

Masao Suganuma

# マスチ KORŌ

Pravidla hry



MINDOK

# Úvod

Každý hráč si staví svoje vlastní městečko. Je vhodnější nejprve postavit několik menších staveb, nebo se rovnou pustit do něčeho většího?

Nádraží je nutné... a rozhlasový vysílač také nesmí chybět...

Čím více toho postavíte, tím vyšší budou vaše příjmy. Dávejte si však pozor na spoluhráče, kteří vám od peněz budou chtít pomoci svými restauracemi a kavárnami...

Kdo se stane nejlepším architektem?

## CÍL HRY

Vítězem se stane ten z hráčů, jemuž se ve svém městě jako prvnímu podaří postavit všechny čtyři architektonické dominanty.

## HERNÍ MATERIÁL

108 karet, z toho:



8 karet počátečních objektů



rub



84 karet běžných objektů  
(15 různých)



16 karet dominant



72 mincí



50 x



12 x



10 x

2 kostky



### Popis karty objektu



výsledek hodu kostkou  
potřebný k aktivaci

název

symbol typu objektu

symbol aktivace

efekt karty

stavební náklady

### Popis karty dominanty



název

symbol typu objektu

efekt karty

stavební náklady

## PŘÍPRAVA HRY

- Před první partií vyjměte opatrně všechny mince z rámečků.
- Každému hráči přiřadíte:
  - **2 karty počátečních objektů** (pšeničné pole a pekárnu, rubová strana béžová);
  - **4 dominanty** (nádraží, nákupní centrum, zábavní park a vysílač);
  - **3 mince** (v hodnotě 1).
- Hrajete-li v menším počtu hráčů než 4, vraťte nepoužité karty počátečních objektů a dominant do krabice.
- Každý hráč si vyloží obě karty počátečních objektů lícem nahoru před sebe na stůl. Svoje karty dominant si každý vyloží naopak rubovou (šedou) stranou nahoru. Těchto 6 karet tvoří počáteční město každého hráče.
- Všechny ostatní karty rozřídíte na 15 hromádek podle jednotlivých druhů a vyložte je lícem nahoru doprostřed stolu jako obecnou zásobu.
- Ze zbylých peněz vytvořte na vhodném místě bank.
- Nejmladší hráč začíná, další následují ve směru hodinových ručiček.

### Příprava hry pro 4 hráče

počáteční město hráče A



počáteční město hráče D



obecná zásoba karet objektů



bank



počáteční město hráče B

počáteční město hráče C

# PRŮBĚH HRY

## Průběh tahu hráče

- 1. Hod kostkou.** Hráč na tahu hodí hrací kostkou. Pokud má hráč již postaveno nádraží, smí se **před** hodem rozhodnout, zda bude házet jednou nebo dvěma kostkami. Pokud hráč hází dvěma kostkami, počítá se součet obou čísel.
- 2. Výdaje a příjmy.** Výsledek hodu udává, které objekty se aktivují. V mnoha případech to nemusí být pouze objekty hráče na tahu, ale i objekty spoluhráčů. Hráč na tahu vždy nejprve zaplatí případné výdaje (viz dále), poté obdrží případné příjmy.
- 3. Stavba.** Jako poslední krok může hráč postavit buď **jeden** objekt z obecné zásoby, nebo **jednu** svou dominantu.

## Příjmy z objektů

Po hodu kostkou se aktivují karty objektů s odpovídajícím číslem a přinesou svému držiteli vyznačené příjmy. Hází-li hráč na tahu oběma kostkami, platí jen součet, ne čísla na jednotlivých kostkách samostatně. Příslušným číslem se aktivují všechny odpovídající objekty. Máte-li tedy některý objekt vícekrát, dostanete příjem za každý z nich.

Symbyly aktivace na kartách udávají, kdy se daná karta aktivuje:

 Jen ve vlastním tahu, tedy právě když házíte kostkou. Tyto objekty jsou zelené nebo fialové.

*NEBO*

 V jakémkoliv tahu, tedy ve vlastním tahu nebo v tahu soupeře. Tyto objekty jsou modré nebo červené.

Dominanty – oranžové karty – poskytují svému držiteli výhodu od okamžiku postavení až do konce hry.

Na každé kartě je uvedeno, odkud si vyznačené příjmy berete – zda z banku, nebo od soupeře. Peníze si přechovávejte na stole. Množství peněz každého hráče je veřejná informace.

V případě potřeby je možno si kdykoliv libovolně rozměňovat mince s bankem.

## Barvy objektů

Ve hře se vyskytují objekty 4 barev:



**Modré objekty** jsou zdroje základních surovin a komodit. Pro jejich aktivaci je jedno, komu požadovaný výsledek na kostce či kostkách padl.



**Zelené objekty** představují zpracovatelský průmysl, obchod a služby. Aktivují se jen v případě, že je jejich držitel zrovna na tahu.



**Červené objekty** jsou restaurační zařízení a přinášejí hráči příjmy pouze v tazích soupeřů.



**Fialové objekty** představují vyspělé stavby a podobně jako zelené objekty působí jen v tahu jejich držitele.

## Pořadí plateb

Jak již bylo uvedeno, hráč na tahu **nejprve zaplatí všechny** případné **výdaje** svým spoluhráčům. Nemá-li dost peněz, aby zaplatil všechny, zaplatí v pořadí **proti směru hodinových ručiček** vše, co může, a zbytek propadá. Teprve **poté inkasuje** hráč na tahu **své příjmy**.

**Příklad:** Hráč A na tahu má dvě pekárny a při hodu kostkou mu padne 3. Hráč B má jednu kavárnu a požaduje 1 minci. Hráč A však aktuálně nemá žádné peníze. Hráč B vyjde naprázdno. Teprve poté si hráč A vezme z banky příjem 2 mince.


**Další příklad:** Hráč A je na tahu, hráč B má tři kavárny, hráč C dvě kavárny. Na kostce padne 3, hráč A by měl celkem zaplatit 5 mincí. Má však pouze 3 mince. Zaplatí tedy prvnímu hráči proti směru hodinových ručiček, tj. hráči C, 2 mince a pro hráče B už mu zbyde pouze 1 mince. Chybějící 2 mince propadají, ty už hráč B nedostane.

## Stavba

Jako poslední krok svého tahu může hráč postavit buď 1 objekt z všeobecné zásoby, nebo 1 svou dominantu. Do banku zaplatí příslušné stavební náklady a zvolenou kartu položí před sebe na stůl, resp. otočí ji lícem nahoru.

Získáte-li více stejných objektů, doporučujeme vám položit je kaskádovitě přes sebe, abyste šetřili místem na stole, ale zároveň neztratili přehled o tom, kolik takových objektů máte.



**Důležité upozornění:** žádný hráč nesmí mít ve svém městě 2 stejné fialové objekty . Můžete tedy mít stadión, kancelářskou budovu i televizní studio, ale ne například 2 stadióny.

*Tip pro seznámení se s hrou: doporučujeme vám, abyste pro několik prvních partií zavedli pravidlo, že nikdo nesmí mít ve svém městě více než 2 stejné objekty (fialových objektů maximálně 1 každého typu). Tím předejdete tomu, aby někdo nezískal brzy příliš mnoho stejných objektů a nebyl tak nepřiměřeně silný. Jakmile se všichni hráči podrobněji seznámí s využitím vhodných kombinací karet, můžete toto pravidlo zase zrušit, aby bylo možné sledovat ve hře různé strategie.*

## Dominanty

Postavit dominantu znamená zaplatit uvedené stavební náklady a příslušnou kartu otočit lícem nahoru. Od tohoto okamžiku dominanta působí a vy můžete využít její výhody. Pořadí, v jakém své dominanty postavíte, je jen na vás.



## KONEC HRY

Jakmile se někomu podaří postavit všechny 4 dominanty, vítězí. Partie tímto okamžikem končí.



## PODROBNĚJŠÍ VYSVĚTLENÍ PŮSOBENÍ DOMINANT



**Nádraží:** V každém tahu se můžete znovu libovolně rozhodnout, kolika kostkami budete házet.



**Nákupní centrum:** Za každý svůj objekt dostanete o 1 minci více, i když máte více stejných objektů. Za 2 pekárny tak dostanete 4 mince místo obvyklých 2 mincí a za restauraci dostanete 3 mince místo 2 mincí.



**Zábavní park:** Abyste mohli této výhody využít, musíte mít postavené nádraží. Padnou-li vám na obou kostkách stejná čísla, máte úplný další tah navíc k dispozici. Můžete se znovu rozhodnout, kolika kostkami budete házet, znovu dostanete případné příjmy a můžete opět postavit 1 objekt nebo 1 dominantu. Tento efekt můžete využít opakovaně.



**Vysílač:** Házíte-li znovu, musíte házet stejným počtem kostek jako v prvním hodu. Počítá se vždy pouze poslední hod. Efekt této karty lze využít jen jednou za tah.

## VARIANTA S OMEZENOU NABÍDKOU

Máte-li už s hrou určité zkušenosti, můžete si ji zpestřit variantou, kdy nejsou všechny objekty v nabídce od začátku partie. Zejména ve dvou hráčích může být tato varianta vítanou změnou.

- Před zahájením hry pečlivě zamíchejte všech 84 karet běžných objektů a vytvořte z nich balíček lícem dolů.
- Následně z něho otáčejte karty jednu po druhé a vykládejte je do obecné zásoby lícem nahoru.
- Přejde-li karta, která už v nabídce je, položte novou kartu na starou.
- Takto postupujte tak dlouho, dokud není v nabídce 10 různých karet bez ohledu na jejich celkový počet.
- Jakmile během hry poklesne stavební činností hráčů počet různých karet v nabídce pod 10, doplňte je opět na 10 otáčením nových karet z balíčku.
- Jakmile dojde doplňovací balíček, hra se dohraje za obvyklých pravidel bez dalšího doplňování nových karet.



### 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](mailto: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](http://www.mindok.cz)