь, кто не участвует в вашей кампании, составить её в правильном порядке по номерам в правом нижнем углу.

Каждая часть колоды начинается и заканчивается картой-ограничителем, которая скрывает её содержимое. Такие карты не считаются частью колоды и не учитываются при розыгрыше эффектов карт колоды наследия и других указаний правил игры (например, «Возьмите следующие 3 карты из колоды наследия»).

## ТАИНСТВЕННЫЕ НАБОРЫ

На некоторых картах колоды наследия вы встретите указание открыть таинственный набор с определённым номером. В таком случае не читайте дальше, пока не откроете указанный набор. Достав из него всё содержимое, продолжайте читать текст карт колоды наследия, чтобы узнать, для чего нужны новые компоненты.

## ХРАНЕНИЕ КОМПОНЕНТОВ

Распечатав колоду 1, вы найдёте в ней 6 односторонних карт-вкладышей («Архив», «Общий фонд» и по одной карте «Фонд» цвета каждого игрока). Вложите каждую из них в отдельный пакетик, чтобы обозначить, для хранения каких компонентов он предназначен.

## ЛИЧНЫЙ ФОНД

У каждого игрока есть свой пакетик «Фонд». Он служит для хранения компонентов игрока в перерывах между играми. В ходе кампании вы можете встретить указание убрать те или иные компоненты в личный фонд. Такие компоненты не будут использоваться в текущей игре, но могут понадобиться в последующих.

## ОБЩИЙ ФОНД И КОЛОДА НОВЫХ ПРАВИЛ

В ходе кампании вам будут встречаться в колоде наследия особые карты, на которых будут указаны и проиллюстрированы новые правила игры. Складывайте такие карты в единую колоду новых правил и храните её в пакетике «Общий фонд».

В начале каждой игры достаньте колоду новых правил из пакетика и разложите её карты рядом с резервом. В любой момент игры вы можете сверяться с ними (уделяйте особое внимание этим правилам, поскольку в данном буклете вы их не найдёте).

В начале кампании каждый игрок также получит карту-памятку, на которой описан порядок хода и представлен список возможных действий. Как только в ходе кампании будут появляться новые правила, вы будете получать новые карты-памятки из колоды наследия. Если вы не планируете проходить кампанию заново, уничтожьте все старые памятки — они вам больше не пригодятся.

## АРХИВ

В ходе кампании вы будете встречать указания убрать те или иные компоненты в архив. Такие компоненты больше не будут использоваться до конца текущей кампании, но могут понадобиться после её окончания. С ними вы сможете играть дальше без механики «Наследие» или пройти кампанию сначала.

# Подготовка к кампании

Как только вы прочитаете этот раздел, распечатайте колоду 1 и прочитайте вслух текст на первой карте. В нём будет указано брать карты из колоды наследия, пока вы не увидите карту со знаком «СТОП!» (с номером 1А). Такая карта появится только в колоде 2, поэтому распечатайте её, как только возьмёте все карты из колоды 1. Таким образом, вы получите 6 карт-вкладышей для обозначения пакетиков-хранилищ компонентов и 65 стартовых карт.

Стартовые карты легко отличить от остальных карт колоды наследия: в правом нижнем углу вместо порядкового номера у них указана звёздочка.

Когда вы возьмёте все стартовые карты из колоды наследия, вам откроется карта со знаком «СТОП!». Не читайте текст на обороте этой карты, пока не изучите все правила, необходимые для первой игры кампании (до знака «СТОП!» на стр. 9).

# Подготовка к игре

Перед началом каждой новой игры прочитайте текст верхней карты колоды наследия, который укажет вам перевернуть эту карту и прочитать текст на оборотной стороне. Из него вы узнаете, как развивается сюжет кампании. Затем выполните подготовку к игре по шагам в следующем порядке:

1. Разложите карты **предприятий** лицевой стороной вверх на стопки одинаковых карт. Положите эти стопки в центре стола в качестве **резерва**. Они должны располагаться друг за другом в порядке возрастания чисел в верхней части (результатов броска, при которых срабатывает эффект).

*Например, в игре № 1 первая стопка резерва будет состоять из карт «Пшеничное поле» (1), а последняя — из карт «Продуктовый магазин» (11–12). В последующих играх в резерве могут появиться стопки карт предприятий с одинаковыми числами. В таком случае вы можете располагать их в любом порядке по отношению друг к другу.*

2. Каждый игрок выбирает цвет и берёт **планшет города** и **жетон флага** этого цвета. Затем каждый игрок берёт одинаковый набор из 3 **карт достопримечательностей** и выкладывает их на ячейки своего планшета лицевой стороной вниз, располагая их в алфавитном порядке буквенных индексов.

*В игре № 1 набор достопримечательностей каждого игрока будет состоять из карт «Завод» (А), «Цветочный магазин» (Б) и «Фонтан» (В). После каждой игры кампании участники будут оставлять у себя 2 достопримечательности и получать одну новую из колоды наследия при подготовке к новой игре.*

3. Положите **карту достопримечательности острова** лицевой стороной вверх рядом с резервом, так чтобы она была видна всем игрокам.

*В игре № 1 в качестве достопримечательности острова выкладывается карта «Обсерватория». При подготовке к каждой последующей игре кампании вы будете получать из колоды наследия новую карту достопримечательности острова.*

4. Каждый игрок берёт набор **карт центра города**, на обороте которых указан флаг его цвета. Затем он втайне от других игроков выбирает столько карт из этого набора, сколько отметок проставлено в области «Центр города» на его планшете. После этого каждый игрок показывает, какие карты он выбрал, и выкладывает их в область города рядом со своим планшетом, располагая их в порядке возрастания чисел в верхней части (результатов броска, при которых срабатывает эффект). Невыбранные карты центра города он убирает в свой личный фонд.

*В игре № 1 у каждого участника будут только 2 карты центра города («Пшеничное поле» и «Пекарня»). В последующих играх кампании у участников появится больше карт центра города, и тогда им придётся принимать решение, с какими из них начать игру.*

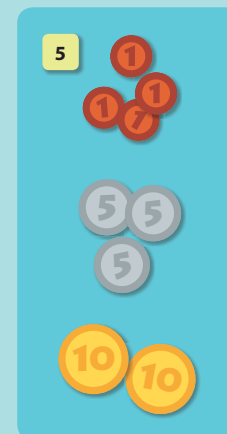
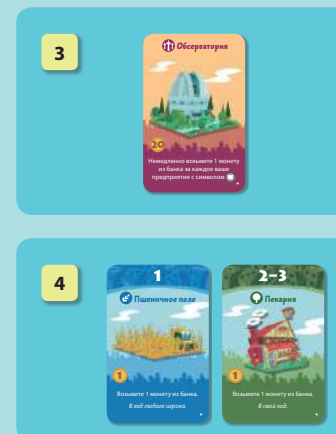
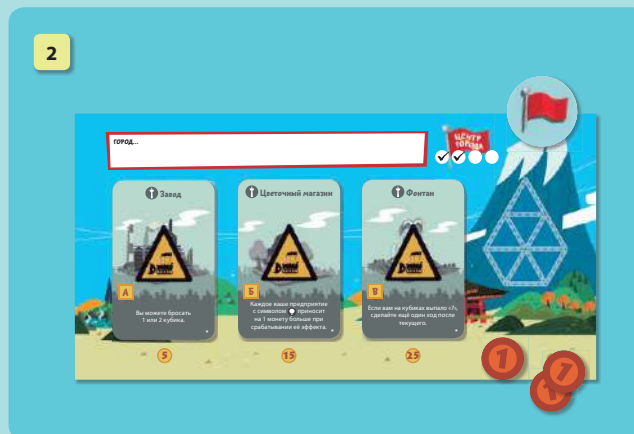
5. Сложите все **монеты** в **банк** в удобном для всех игроков месте. Затем каждый игрок берёт 3 монеты из банка.

**Примечание:** по умолчанию игроки всегда берут из банка монеты номиналом 1, но в любой момент игры могут разменивать их на монеты других номиналов.

В последующих играх кампании у вас могут появиться дополнительные шаги подготовки к игре. Завершив основную подготовку к игре, выполните указания всех карт колоды новых правил, которые должны быть выполнены «в начале каждой игры».



Пример подготовки к игре № 1



## Ход игры

Цель участников в каждой игре остаётся одной и той же: **построить 3 достопримечательности в своём городе и внести вклад в постройку достопримечательности острова**. Игрок, которому удастся сделать это первым, объявляется победителем!

В начале игры № 1 определите первого игрока с помощью кубиков. Каждый игрок бросает 2 кубика, и тот, у кого окажется наибольший результат, становится первым игроком. В последующих играх кампании первым игроком будет становиться победитель предыдущей игры.

Участники делают ходы по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке.

Ход игрока состоит из 3 этапов:

1. **Бросок кубиков**
2. **Применение эффектов предприятий**
3. **Выполнение действия**

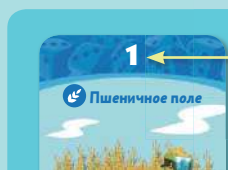
## 1. Бросок кубиков

На этом этапе вы выполняете один бросок кубиков. В начале игры № 1 вы можете бросать только **1 кубик**. Как только вы перевернёте вашу карту «Завод» на лицевую сторону (построив эту достопримечательность), вы сможете каждый ход бросать **1 или 2 кубика** (на ваш выбор). Если вы бросаете 2 кубика, сложите выпавшие на них значения.

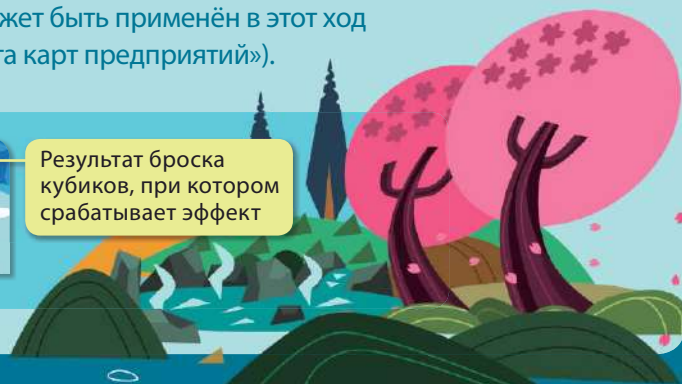


## 2. Применение эффектов предприятий

На этом этапе все игроки (не только вы) могут получить доход со своих предприятий в зависимости от результата броска. Эффект предприятия срабатывает, если результат этого броска **совпадает с числом, указанным в верхней части карты предприятия**, и этот эффект может быть применён в этот ход (см. раздел «Цвета карт предприятий»).



Результат броска кубиков, при котором срабатывает эффект



## ЦВЕТА КАРТ ПРЕДПРИЯТИЙ

В ходе кампании вы встретите карты предприятий четырёх цветов. Они отличаются тем, что их эффекты срабатывают в разные моменты игры и в разном порядке (см. стр. 7).

### СИНИЕ



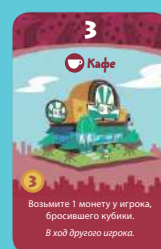
Эффект срабатывает в ход любого игрока.

### ЗЕЛЁНЫЕ



Эффект срабатывает только в ваш ход.

### КРАСНЫЕ



Эффект срабатывает в ход другого игрока.

### ФИОЛЕТОВЫЕ

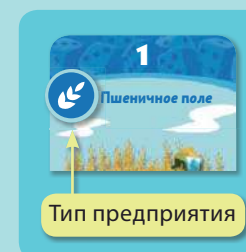


Эффект срабатывает только в ваш ход.

## ТИПЫ ПРЕДПРИЯТИЙ

Слева от названия каждого предприятия указан символ, обозначающий его **тип**. Символы типа используются в описании эффектов некоторых предприятий. Если в тексте применяемого эффекта указан определённый символ типа, посчитайте количество карт предприятий с этим символом в вашем городе, включая все одинаковые предприятия.

**Примечание:** некоторые эффекты учитывают только **уникальные** предприятия определённого типа. В таком случае считайте только разные предприятия с символом этого типа в вашем городе (по одной карте из каждой стопки одинаковых предприятий, на которых указан такой символ).



Карты, показанные на некоторых иллюстрациях, вы можете не встретить в игре — они используются только в качестве примеров.

## ПОРЯДОК СРАБАТЫВАНИЯ ЭФФЕКТОВ

За один бросок кубиков могут сработать эффекты сразу нескольких разных предприятий. В таком случае применяйте эти эффекты в следующем порядке: **эффекты красных карт** > **эффекты синих и зелёных карт** > **эффекты фиолетовых карт**.

**Примечание:** если у вас есть несколько одинаковых предприятий и на кубиках выпадает соответствующий им результат, эффект каждого из них срабатывает отдельно.

## Передача монет другому игроку

Если вы должны отдать другому игроку некоторое количество монет, но у вас их меньше, чем нужно, вы должны отдать ему все ваши монеты. Оставшаяся часть монет никак не компенсируется (этот игрок **не берёт** их из банка, и вы не остаётесь ему ничего должны).

Всегда важно помнить, что эффекты карт разных цветов срабатывают в разное время. Первыми срабатывают эффекты красных карт, поэтому, если вы должны отдать монеты другому игроку (сработали эффекты его красных карт), вы должны сначала отдать монеты, а только после этого получаете доход за ваши предприятия.

1) Галине выпало «3».



2) Срабатывает эффект карты «Кафе» в городе Петра. Галина должна отдать ему 1 монету.

3) У Галины нет монет, поэтому Пётр ничего не получает.

4) Затем срабатывают эффекты двух карт «Пекарня» в городе Галины, и она за них получает 2 монеты из банка.

### 1. Красные



### 2. Синие и зелёные



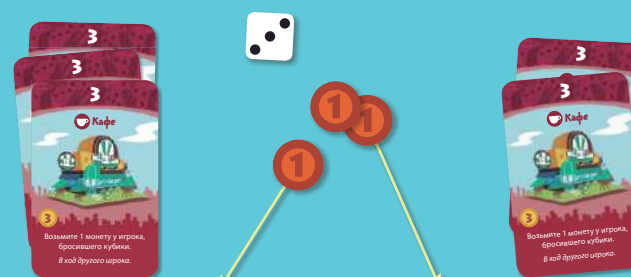
### 3. Фиолетовые



## Передача монет нескольким игрокам

Если вы должны отдать монеты сразу нескольким игрокам, делайте это в порядке, обратном порядку хода (т. е. против часовой стрелки). Сначала заплатите одному игроку всю сумму, которую вы ему должны, и только потом переходите к следующему.

1) Галина — игрок 1. Ей выпадает «3». Она должна отдать другим игрокам 5 монет, но у неё только 3 монеты.



3) Пётр — игрок 2. В его городе 3 карты «Кафе», поэтому Галина должна ему 3 монеты, но у неё осталась только 1 монета. Таким образом, Пётр получает от Галины всего 1 монету.

2) Оксана — игрок 3. В её городе 2 карты «Кафе», поэтому она получает от Галины 2 монеты.

## 3. Выполнение действия

На этом этапе вы можете выполнить **одно** из следующих действий:

- **построить предприятие;**
- **построить достопримечательность;**
- **внести вклад в постройку достопримечательности острова.**

При желании вы можете пропустить этот этап.

**Примечание:** в ходе кампании у вас появятся новые доступные действия, которые будут указаны на новых картах-памятках из колоды наследия. Однако учтите, что за ход вы всё равно не сможете выполнить больше одного действия!

## ПОСТРОИТЬ ПРЕДПРИЯТИЕ

Чтобы построить предприятие, заплатите в банк число монет, равное **цене строительства**, указанной на карте этого предприятия. Затем возьмите эту карту из стопки резерва и разместите в вашем городе. В последующие ходы при выпадении соответствующего результата эффект этого предприятия будет срабатывать так же, как эффекты других предприятий в вашем городе.

Если у вас несколько карт одинаковых предприятий, складывайте их **в одну стопку** с небольшим сдвигом по вертикали, чтобы было видно, сколько у вас таких карт. Размещая новые предприятия в вашем городе, кладите их таким образом, чтобы сохранялся **порядок возрастания** чисел в верхней части карт. Стопки карт предприятий с одинаковыми числами можно располагать в любом порядке по отношению друг к другу, но, приняв это решение, вы уже не сможете менять их местами в текущей игре.



## ПОСТРОИТЬ ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТЬ

Чтобы построить достопримечательность, заплатите в банк число монет, равное **цене строительства**, указанной под ячейкой этой достопримечательности на вашем планшете города. Затем переверните эту карту достопримечательности на лицевую сторону. Её **эффект** будет действовать, начиная со следующего хода и до конца игры.

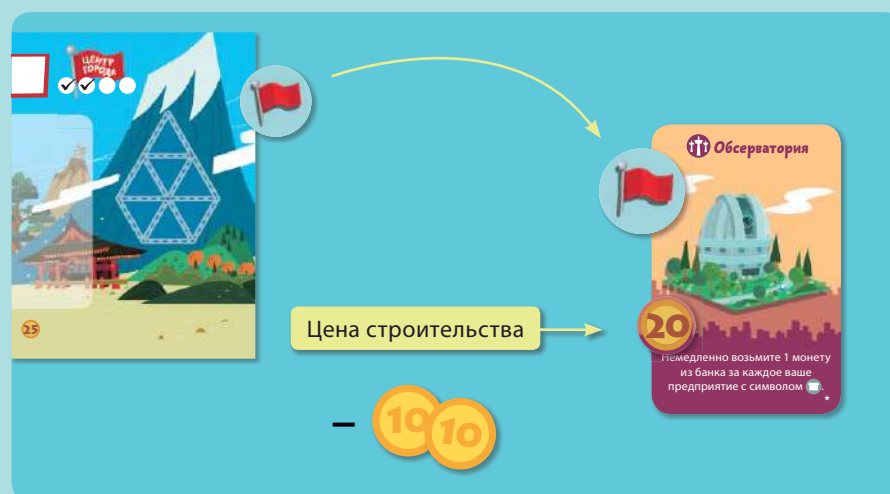
Вы не обязаны строить достопримечательности по порядку слева направо — вы можете делать это **в любом порядке**. Однако для победы вам нужно построить все 3 достопримечательности на вашем планшете.

## ВНЕСТИ ВКЛАД В ПОСТРОЙКУ ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ ОСТРОВА

Чтобы внести вклад в постройку достопримечательности острова, заплатите в банк число монет, равное **цене строительства**, указанной на карте достопримечательности острова текущей игры.

Чтобы отметить, что вы внесли вклад, положите на карту достопримечательности острова ваш **жетон флага**. Затем получите указанную на её карте **награду**.

Вы не обязаны строить все ваши достопримечательности перед тем, как внести вклад в постройку достопримечательности острова, — вы можете сделать это **в любой ваш ход**, но только один раз за игру.





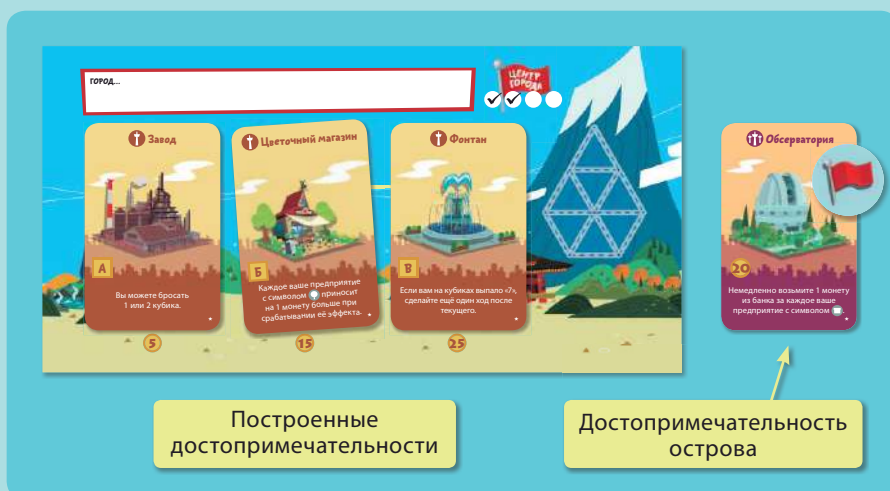
Прочитайте этот раздел только после того, как завершите игру № 1!

Из него вы узнаете, как получать новые компоненты и выполнять подготовку к следующей игре.



## Конец игры

Игра завершается, как только один из участников построит **все 3 достопримечательности** на своём планшете города и внесёт **вклад в постройку достопримечательности острова**. Этот игрок и объявляется победителем.



Когда игра закончится, проверьте колоду наследия: на верхней карте вы встретите указание перевернуть её и прочитать текст на оборотной стороне, из которого вы узнаете, как развивается сюжет кампании.

Также на этой карте вы встретите указание разыграть все этапы, описанные в этом разделе.

### ЭТАПЫ, РАЗЫГРЫВАЕМЫЕ В КОНЦЕ ИГРЫ

1. Победитель игры записывает текущую дату, своё имя и название своего города в таблицу «**Доска почёта**» на стр. 11.
2. Уберите в архив карту **достопримечательности острова**, в постройку которой участники должны были вносить вклад в завершившейся игре.
3. Уберите в архив крайнюю левую карту **достопримечательности** с планшета города каждого игрока.

4. Возьмите **следующие 4 карты** колоды наследия — это новые карты центра города. Дайте каждому игроку карту, на обороте которой указан флаг его цвета. Если в игре участвуют меньше четырёх игроков, уберите оставшиеся карты в архив.
5. Возьмите **следующие 5 карт** колоды наследия — это новые карты предприятий резерва. Они двусторонние — победитель игры должен выбрать, какой стороной вверх (А или Б) будет выкладываться в резерв стопка этих предприятий в последующих играх, и проставляет маркером отметку в поле «Лицевая сторона» на соответствующей стороне каждой из 5 карт. Если вы планируете повторно пройти кампанию, используйте вместо этого простой карандаш или записывайте названия выбранных предприятий на отдельном листке.
6. Каждый игрок убирает в личный фонд все свои **карты центра города** (как участвовавшие в завершившейся игре, так и только что полученные из колоды наследия) и **достопримечательностей**, карту-памятку, свой жетон флага, а также другие карты и компоненты, относящиеся к его городу (кроме предприятий).
7. Восстановите **резерв**: верните в резерв все оставшиеся в городах игроков карты предприятий и добавьте к ним стопку карт предприятий, только что полученных из колоды наследия, стороной с отметкой «Лицевая сторона» вверх.
8. Восстановите **банк**: верните в банк все монеты, оставшиеся у игроков.

Теперь вы можете начать новую игру. Если вы хотите продолжить кампанию в другой раз, уберите в общий фонд все карты резерва, карты колоды новых правил, а также любые другие карты, которые не относятся к городам игроков и выкладываются в центр стола.





Прочитайте этот раздел только после того, как завершите всю кампанию!  
Из него вы узнаете, как продолжить играть стандартные партии без механики  
«Наследие» или как пройти кампанию заново.

## Игра после завершения кампании

Когда наследия закончилась, а вместе с ней и необыкновенная история, произошедшая на острове Мачи Коро... Но вы можете продолжить играть без механики «Наследие». Каждая ваша последующая партия будет развиваться по одним и тем же правилам (правилам «Игры № 1»), но при этом будет отличаться началом условий.

После завершения кампании уберите в архив все карты обычных достопримечательностей и достопримечательностей острова. Правила «Игры № 1» включают в себя все основные правила Игры, а также новые правила, указанные на полученных в ходе кампании картах колоды наследия, с учётом изменений и уточнений, описанных в следующих двух подразделах.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

При подготовке стопок резерва оставьте карты «Золотой прииск» и «Лисий луг» в архиве — они вам больше не понадобятся. Стопки двухсторонних карт предприятия выкладываются так же, как и во время кампании, той стороной вверх, на которой стоит отметка «Лицевая сторона».

Достаньте из архива все карты достопримечательностей (кроме карт «Завод». Случайным образом выберите 3 разные достопримечательности и раздайте всем игрокам по одной копии каждой из них.

Достаньте из архива все карты островов лицевой стороной вверх. Положите все карты островов лицевой стороной вверх рядом с картами маршрута экспедиции. Независимо от того, кто из игроков начал их во время кампании, карты островов снова станут

взяты общими.

### ПОВТОРНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ КАМПАНИИ

Поскольку основной идеей механики «Наследие» является развитие сюжета и необратимые изменения, такие кампании, как прайвил, предназначены для неоднократного прохождения. Однако кампания «Мачи Коро: Наследие» при желании можно пройти заново. Для этого сортируйте все отметки маркером с планшетов игроков и отметки карандашом с двухсторонних карт предприятий. Верните все компоненты таинственных наборов обратно в соответствии с помощью ющие коробоочки и восстановите колоду наследия с помощью номеров карт в правом нижнем углу. Когда в ходе кампании вы откроете кубик гостей, на нём уже будут наклеены все наклейки. Променивайте эффекты символов только тех гостей, правила пере-двинуты в которые вы уже получили, и игнорируйте остальные символы.

### ХОД ИГРЫ

Определите первого игрока с помощью броска двух кубиков. Игрок, чей результат окажется больше, будет делать ход первым. Когда корабль игрока завершит движение на делении острова, этот игрок берёт соответствующую карту острова (так же как во время кампании). Взяв карту острова, игрок немедленно кладёт её в свой город и может применить её эффект, начиная со следующего шага хода и до конца игры.

В ходе кампании вы получили 2 карты правил передвижения Екя. Выберите любую из них: либо он переворачивает карты, либо приносит игрокам монеты. Выбранную карту правил положите рядом с остальными картами новых правил, а другую уберите в общий фонд.

Каждый игрок выбирает 4 карты центра города, с которыми начнёт игру. Игроки могут выбрать даже те карты центра города, названия которых совпадают с названными в выбранных для этой партии достопримечательностей.

## Доска почёта

Игра	Дата	Имя мэра	Название города
Игра № 1			
Игра № 2			
Игра № 3			
Игра № 4			
Игра № 5			
Игра № 6			
Игра № 7			
Игра № 8			
Игра № 9			
Игра № 10			

## Создатели игры

**Авторы игры:** Роб Давио и Джей Ар Ханикатт  
**Автор игры «Мачи Коро»:** Масао Суганума  
**Развитие игры:** Нейтан Макнейр и Молли Уордлоу  
**Художник:** Нобору Хотта  
**Дизайнеры:** Джейсон Д. Кингсли и Стево Торрес  
**Редактор:** Дастин Шварц

Pandasaurus Games выражает особую благодарность компании Grounding Inc., Нобуаки Такерубе, Саймону Лундстрёму, Таро Хино, Линдси Давио, Тристаму Россену и, конечно, тысячам поклонников игры «Мачи Коро», благодаря которым она за последние пять лет стала абсолютным хитом!

Роб Давио выражает благодарность Линдси Давио и Николь Хойе.

Джей Ар Ханикатт выражает благодарность Кэти Адамс, Нейтану Хафу, Обри Хаус, Дагу и Андреа Левандовски, Виктории Манн, Бри Моллс, Скотту Уорингу, а также факультету гейм-дизайна университета Монтевалло за неоценимую помощь в создании игры.

© 2020 Pandasaurus Games. All Rights Reserved.

## Русское издание: ООО «Мир Хобби»

**Общее руководство:** Михаил Акулов  
**Руководство производством:** Иван Попов  
**Главный редактор:** Александр Киселев  
**Выпускающий редактор:** Александр Кожевников  
**Дополнительная вычитка:** Анастасия Егорова  
**Переводчик:** Даниил Яковенко  
**Старший дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой  
**Дизайнер-верстальщик:** Кристина Соозар  
**Корректор:** Ольга Португалова  
**Директор по развитию бизнеса:** Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2020 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. [hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)

Версия правил 1.0



# PANDASAURUS GAMES

HOBBY  
WORLD

Играть интересно

