

# MACHI KORO

Traduzione della variante di **Jon Leigh**

L'utente di boardgeekgame.com, Jon Leigh, ha pensato una variante da applicare al gioco Machi Koro quando viene abbinato alle sue espansioni. Questa è una traduzione in italiano delle sue indicazioni, le quali possono essere utilizzate sia per l'espansione "Machi Koro Plus" che per "Machi Koro Sharp".

Da notare che la variante è stata poi adottata nell'edizione del 2016 "Machi Koro: Bright Lights, Big City" edita dalla IDW GAMES, che contiene il gioco base e le carte delle diverse espansioni.

La discussione originale potete trovarla al link:

<https://boardgamegeek.com/thread/1315037/3-draw-pile-variantpacing-improved/page/1>

Nel setup iniziale del gioco Machi Koro unito alla sua espansione Machi Koro Plus (Harbor nell'edizione inglese), le carte edificio vengono mischiate in un unico mazzo. Successivamente, vengono pescate e messe a faccia in su al centro del tavolo tante carte fino ad avere 10 tipi di edifici diversi, impilando le eventuali carte uguali.

In questo modo si forma un mercato di 10 carte edificio acquistabili dai giocatori. Tuttavia, se dalla pesca iniziale al centro del tavolo vengono estratte solo carte con valori che richiedono il lancio di 2 dadi (da 7 a 14) il gioco può andare veramente a rilento: i giocatori non riescono a guadagnare monete non avendo edifici attivabili con il tiro di un solo dado (quelli da 1 a 6) e il mercato non si sblocca perché nessuno compra gli edifici con valore alto.

Per risolvere questa situazione l'utente **Jon Leigh** suggerisce questo setup iniziale, mentre il resto delle regole è invariato.

Dividi le carte in modo da formare 3 mazzi diversi:

1. Il primo mazzo è composto solo dagli edifici con valore da 1 a 6, ma vengono esclusi tutti gli edifici speciali di colore Viola.
2. Il secondo mazzo è composto solo dagli edifici con valore da 7 a 14, ma vengono anche qui esclusi tutti gli edifici speciali di colore Viola.
3. Il terzo mazzo è composto solo ed esclusivamente da edifici speciali, ovvero da tutte le carte Viola da 1 a 14 che sono state escluse dagli altri due mazzi.

Una volta fatto questo, crea una prima fila di carte pescando dal primo mazzo e mettendo a faccia in su le carte edificio fino ad avere 5 diversi, impilando gli eventuali doppi. In questo modo si avranno sempre 5 edifici con valore da 1 a 6 acquistabili.

Allo stesso modo, crea una seconda fila pescando dal secondo mazzo e mettendo a faccia in su le carte edificio fino ad averne anche qui 5 diversi, impilando gli eventuali edifici uguali. Anche in questa seconda fila si avranno sempre 5 edifici da poter comprare con valore da 7 a 14.

Infine, crea una terza fila di carte utilizzando il mazzo degli edifici speciali viola, pescando a faccia in su e impilando gli eventuali doppi fino ad avere 2 diversi edifici viola acquistabili.

In questo modo si avrà un mercato bilanciato di 13 edifici acquistabili composto da 5 carte edificio da 1 a 6, 5 carte edificio da 7 a 14 e, infine, 2 carte edificio speciale viola di valore da 1 a 14.

Avrete ora un mercato simile a quello indicato nell'immagine qui a fianco.

Se nel corso del gioco dopo l'acquisto di una carta in una delle file non sono più presenti 5 diversi edifici (o 2 diversi edifici nella fila degli edifici Viola), rimpiazza immediatamente l'edificio appena comprato con un nuovo edificio pescato dal relativo mazzo.

In questo modo, se viene acquistato un edificio di valore da 1 a 6, pesca una nuova carta dal primo mazzo, come indicato nell'immagine qui accanto. Allo stesso modo se viene comprato un edificio di valore da 7-14, rimpiazza l'edificio pescando dal mazzo 7-14. Sessa cosa accade con il mazzo degli edifici speciali Viola.

In due giocatori, altri utenti hanno provato un setup iniziale composto da 4 carte per il primo mazzo, 4 per il secondo e 2 per il terzo, avendo così un mercato di 10 carte edificio acquistabili, rendendo il gioco più "stretto".

