

MACHI KORÖ



Bau dir deine Stadt!

Für 2 – 4 Spieler ab 8 Jahren

Spielidee

Mit Würfeln und Karten erbaut hier jeder seine eigene kleine Stadt. Soll man lieber erst viele kleine Bauvorhaben verwirklichen oder gleich eins seiner Großprojekte in Angriff nehmen? Der Bahnhof muss gebaut werden ... und der Funkturm ... Je mehr man baut, desto höher ist das Einkommen. Aber man sollte auch auf diejenigen Spieler achten, die ihre Mitspieler mit ihren Cafés und Restaurants abkassieren wollen. Wer ist der beste Städteplaner?

Spielziel

Es gewinnt, wer als Erster seine vier Großprojekte gebaut hat.

Spielmaterial

108 Spielkarten, davon



Aufbau der Unternehmenskarten



- Würfelfzahl
- Name
- Branchensymbol
- Spielersymbol
- Einkommensauswirkung
- Baukosten

Aufbau der Großprojekte



- Name
- Branchensymbol
- Vorteil
- Baukosten

Spielvorbereitung

- *Vor dem ersten Spiel werden alle Münzen vorsichtig aus den Tableaus gelöst.*

- Jeder Spieler erhält:

2 Startkarten (Weizenfeld und Bäckerei mit Baukosten 0, Rückseite beige)

4 verschiedene Großprojekte (Bahnhof, Einkaufszentrum, Freizeitpark, Funkturm)

3 Münzen (je im Wert 1)

Hinweis: Bei weniger als 4 Spielern werden die übrigen Startkarten und Großprojekte in die Schachtel zurückgelegt.

- Seine beiden Startkarten legt jeder offen vor sich aus. Darüber legt er seine 4 Großprojekte mit der **grauen Seite nach oben**. Diese 6 Karten bilden die Start-Stadt jedes Spielers.
- Alle übrigen Karten werden nach den 15 Unternehmen sortiert und in einzelnen Stapeln als allgemeine Auslage in der Tischmitte bereitgelegt.
- Die restlichen Münzen werden als „Bank“ neben diese Auslage gelegt.
- Der jüngste Spieler beginnt. Nach ihm geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Spielaufbau für 4 Spieler

Start-Stadt Spieler B



Start-Stadt Spieler C



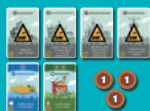
Unternehmen



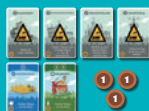
Bank



Start-Stadt Spieler A



Start-Stadt Spieler D



Spielablauf

Ablauf eines Spielzugs

1. Wer an der Reihe ist, würfelt mit 1 Würfel.
Wichtig: Hat ein Spieler später sein Großprojekt „Bahnhof“ gebaut, darf er immer wahlweise mit 1 oder 2 Würfeln würfeln.
2. Die gewürfelte Zahl (bei 2 Würfeln die Summe) gibt an, welche Unternehmen Einkommen erbringen. Bei manchen Unternehmen bekommt man auch Einkommen, wenn man nicht an der Reihe ist.
3. Am Ende des Spielzugs darf der Spieler 1 Unternehmen aus der Auslage oder 1 seiner Großprojekte bauen.

Das Einkommen

Die Spieler erhalten für ein Unternehmen, das sie vor sich ausliegen haben, Einkommen in Form von Münzen, wenn die Würfelzahl des jeweiligen Unternehmens gewürfelt wurde. **Wichtig:** Wurde mit 2 Würfeln gewürfelt, gilt nur die Summe der beiden Würfel, nicht die einzelnen Würfelzahlen. Hat ein Spieler ein Unternehmen mehrfach, erhält er auch das Einkommen mehrfach.

Die Spielersymbole auf den Karten geben an, wann man das Einkommen erhält:



Nur im eigenen Zug, wenn man **selbst** die Zahl gewürfelt hat.

ODER



In jedem Zug, also auch dann, wenn ein **anderer Spieler** in seinem Zug die Zahl gewürfelt hat.

Auf den Karten steht jeweils, ob man das Einkommen aus der Bank oder von den Mitspielern erhält. Seine Münzen legt jeder Spieler so vor sich aus, dass alle Spieler sehen können, wie viele Münzen man besitzt.

***Hinweis:** Wenn von Münzen die Rede ist, sind damit immer Münzen im Wert 1 gemeint. Münzen können jederzeit mit der Bank gewechselt werden.*

Es gibt 4 Arten von Unternehmen:



Blau: Grundstoffindustrie

Bei diesen Unternehmen ist es egal, welcher Spieler die Würfelzahl gewürfelt hat. Das kann der Spieler sein, der es gebaut hat oder ein anderer Spieler.



Grün: Geschäfte, Fabriken, Markthallen

Diese Unternehmen bringen nur dann Einkommen, wenn der Spieler in seinem Zug **selbst** die Würfelzahl würfelt.



Rot: Cafés, Restaurants

Diese Unternehmen bringen nur dann Einkommen, wenn ein **anderer Spieler** in seinem Zug die Würfelzahl würfelt.



Violett: Besondere Unternehmen

Diese Unternehmen bringen nur dann Einkommen (bzw. beim Bürohaus einen Vorteil), wenn der Spieler in seinem Zug **selbst** die Würfelzahl würfelt.

Rangfolge der Einkommensansprüche

Wenn ein Spieler Einkommen erhält und Münzen an Mitspieler zahlen muss, werden **zuerst alle Zahlungen** (sofern möglich) durchgeführt. **Erst danach** bekommt der Spieler sein **Einkommen**.

Hat der Spieler nicht den gesamten geforderten Betrag, muss er **nur so viel zahlen, wie er besitzt**. Der Rest verfällt.

Beispiel: Spieler A würfelt eine „3“. Spieler B besitzt 1 Café und verlangt 1 Münze von Spieler A. Da Spieler A keine Münzen hat, geht Spieler B leer aus. Anschließend erhält Spieler A 2 Münzen aus der Bank für die beiden Bäckereien, die er besitzt.

Sollten sich aufgrund eines Würfelwurfs mehrere Ansprüche ergeben, werden sie **gegen den Uhrzeigersinn** abgehandelt.

Beispiel: Spieler A würfelt eine „3“. Spieler B besitzt 3 Cafés und Spieler C 2 Cafés. Daher müsste Spieler A 5 Münzen zahlen. Da er nur 3 Münzen besitzt, erfolgt die Zahlung gegen den Uhrzeigersinn. Zuerst zahlt Spieler A an Spieler C 2 Münzen. Danach zahlt er 1 Münze an Spieler B. Die fehlenden 2 Münzen an Spieler C verfallen.


Neue Unternehmen und Großprojekte bauen

Am Ende seines Spielzugs kann ein Spieler **1 Unternehmen** aus der Auslage **oder 1 seiner Großprojekte** bauen. Dazu muss er so viele Münzen an die Bank bezahlen, wie die Baukosten (Zahl unten links auf der Karte) angeben. Das gebaute Unternehmen legt er offen vor sich aus.

Hat ein Spieler mehrere Karten des gleichen Unternehmens, sollte er sie am besten platzsparend etwas nach unten versetzt so übereinander auslegen, dass sichtbar ist, wie viele Karten dieses Unternehmens er besitzt.





Wichtig: Von den meisten Unternehmen darf ein Spieler beliebig viele Karten haben. Nur von den „Besonderen Unternehmen“ (violett)  darf er jede Karte nur einmal besitzen. Also darf er 1 Stadion, 1 Fernsehsender und 1 Bürohaus haben, nicht aber z. B. 2 Stadions.

Tipps für die ersten Spiele: Zum Kennenlernen kann vereinbart werden, dass man von jedem Unternehmen höchstens 2 Karten besitzen darf. Dadurch wird verhindert, dass ein Spieler zu viele gleiche Unternehmen bekommen kann und damit zu stark wird. Wenn später alle Spieler das Spiel und die verschiedenen Kartenkombinationen gut kennen, wird diese Einschränkung aufgehoben, damit unterschiedliche Strategien möglich sind. Bei den „Besonderen Unternehmen“ bleibt es dabei, dass man höchstens je 1 Karte haben darf.

Die Großprojekte

Wenn ein Spieler ein Großprojekt baut, dreht er die Karte auf ihre farbige Vorderseite. Ab jetzt gilt für diesen Spieler der Vorteil, der auf der Karte steht. In welcher Reihenfolge ein Spieler seine Großprojekte baut, entscheidet er selbst.



Spielende

Sobald ein Spieler am Ende seines Zugs sein **4. (und damit letztes) Großprojekt** gebaut hat, ist das Spiel sofort aus. Dieser Spieler hat gewonnen.



Nähere Erläuterung zu den Großprojekten:



Bahnhof: Der Spieler darf in jedem Zug neu entscheiden, ob er 1 oder 2 Würfeln verwendet.



Einkaufszentrum: Immer wenn der Spieler für ein Unternehmen Einkommen erhält, bekommt er für jedes dieser Unternehmen 1 Münze mehr. Hat er z. B. 2 Bäckereien, erhält er 4 statt 2 Münzen. Hat er z. B. 1 Familien-Restaurant, erhält er statt 2 jetzt 3 Münzen.



Freizeitpark: Nur wenn der Spieler seinen Bahnhof gebaut hat, darf er mit 2 Würfeln würfeln und kann dadurch 2 gleiche Zahlen erhalten. Der Spieler hat dann nach seinem Spielzug einen vollständigen zweiten Spielzug. Er kann jetzt wieder wählen, ob er 1 oder 2 Würfeln verwendet, erhält evtl. Einkommen und darf 1 Unternehmen oder 1 Großprojekt bauen.



Funkturm: Wenn der Spieler erneut würfelt, muss er die gleiche Anzahl Würfeln verwenden, wie in seinem ersten Wurf.



Der Autor: Masao Suganuma, geboren 1968, lebt mit seiner Frau und den beiden Kindern in Tokio, Japan.

Der Entwickler von Videospiele spielt seit seiner Kindheit leidenschaftlich gern Gesellschaftsspiele. Schon immer hatte er den Wunsch, eigene Gesellschaftsspiele zu entwerfen. Sein süchtig machendes Städtebauspiel „Machi Koro“ ist eine seiner ersten Veröffentlichungen und sein erstes Spiel im Kosmos Verlag.

Variante „Komme, was wolle“

Wer das Spiel bereits einige Male gespielt hat, kann diese Variante ausprobieren, bei der nicht alle Unternehmen in der Auslage liegen. Besonders im Spiel zu zweit bietet diese Spielweise eine reizvolle Abwechslung.

- Zu Beginn des Spiels werden alle 84 Unternehmenskarten gründlich gemischt und als verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt.
- Anschließend werden von diesem Stapel einzeln Karten aufgedeckt und damit die offene Auslage gebildet.
- Wird ein Unternehmen aufgedeckt, das bereits in der Auslage liegt, wird diese Karte auf die bereits ausliegende Karte gelegt.
- Es werden so lange Karten gezogen, bis 10 verschiedene Unternehmen ausliegen.
- Wird während des Spiels eine Karte aus der Auslage gebaut und danach liegen nur noch 9 verschiedene Unternehmen aus, werden so lange Karten vom Nachziehstapel gezogen und ausgelegt, bis es wieder 10 verschiedene Unternehmen sind.
- Sollte der Nachziehstapel aufgebraucht sein, wird die Auslage nicht mehr ergänzt.



Deutsche Redaktion: Wolfgang Lütke

Illustrationen: Noboru Hotta

Grafik: Taro Hino, Mirko Suzuki

Der Autor und der Verlag danken allen Testspielern und Regelleseern.

© 2014 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstraße 5-7

D-70184 Stuttgart

Telefon: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

© Grounding Inc.

 Grounding Inc.

Art.-Nr: 692322