Machi Koro 2



FR Français

Page 2

Livre de Règles Bienvenue dans Machi Koro 2 ! Votre ville excentrique et adorée est de retour ! Bienvenue dans Machi Koro 2, où de nouvelles aventures vous attendent, mais où les boulangeries et les centres d'affaires abondent toujours. Dans Machi Koro 2, les joueurs chevronnés remarqueront de grands changements. En vertu des nouvelles lois de zonage, les joueurs reçoivent un

budget limité pour choisir leurs propres bâtiments de départ. Les cartes disponibles sont tirées de trois pioches et disposées à la vue de tous. C'est une course pour s'emparer des nouveaux bâtiments et monuments les plus cools de la région ! Les cartes de cet ensemble ont des effets inédits et passionnants. Mais choisissez judicieusement ce que vous construisez, car vos monuments pourraient aussi bénéficier à vos adversaires ! Avec plus de variété que jamais, aucune partie ne se ressemblera. Machi Koro 2 incitera les fans à y revenir encore et encore ! *Remarque : Machi Koro 2 est un jeu indépendant qui présente une nouvelle variante du gameplay introduit dans le Machi Koro original. Ce nouveau jeu ne peut pas être combiné avec le jeu Machi Koro original ou ses extensions.*

Matériel

- 106 Cartes de jeu
- 5 Cartes de référence
- 2 Dés
- 80 Pièces (60 de 1 Pièce, 10 de 5 Pièces, 10 de 10 Pièces)
- 86 Bâtiments
- 20 Monuments

À votre tour...

1. Lancez 1 ou 2 dés.
2. Résolvez les effets des bâtiments.
    - Payez les autres joueurs pour leurs restaurants.

- Percevez les revenus de vos industries primaires.
- Percevez les revenus de vos industries secondaires.
- Percevez les revenus de vos grands établissements.
- Percevez les revenus de tous les monuments.
- Si vous n'avez pas de pièces, prenez 1 pièce à la banque.

3. Construisez 1 bâtiment ou 1 monument (optionnel).
   - Si vous construisez votre troisième monument, vous gagnez !
4. Fin du tour.

Lors du tour d'un adversaire...

1. Résolvez les effets des bâtiments.
   - Percevez les revenus de vos restaurants.
   - Percevez les revenus de vos industries primaires.
   - Payez le joueur actif pour ses grands établissements.
   - Payez le joueur actif pour tous ses monuments.

Mise en place

1. Triez les cartes en trois pioches selon leur dos : bâtiments (1–6), bâtiments (7–12) et monuments. Mélangez chaque pioche séparément. Placez les pioches face cachée au centre de la table.
2. Révélez les cartes de chaque pioche, une par une, et placez-les en une rangée face visible à côté de la pioche correspondante. Si des cartes identiques sont révélées, empilez-les ensemble. Continuez jusqu'à ce qu'il y ait cinq cartes uniques dans chaque rangée.

3. Donnez cinq pièces à chaque joueur. Mettez les pièces restantes de côté pour former la banque.
4. Déterminez le premier joueur selon la méthode de votre choix.

Page 3

Manches de Construction Initiales

Pendant les trois manches de construction initiales, les joueurs dépensent leurs pièces pour construire des bâtiments disponibles dans la réserve. À chaque manche, les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le premier joueur.

- Lorsqu'un joueur construit un bâtiment, il doit dépenser un nombre de pièces égal au coût de construction de ce bâtiment. Les pièces dépensées sont retournées à la banque, et la carte est ensuite ajoutée à sa ville, face visible.
- Après qu'un joueur a construit un bâtiment, vérifiez si la rangée correspondante contient toujours cinq cartes uniques. Si ce n'est pas le cas, révélez les cartes de la pioche correspondante, une par une, jusqu'à ce que la rangée contienne à nouveau cinq cartes uniques.
- Chaque joueur ne peut construire qu'un seul bâtiment par manche (soit jusqu'à trois au total). Ils doivent passer s'ils ne peuvent s'offrir aucun des bâtiments disponibles, mais ils peuvent choisir de passer à tout moment.
- Effectuez trois manches de construction initiales.

Exemple : Lors des manches de construction initiales, Tomoko a construit trois bâtiments : un Café (1 pièce), un Jardin fleuri (2 pièces) et un Fleuriste (1 pièce). Comme elle possédait 5 pièces au départ, il lui reste 1 pièce lorsque la partie commence.

Anatomie d'une Carte

Bâtiments :

- Catégorie / Icône
- Numéro d'activation
- Nom / Illustration
- Coût de construction
- Effet

Monuments :

- Catégorie / Icône
- Coût de construction (1er, 2e, 3e)
- Timing de l'effet
- Nom / Illustration / Effet

Page 4

Aperçu Général

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Un tour se déroule en trois étapes :

1. **Lancer les dés** – Le joueur actif lance les dés.
2. **Percevoir les revenus** – Tous les joueurs activent les bâtiments qui correspondent au résultat.
3. **Construire** – Le joueur actif peut construire un bâtiment ou un monument.

La partie se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur construise son troisième monument. Lorsque cela se produit, la partie prend fin immédiatement et ce joueur gagne !

1. Lancer les dés

Lors de cette étape, vous lancez les dés une fois. Vous pouvez choisir de lancer un ou deux dés. Si vous choisissez de lancer deux dés, additionnez leurs résultats.

2. Percevoir les revenus

Lors de cette étape, tous les joueurs (pas seulement vous !) peuvent percevoir des revenus de leurs bâtiments, en fonction du résultat du lancer de dés. Chaque bâtiment possède un numéro d'activation. Lorsque le résultat du lancer est égal à son numéro d'activation, le bâtiment est activé.

Page 5

Types de Bâtiments

Il existe quatre types de bâtiments différents, qui rapportent des revenus de manières différentes :

- **BLEU : Industries Primaires** (ex. Vignoble) – S'active pendant le tour de n'importe quel joueur.
- **VERT : Industries Secondaires** (ex. Boulangerie) – S me s'active que pendant votre tour.
- **ROUGE : Restaurants** (ex. Bar à Sushi) – S'active pendant le tour des adversaires.
- **VIOLET : Grands Établissements** (ex. Centre d'Affaires) – S'active uniquement pendant votre tour.

Ordre d'Activation

Il est possible que plusieurs types de bâtiments soient activés par le même lancer de dés. Lorsque cela se produit, les bâtiments et monuments s'activent dans l'ordre suivant :

1. Restaurants (rouges)
2. Industries Primaires & Secondaires (bleues & vertes)
3. Grands Établissements (violets)
4. Monuments (oranges)

Remarque : Si vous possédez plusieurs exemplaires d'une même carte, chaque exemplaire s'active lorsque le numéro d'activation de ce bâtiment est obtenu.

3. Construire

Si vous n'avez pas de pièces au début de cette étape, vous recevez d'abord une pièce de la banque. Lors de cette étape, vous pouvez construire un bâtiment ou un monument en dépensant des pièces équivalentes au coût de construction de la carte. Cela est optionnel.

Construire des Bâtiments

Pour construire un bâtiment, payez le coût de construction en versant les pièces à la banque, puis prenez cette carte dans la réserve et ajoutez-la à votre ville, face visible. Organisez les bâtiments de votre ville par ordre de numéro d'activation (ex. Bar à Sushi tout à gauche, Mine tout à droite). Si vous avez plusieurs exemplaires de la même carte, empilez-les ensemble, tant qu'il reste clair combien vous en possédez.

Construire des Monuments

Pour construire un monument, payez le coût de construction en versant les pièces à la banque, puis prenez cette carte dans la réserve et ajoutez-la à votre ville, face visible. Chaque monument indique trois coûts de construction différents. Payez le premier coût s'il s'agit de votre premier monument, le deuxième s'il s'agit du deuxième, ou le troisième s'il s'agit du troisième. Certains monuments ont des effets immédiats (⚡) qui se déclenchent une fois lorsque le monument est construit, tandis que d'autres ont des effets permanents (🔁) qui restent actifs pour le reste de la partie. Certains monuments ont des

effets qui s'appliquent uniquement au bâtisseur, tandis que d'autres s'appliquent à tous les joueurs.

Remplir la Réserve

Après avoir construit un bâtiment ou un monument, vérifiez si la rangée correspondante contient toujours cinq cartes uniques. Si ce n'est pas le cas, révélez les cartes de la pioche correspondante, une par une, jusqu'à ce que la rangée contienne à nouveau cinq cartes uniques. *Remarque : Dans le cas rare où la pioche correspondante est vide, cette rangée ne sera plus remplie, mais la partie continuera.*

Page 7

Transactions Entre Joueurs

Si vous devez des pièces à un adversaire mais que vous n'en avez pas assez pour tout payer, payez ce que vous pouvez, puis le déficit restant est ignoré. Le joueur à qui vous deviez des pièces ne reçoit PAS de pièces de la banque pour compenser la différence. N'oubliez pas de respecter l'ordre d'activation des bâtiments ! Comme les Restaurants s'activent en premier, si vous devez des pièces à un autre joueur (à cause de ses Restaurants), ce paiement est effectué avant que vous ne perceviez des revenus de vos autres bâtiments.

Transactions Multiples

Si vous devez des pièces à plusieurs adversaires en même temps, ces paiements sont effectués dans l'ordre inverse des tours (c'est-à-dire dans le sens inverse

des aiguilles d'une montre). Payez intégralement chaque adversaire ce que vous lui devez avant de payer l'adversaire suivant.

Page 8

Clarifications

- **Parc d'Attractions :** Une fois le Parc d'Attractions construit, si vous déclenchez son effet et construisez la Tour Radio lors du même tour, vous n'obtenez qu'un seul tour supplémentaire (et non deux).
- **Centre d'Affaires :** L'effet du Centre d'Affaires est optionnel. Lorsqu'il est résolu, vous pouvez choisir le Centre d'Affaires lui-même comme bâtiment à échanger.
- **Charterhouse :** L'effet de la Charterhouse ne se déclenche que si vous ne recevez de pièces d'aucune source après votre lancer, y compris les monuments ayant des effets permanents (ex. Jeune Pousse Tech ou Temple).
- **Marché Fermier / Forge / Centre Commercial / Usine d'Embouteillage de Soda :** Les monuments qui procurent des augmentations de revenu de +1 s'appliquent à chaque exemplaire des bâtiments concernés. Par exemple, une fois le Marché Fermier construit, deux Champs de Maïs rapporteraient 4x2=8 pièces, au lieu des 3x2=6 pièces habituelles.
- **Entreprise de Déménagement :** L'effet de l'Entreprise de Déménagement est obligatoire. Lorsqu'il se déclenche, ne donnez pas le

bâtiment au joueur à votre droite tant que tous les effets d'activation du tour n'ont pas été résolus.

Référence Rapide

Structure du Tour :

1. Lancer les dés (joueur actif uniquement)
2. Percevoir les revenus (tous les joueurs)
3. Construire (joueur actif uniquement)

Ordre d'Activation :

1. Restaurants (rouges)
2. Industries Primaires & Secondaires (bleues & vertes)
3. Grands Établissements (violets)
4. Monuments (oranges)

Types de Bâtiments :

- Bleu : S'active pendant le tour de n'importe quel joueur.
- Vert : S'active uniquement pendant votre tour.
- Rouge : S'active pendant le tour des adversaires.
- Violet : S'active uniquement pendant votre tour.

Types de Monuments :

- ⚡ : Effet immédiat qui se produit une fois.

- 🔁 : Effet permanent qui reste actif.
- Orange : S'applique à tous les joueurs.