

MACHI KORÖ



Großstadt-Erweiterung

Für 2 – 4 Spieler ab 8 Jahren

Die Großstadt-Erweiterung besteht aus zwei Erweiterungssets. Jedes Set befindet sich jeweils in einem Kartenpäckchen. Für beide wird das Grundspiel benötigt. Zunächst sollte nur mit der „Hafen“-Erweiterung gespielt werden. Wenn die Spieler diese ein paar Mal gespielt haben und damit vertraut sind, sollte als Nächstes mit der „Spezial“-Erweiterung gespielt werden. Diese bringt neue Regeln in den Städtebau. Haben die Spieler die Erweiterungen einzeln gespielt und kennen alle neuen Karten, können sie ab dann auch beide Erweiterungen gleichzeitig verwenden und haben damit in jedem Spiel immer wieder andere Unternehmens-Zusammenstellungen.

Spielmaterial

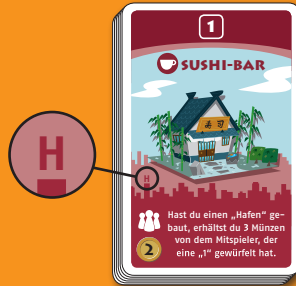
140 Spielkarten, davon

68 Karten

„Hafen“-Erweiterung:
Diese sind mit einem kleinen
„H“ gekennzeichnet.

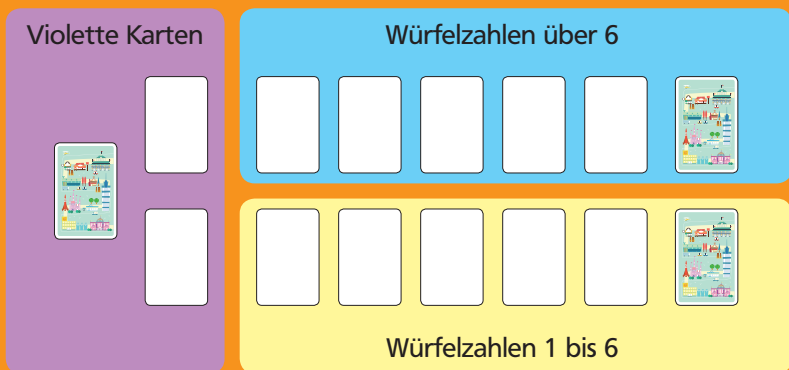
72 Karten

„Spezial“-Erweiterung:
Diese sind mit einem kleinen
„S“ gekennzeichnet.



Die Kartenauslage

- Wie bei der aus dem Grundspiel bekannten **Variante „Komme, was wolle“** werden nicht alle Unternehmen in die Auslage gelegt. Die Unternehmenskarten des Grundspiels und der Erweiterung werden in 3 Stapel sortiert:
 - Besondere Unternehmen (alle violetten Karten)
 - Unternehmen mit den Würfelzahlen 1-6 (ohne violette Karten)
 - Unternehmen mit den Würfelzahlen über 6 (ohne violette Karten)
- Jeder dieser 3 Stapel wird gut gemischt. Dann werden einzeln Karten aufgedeckt und damit die offene Auslage gebildet:
 - 5 Karten vom Stapel 1-6
 - 5 Karten vom Stapel über 6
 - 2 Karten vom Stapel der violetten Karten



- 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 12 verschiedene Unternehmen ausliegen.
- Diese Verteilung gilt für das gesamte Spiel. Immer wenn eine der Karten 1-6 gekauft wird, wird die Auslage vom Stapel der Karten

1-6 aufgefüllt. Das Gleiche gilt für die Karten über 6. Sie werden vom Stapel der Karten über 6 aufgefüllt. Und wenn eine violette Karte gekauft wird, wird sie durch eine Karte vom Stapel der violetten Karten ersetzt.

*So könnten die Karten ausgelegt werden
(gleiche Karten werden übereinandergelegt):*



Die „Hafen“-Erweiterung H

- Es werden alle Karten, Würfel und Münzen aus dem Grundspiel benötigt.
- Jeder Spieler erhält:
 - **3 Startkarten** (Weizenfeld, Bäckerei und Großprojekt Rathaus)
Hinweis: Das Großprojekt Rathaus hat jeder Spieler zu Beginn bereits gebaut. Diese Karte hat keine graue „im Bau“-Seite, sondern die gleiche Rückseite wie die beiden Startkarten aus dem Grundspiel.
 - **6 verschiedene Großprojekte** (Hafen, Bahnhof, Einkaufszentrum, Freizeitpark, Funkturm, Flughafen)
 - **3 Münzen** (im Wert 1)

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

- Seine drei Startkarten legt jeder offen vor sich aus. Darüber legt er seine 6 Großprojekte mit der grauen Seite nach oben. Diese neun Karten bilden die Start-Stadt jedes Spielers.



- Wenn noch nicht geschehen, werden die Karten wie in „Die Kartenauslage“ beschrieben ausgelegt (siehe Seite 2).
- Die übrigen Münzen werden als „Bank“ neben diese Auslage gelegt.
- Der jüngste Spieler beginnt. Nach ihm geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.
- **Es gelten alle Regeln des Grundspiels!**
- Es gewinnt, wer als Erster seine **sechs Großprojekte** gebaut hat.



Die „Spezial“-Erweiterung

- Es werden alle Karten, Würfel und Münzen aus dem Grundspiel benötigt. Aus der „Hafen“-Erweiterung kommen die Großprojekte Rathaus und Hafen hinzu.
- Jeder Spieler erhält:
 - 3 Startkarten (Weizenfeld, Bäckerei und Großprojekt Rathaus)
 - 5 verschiedene Großprojekte (Hafen, Bahnhof, Einkaufszentrum, Freizeitpark, Funkturm)
 - 3 Münzen (im Wert 1)

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

- Seine 3 Startkarten legt jeder offen vor sich aus. Darüber legt er seine 5 Großprojekte mit der grauen Seite nach oben. Diese 8 Karten bilden die Start-Stadt jedes Spielers. *Bei weniger als 4 Spielern werden die übrigen Startkarten und Großprojekte in die Schachtel zurückgelegt.*
- Wenn noch nicht geschehen, werden die Karten wie in „Die Kartenauslage“ beschrieben ausgelegt (siehe Seite 2).
- Die übrigen Münzen werden als „Bank“ neben diese Auslage gelegt.
- Der jüngste Spieler beginnt. Nach ihm geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.
- **Es gelten alle Regeln des Grundspiels!**
- Es gewinnt, wer als Erster seine fünf Großprojekte gebaut hat.



Einige besondere Regeln

Reihenfolge der Kartenarten

Es kann vorkommen, dass durch einen Würfelwurf mehrere Unternehmen aktiviert werden. Dann gilt diese Reihenfolge:

- Zuerst werden alle Aktionen von roten Unternehmen ausgeführt.
- Erst danach bekommt man sein Einkommen aus blauen und grünen Unternehmen (in beliebiger Reihenfolge).
- Zum Schluss werden violette Unternehmen berücksichtigt.



Beispiel: Arnd hat eine „9“ gewürfelt, aber nur 1 Münze. Bärbel, die ein Familien-Restaurant besitzt, erhält statt 2 nur diese 1 Münze. Anschließend bekommt Arnd für seine Mine 5 Münzen. Claudia besitzt auch 1 Mine und erhält daher ebenfalls 5 Münzen. 6 Münzen hatte sie vorher schon, dadurch hat sie jetzt insgesamt 11 Münzen. Zum Schluss kassiert Arnd mit seinem Finanzamt bei jedem Spieler, der 10 oder mehr Münzen besitzt, die (abgerundete) Hälfte der Münzen. Damit muss Claudia an Arnd 5 Münzen zahlen.

Im Urlaub

- Mit der Karte „**Groß-Reinigung**“ aus der „Spezial“-Erweiterung kann man durch die Aktion „im Urlaub“ andere Unternehmen vorübergehend lahmlegen.
- Wenn ein Unternehmen „im Urlaub“ ist, wird es um 90 Grad im Uhrzeigersinn gedreht.
- Ein Unternehmen „im Urlaub“ ist von anderen Karten nicht betroffen.
- Wenn die Würfelzahl dieses Unternehmens später erneut gewürfelt wird, wird der Text auf der Karte ignoriert. Stattdessen dreht der Spieler alle seine Karten dieses Unternehmens wieder

um 90 Grad gegen den Uhrzeigersinn. Damit ist dieses Unternehmen wieder aus dem Urlaub zurück und bringt beim nächsten Würfelwurf wieder Einkommen bzw. die auf der Karte genannten Vorteile.

- Auch ein Unternehmen „im Urlaub“ zählt weiterhin zu den Unternehmen eines Spielers.
- Wird ein Unternehmen, das „im Urlaub“ ist, einem Mitspieler gegeben (aufgrund eines Bürohauses oder einer Spedition), bleibt es auch bei seinem neuen Besitzer „im Urlaub“. Die Karte muss also weiterhin um 90 Grad gedreht ausliegen.

Nähere Erläuterung zu den neuen Großprojekten und einigen Unternehmen (erst bei Bedarf nachlesen):



Rathaus: Da der Spieler die Münze erst zu Beginn seiner Bauphase erhält, also nachdem rote Unternehmen berücksichtigt wurden, kann er in jedem Zug etwas bauen, sofern ein Unternehmen für 1 Münze ausliegt.



Hafen: Der Spieler kann nur genau 2 hinzuzählen. Es gilt für alle Spieler dann nur die neue Zahl. Mit einem gebauten Hafen hat man bessere Chancen, hohe Würfelzahlen zu erreichen. Hat man keinen Hafen gebaut, erhält man für seine Sushi-Bar und für seine Küsten- oder Hochsee-Fischerboote kein Einkommen.



Flughafen: Nur wenn der Spieler in seinem Zug gar nichts baut, erhält er die 10 Münzen. Hat ein Spieler, der einen Freizeitpark besitzt, in seinem Zug ein Unternehmen gebaut und aufgrund gleicher Würfelzahl einen weiteren Zug, in dem er nichts baut, dann erhält er die 10 Münzen ebenfalls.




Baufirma: Der Spieler hat nicht die Wahl, ob er ein Großprojekt wieder abreißt. Gut, wenn er den Hafen schon gebaut hat. Dann macht er einen Gewinn. Hat der Spieler kein Großprojekt gebaut, erhält er auch keine 8 Münzen. Hat der Spieler mehrere Baufirmen, muss er pro Baufirma eins seiner Großprojekte abreißen. Hat er nicht genug Großprojekte, muss er seine anderen Baufirmen nicht befolgen. Sein Rathaus kann der Spieler nicht abreißen.



Blumenladen: Hat der Spieler ein Einkaufszentrum gebaut, erhält er für jeden Blumenladen pro Blumenfeld 2 statt 1 Münze. Hat er z. B. 2 Blumenläden und 3 Blumenfelder, würde er 12 Münzen bekommen.



Getränkhersteller: Auch der Spieler selbst zählt die auf seinen Unternehmen hinzu und erhält auch dafür je 1 Münze. 



Groß-Reinigung: Der Spieler muss in der gewählten Unternehmenssorte ebenfalls alle seine Karten auf „im Urlaub“ drehen. Auch für seine Karten erhält er je 1 Münze. Münzen bekommt der Spieler aber nur für Karten, die in diesem Zug auf „im Urlaub“ gedreht werden.

Beispiel: Ein Mitspieler hat 2 Sushi-Bars. Aus einem früheren Zug liegt 1 Sushi-Bar bereits auf „im Urlaub“, die zweite hat er erst später gebaut. Wählt der aktive Spieler erneut die Sushi-Bar, dreht der Mitspieler nun die zweite Sushi-Bar auf „im Urlaub“. Nur für diese erhält der Spieler 1 Münze.



Hochsee-Fischerboot: Auch wenn mehrere Spieler Häfen gebaut haben, würfelt der Spieler nur einmal. Dieser Würfelwurf gilt für alle Spieler mit einem Hafen und bringt jedem von ihnen das gewürfelte Einkommen.

Dieser Würfelwurf bestimmt nur das Einkommen der Spieler mit Hafen und hat sonst keine Bedeutung. Würde der Spieler z. B. eine „10“ würfeln, würde ein Besitzer eines Familien-Restaurants dafür kein Einkommen erhalten.

Hat der Spieler einen Funkturm darf er ihn auf den Würfelwurf für das Hochsee-Fischerboot nicht anwenden.



IT-Unternehmen: Der Spieler darf in jedem Zug entscheiden, ob er 1 Münze auf die Karte legt oder nicht. Das gilt auch in dem Zug, in dem er das IT-Unternehmen baut. Die Münzen, die er auf der Karte ablegt, stehen ihm im ganzen Spiel nicht mehr zur Verfügung. Sie dienen nur als Anzeige, wie viele Münzen er von seinen Mitspielern erhält, und bleiben bis zum Spielende auf der Karte liegen.



Kreditinstitut: Die 5 Münzen erhält nur der Spieler, der das Kreditinstitut ursprünglich gebaut hat. Erhält man die Karte von einem anderen Spieler (aufgrund eines Bürohauses oder einer Spedition), bekommt man die 5 Münzen nicht.

Da man bei jeder „5“ oder „6“, die man würfelt, 2 Münzen zahlen muss, sollte man versuchen, das Kreditinstitut nach dem Bau möglichst schnell wieder loszuwerden, um nicht draufzuzahlen. Oder man baut es erst gegen Ende des Spiels.



Lebensmittelladen: Sobald der Spieler ein zweites Großprojekt gebaut hat, bringt ihm diese Karte kein Einkommen mehr ein. Das Rathaus zählt dabei nicht mit. Muss der Spieler wegen seiner Baufirma ein Großprojekt wieder auf die „im Bau“-Seite drehen und hat dadurch wieder nur ein Großprojekt, gilt die Karte wieder.

Auch wenn der Lebensmittelladen kein Einkommen bringt, gilt er dennoch weiterhin als Unternehmen des Spielers. So wird z. B. bei einem Verlag auch das Symbol auf der Karte mitgezählt.



Maisfeld: Sobald der Spieler ein zweites Großprojekt gebaut hat, bringt ihm diese Karte kein Einkommen mehr ein. Das Rathaus zählt dabei nicht mit. Muss der Spieler wegen seiner Baufirma ein Großprojekt wieder auf die „im Bau“-Seite drehen und hat dadurch wieder nur ein Großprojekt, gilt die Karte wieder.

Auch wenn das Maisfeld kein Einkommen bringt, gilt es dennoch weiterhin als Unternehmen des Spielers. So wird z. B. bei einer Markthalle auch das Symbol auf der Karte mitgezählt.



Park: Auch der Spieler selbst muss seine Münzen mitverteilen. Anschließend hat jeder Spieler gleich viele Münzen. Münzen, die auf IT-Unternehmen liegen, werden nicht mitverteilt.



Spedition: Der Spieler hat nicht die Wahl, ob er eine Karte einem Mitspieler geben möchte. Er darf die Spedition selbst abgeben. Auch dann erhält er die 4 Münzen.



Verlag: Jeder Mitspieler muss alle ☕ und 🏢 auf seinen Karten zusammenzählen und so viele Münzen an den Besitzer des Verlags zahlen. Auch Symbole auf Unternehmen „im Urlaub“ werden mitgezählt.

Tipp für das Spiel mit beiden Erweiterungen:

Mit den zahlreichen und vielfältigen Karten des Grundspiels und der Erweiterungen kann nun jeder das Spiel seinen Bedürfnissen anpassen. Wer will kann, wenn er die Karten kennt, vor dem Spiel entscheiden, welche Unternehmen er in sein Spiel hineinnimmt und welche er weglässt. Dadurch erhöht man die Wahrscheinlichkeit, dass bestimmte Karten in einer Partie auftauchen. Friedlichere Runden können auf einige rote und manche besonders fiese violette Unternehmen verzichten. Die Spieler können auch entscheiden, ob sie mit allen Großprojekten spielen oder auf einige verzichten wollen. Somit kann jeder Machi Koro zu seinem persönlichen Spiel machen.





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 Brettspiele. Schon immer hatte er den Wunsch, eigene Brettspiele zu entwerfen. Sein süchtig machendes Städtebauspiel „Machi Koro“ ist sein erstes Spiel im KOSMOS Verlag und wurde für das „Spiel des Jahres 2015“ nominiert.

Deutsche Redaktion: Wolfgang Lüdtké

Illustrationen: Noboru Hotta

Grafik: Taro Hino, Mirko Suzuki

Der Autor und der Verlag danken allen Testspielern und Regellesern.

Ein besonderer Dank geht an Jon Leigh für die vorgeschlagene Kartenauslage.

Hinweis: Die beiden Erweiterungen „Hafen“ und „Spezial“ sind in ihrem Ursprungsland Japan einzeln erschienen und heißen dort „Harbor“ und „Sharp“.

© 2015 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: 692568