

200
JAHRE
KOSMOS

MACHI KORÖ

Ein Spiel für
2 – 4 Personen
ab 8 Jahren

Bau dir deine Verlagswelt!



Spielidee

Mit Würfeln und Karten erbauen hier alle ihre eigene Verlagswelt. Willst du lieber erst verschiedene Abteilungen aufbauen oder gleich ein großes Projekt in Angriff nehmen? Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter müssen gewonnen und dein Lieferantennetz ausgebaut werden ... Je mehr du deinen Verlag ausbaust, desto höher ist dein Einkommen. Wer erbaut den erfolgreichsten Verlag?

Spielziel

Es gewinnt, wer zuerst seine vier Großprojekte gebaut hat.

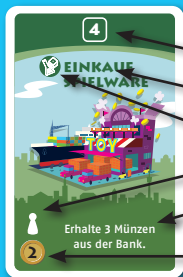
Spielmaterial

112 Spielkarten, davon



KOSMOS

Aufbau der Abteilungen



- Würfelzahl
- Name
- Kartensymbol
- Personensymbol
- Einkommensauswirkung
- Kosten

Aufbau der Großprojekte



- Name
- Kartensymbol
- Vorteil
- Kosten

Spielvorbereitung

- *Vor dem ersten Spiel werden alle Münzen vorsichtig aus den Tableaus gelöst.*
- Alle erhalten jeweils:
 - 3 Startkarten** (Autorinnen & Autoren und Entwicklung Spielware mit Kosten 0 und Kosmos Shop, gelbe Rückseiten)
 - 4 verschiedene Großprojekte** (Mitarbeiterinnen & Mitarbeiter, Shops, Lieferanten, Kundinnen & Kunden)
 - 3 Münzen** (je im Wert 1)

Hinweis: Seid ihr weniger als 4 Personen, legt ihr die übrigen Startkarten und Großprojekte in die Schachtel zurück.
- Alle legen ihre drei Startkarten offen vor sich aus. Darüber legen sie ihre 4 Großprojekte mit der **grauen Seite nach oben**. Die Großprojekte werden erst umgedreht, wenn sie gebaut werden. Diese 7 Karten bilden die Start-Auslage.
- Alle übrigen Karten werden nach den 15 Abteilungsarten sortiert und in einzelnen Stapeln als allgemeine Auslage in der Tischmitte bereitgelegt.
- Die restlichen Münzen werden als „Bank“ danebengelegt.
- Wer am jüngsten ist, beginnt. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Spielaufbau für 4 Personen

Start-Auslage Person B



Start-Auslage Person C



Abteilungen



Bank



Start-Auslage Person A



Start-Auslage Person D



Spielablauf

Ablauf eines Spielzugs

1. Wenn du an der Reihe bist, würfelst du mit 1 Würfel. **Wichtig:** Hast du später dein Großprojekt „Mitarbeiterinnen & Mitarbeiter“ gebaut, darfst du immer wahlweise mit 1 oder 2 Würfeln würfeln.
2. Die gewürfelte Zahl (bei 2 Würfeln die Summe) gibt an, welche Abteilungen Einkommen einbringen.
3. Anschließend folgt deine **Bauphase**: Du darfst 1 Abteilung aus der Auslage oder 1 deiner Großprojekte bauen. Hast du jetzt keine Münzen, erhältst du für deinen „Kosmos Shop“ 1 Münze aus der Bank.

Das Einkommen

Alle erhalten für ihre Abteilungen, die sie vor sich ausliegen haben, Einkommen in Form von Münzen, wenn die Würfelzahl der jeweiligen Abteilung gewürfelt wurde. **Wichtig:** Wurde mit 2 Würfeln gewürfelt, gilt **nur die Summe** der beiden Würfel, nicht die einzelnen Würfelzahlen. Hast du eine Abteilung mehrfach, erhältst du auch das Einkommen mehrfach.

Die Personensymbole auf den Karten geben an, wann du Einkommen erhältst:



Nur wenn du **selbst** die Zahl gewürfelt hast.

ODER



In jedem Zug; also **auch** dann, wenn eine **andere Person** in ihrem Zug die Zahl gewürfelt hat.

Auf den Karten steht jeweils, ob man das Einkommen aus der Bank oder von anderen Personen erhält. Ihre Münzen legen alle so vor sich aus, dass alle 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 Abteilungen:



Blau: Einkommen in jedem Wurf

Diese Abteilungen bringen dir Einkommen, egal welche Person die Würfelzahl gewürfelt hat. Das kann die Person sein, die die Abteilung gebaut hat oder eine andere Person.



Grün: Einkommen nur im eigenen Wurf

Diese Abteilungen bringen dir nur dann Einkommen, wenn du in deinem Zug **selbst** die Würfelzahl würfelst.



Rot: Einkommen nur im gegnerischen Wurf

Diese Abteilungen bringen dir nur dann Einkommen, wenn eine **andere Person** in ihrem Zug die Würfelzahl würfelt.



Violett: Besondere Abteilungen

Diese Abteilungen bringen dir nur dann Einkommen (bzw. Geschäftsleitung & Personal einen Vorteil), wenn du in deinem Zug **selbst** die Würfelzahl würfelst.

Rangfolge der Einkommensansprüche

Wenn du Einkommen erhältst und Münzen an andere zahlen musst, werden **zuerst alle Zahlungen** (sofern möglich) durchgeführt. **Erst danach** bekommst du dein **Einkommen**.

Hast du nicht den gesamten geforderten Betrag, musst du **nur so viel zahlen, wie du besitzt**. Der Rest verfällt.

Beispiel: Axel würfelt eine „3“. Britta besitzt 1 Marketing-Abteilung und verlangt 1 Münze von Axel. Da Axel keine Münzen hat, geht Britta leer aus. Anschließend erhält Axel 2 Münzen aus der Bank für seine beiden Abteilungen Entwicklung Spielware, die er besitzt.

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

Beispiel: Axel würfelt eine „3“. Britta besitzt 3 Marketing-Abteilungen und Conny 2 Marketing-Abteilungen. Daher müsste Axel 5 Münzen zahlen. Da er nur 3 Münzen besitzt, erfolgt die Zahlung gegen den Uhrzeigersinn. Zuerst zahlt Axel an Conny 2 Münzen. Danach zahlt er 1 Münze an Britta. Die fehlenden 2 Münzen an Britta verfallen.

Neue Abteilungen und Großprojekte bauen


Am Ende deines Spielzugs kannst du **1 Abteilung*** aus der allgemeinen Auslage **oder 1 deiner Großprojekte** bauen. Dazu musst du so viele Münzen an die Bank bezahlen, wie die Baukosten (Zahl unten links auf der Karte) angeben. Die gebaute Abteilung legst du offen vor dir aus.

Hast du mehrere Karten der gleichen Abteilungsart, legst du sie am besten platzsparend etwas nach unten versetzt so übereinander aus, dass sichtbar ist, wie viele Karten dieser Abteilungsart du besitzt.

** Hinweis: Auch wenn Autorinnen & Autoren nicht im Verlag angestellt sind, werden sie im Spiel als Abteilung bezeichnet.*





Wichtig: Von den meisten Abteilungen darfst du beliebig viele Karten haben. Nur von den „Besonderen Abteilungen“ (violett)  darfst du jede Karte nur einmal besitzen. Also darfst du jeweils 1 Karte Buchhaltung, Organisation & IT und Geschäftsleitung & Personal haben, nicht aber z. B. 2 x Geschäftsleitung & Personal.

***Tipps für die ersten Spiele:** Zum Kennenlernen könnt ihr vereinbaren, dass ihr von jeder Abteilungsart höchstens 2 Karten besitzen dürft. Dadurch wird verhindert, dass eine Person zu viele gleiche Abteilungen bekommen kann und damit zu stark wird. Wenn ihr später das Spiel und die verschiedenen Kartenkombinationen gut kennt, wird diese Einschränkung aufgehoben, damit unterschiedliche Strategien möglich sind. Bei den „Besonderen Abteilungen“ bleibt es dabei, dass ihr höchstens je 1 Karte haben dürft.*

Die Großprojekte

Wenn du ein Großprojekt baust, drehst du die Karte auf ihre farbige Vorderseite. Ab deinem nächsten Spielzug gilt für dich der Vorteil, der auf der Karte steht. In welcher Reihenfolge du deine Großprojekte baust, entscheidest du selbst.



Spielende

Sobald du am Ende deines Zugs dein 4. (und damit letztes) Großprojekt gebaut hast, ist das Spiel sofort aus. Damit hast du gewonnen.





Nähere Erläuterung zu den Großprojekten



Mitarbeiterinnen & Mitarbeiter: Du darfst in jedem Zug neu entscheiden, ob du 1 oder 2 Würfel verwendest.



Shops: Immer wenn du für eine  oder  Abteilung Einkommen erhältst, bekommst du für jede dieser gewürfelten Abteilungen 1 Münze mehr. Hast du z. B. 2 Karten Entwicklung Spielware, erhältst du 4 statt 2 Münzen. Hast du z. B. 1 Karte Public Relations, erhältst du 3 statt 2 Münzen.



Lieferanten: Nur wenn du dein Großprojekt „Mitarbeiterinnen & Mitarbeiter“ gebaut hast, darfst du mit 2 Würfeln würfeln. Dadurch kannst du 2 gleiche Zahlen erhalten (Pasch). Dann hast du einen vollständigen zweiten Spielzug. Du kannst jetzt wieder wählen, ob du 1 oder 2 Würfel verwendest, erhältst evtl. Einkommen und darfst 1 Abteilung oder 1 Großprojekt bauen. Würfelst du in diesem zweiten Zug wieder einen Pasch, gilt das jedoch nicht erneut.



Kundinnen & Kunden: Wenn du erneut würfelst, musst du die gleiche Anzahl Würfel verwenden, wie in deinem ersten Wurf. Es gilt dann nur das Ergebnis dieses zweiten Wurfs.



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

Der Entwickler von Videospiele spielt seit seiner Kindheit leidenschaftlich gern Brettspiele.

Sein süchtig machendes Städtebauspiel „Machi Koro“, das für das „Spiel des Jahres“ nominiert wurde, liegt nun als besondere Verlags-Edition vor.

200 Jahre Kosmos – 200 Jahre spannende Verlagsgeschichte

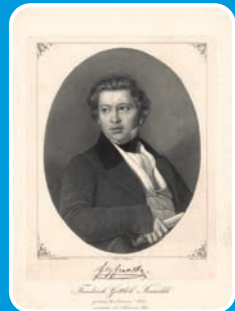
200
JAHRE
KOSMOS

Wie baut man einen erfolgreichen Verlag auf?
Darum geht es in diesem Spiel.

Auch unsere beiden Gründer, Johann Friedrich Franckh und Friedrich Gottlob Franckh, standen 1822 vor derselben Aufgabe. Die beiden Brüder gründeten vor genau 200 Jahren die Franckh'sche Verlagsbuchhandlung in Stuttgart – heute bekannt als KOSMOS Verlag.



Das KOSMOS Verlagsgebäude heute.
Seit über 100 Jahren ist KOSMOS hier
in Stuttgart angesiedelt.



Einer der Gründer der
Franckh'schen Verlagsbuchhand-
lung: Friedrich Gottlob Franckh.

Von der Belletristik bis zum Brettspiel

War der Verlag anfangs noch belletristisch ausgerichtet, rückten nach und nach naturwissenschaftliche Themen, Kinder- und Jugendbücher sowie der Ausbau der Ratgeber und Sachbücher in den Fokus. Einige Titel sind bis heute im Programm. 1909 wurde etwa das „KOSMOS Sternbüchlein“ veröffentlicht – heute bekannt als „KOSMOS Himmelsjahr“.

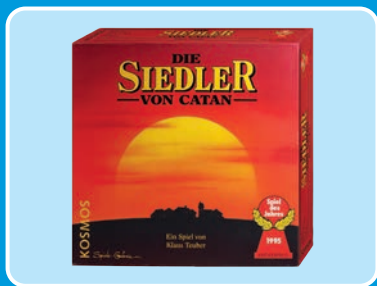
Vor 100 Jahren leistete KOSMOS echte Pionierarbeit: 1922 erschien der erste Experimentierkasten der Welt in dem Verlag. Damit wurde auch Kindern und Jugendlichen die Welt der Naturwissenschaften und Technik verständlich und erlebbar gemacht. Die Idee, wissenschaftlich fundierte Informationen für alle anzubieten, bestimmt das Verlagsprogramm bis heute.

Ab Mitte der 1970er Jahre folgten die ersten Brettspiele für Familien und Erwachsene. Das erste wichtige Spiel bei KOSMOS war ein Detektivspiel. „Sherlock Holmes – Criminal Cabinet“ wurde 1985 sogar als „Spiel des Jahres“ ausgezeichnet.

In den folgenden Jahren hatten Brettspiele noch eine untergeordnete Rolle im Verlagsprogramm. 1995 änderte sich das schlagartig. „Die Siedler von Catan“ (heute bekannt als „CATAN – Das Spiel“) erschien und wurde „Spiel des Jahres 1995“. Ein neuer Klassiker war geboren – und der Weg für viele weitere Brettspiel-Erfolge geebnet.



„Alles was im Hause ist, untersucht der All-Chemist“: Einer der frühen KOSMOS Experimentierkästen.



Die Siedler von Catan 1995 (heute bekannt als „CATAN – Das Spiel“)

KOSMOS heute

Inzwischen zählt KOSMOS zu den führenden Ratgeber-, Kinderbuch- und Spielwarenverlagen. Das breit gefächerte Programm umfasst erfolgreiche Naturführer wie „Was blüht denn da?“, auf-lagenstarke Ratgeber und Special Interest-Titel in den Bereichen Pferde, Hunde, Astronomie und Garten sowie weltweit bekannte Marken wie „Die drei ???“, „CATAN“, „Ubongo“ oder „EXIT“.

Preisgekrönte Kinderspiele wie „Monsterfalle“ und beliebte Fantasy-spiele wie das kooperative „Die Legenden von Andor“ runden das Brettspielportfolio ab. Die Spiele von KOSMOS werden in vielen Ländern der Erde gespielt und haben in den USA den Erfolg der German Games mitbegründet.

Im Bereich Experimentierkästen setzt das Stuttgarter Medienunter-nehmen seit 100 Jahren ebenfalls immer wieder neue Maßstäbe. Neben Klassikern wie dem „Chemielabor C1000“ oder „Kristalle züchten“ werden stets aktuelle Themen aufgegriffen, etwa Roboter, künstliche Intelligenz oder alternative Energien.

KOSMOS ist einer der wenigen Verlage, der auf eine so lange Unternehmensgeschichte zurückblicken kann. Der Erfolg hängt dabei auch sehr eng mit den kreativen Autorinnen und Autoren zusammen, die gemeinsam mit den KOSMOS Kolleginnen und Kollegen immer wieder hoch innovative Produkte entwickeln und spannende Geschichten erzählen.

Doch wie erzählt man eine Geschichte spannend?

Kann man schon ganz klein über sich hinauswachsen?

Muss das so, oder geht das noch besser? Schlauer? Nachhaltiger?

Wird Zeit kostbarer, wenn man sie mit anderen teilt?

Wir alle hören nie auf, Fragen zu stellen. Wo Fragen sind, ist man nicht fertig.

Sie sind das, was uns antreibt. Sie machen uns stärker, und die Menschen, die uns schätzen.

An dieser Vision möchten wir gerne erfolgreich weiterarbeiten.

Was es dafür braucht? Auf jeden Fall unternehmerisches Geschick, verlegerischen Mut und ein feines Gespür für Trends. Und natürlich auch ein wenig Glück. Das galt im Gründungsjahr 1822 genauso wie heute.

Ob ihr auch darüber verfügt? Stellt es unter Beweis und baut jetzt eure eigene Verlagswelt!



Variante „Komme, was wolle“

Wer das Spiel bereits einige Male gespielt hat, sollte diese Variante ausprobieren, bei der nicht alle Abteilungen in der Auslage liegen.

- Da alle von den „Besonderen Abteilungen“ (violett) nur jeweils eine Karte haben dürfen, werden im Spiel zu dritt von jeder „Besonderen Abteilung“ 1 Karte und zu zweit 2 Karten in die Schachtel zurückgelegt.
- Dann werden alle Abteilungskarten gründlich gemischt und als verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt.
- Anschließend werden von diesem Stapel einzeln Karten aufgedeckt und damit die offene Auslage gebildet.
- Wird eine Abteilung aufgedeckt, die bereits in der Auslage liegt, wird diese Karte auf die bereits ausliegende Karte gelegt.
- Es werden so lange Karten gezogen, bis 10 verschiedene Abteilungen ausliegen.
- Wird während des Spiels eine Karte aus der allgemeinen Auslage gebaut und danach liegen nur noch 9 verschiedene Abteilungen aus, werden so lange Karten vom Nachziehstapel gezogen und ausgelegt, bis es wieder 10 verschiedene Abteilungen sind.
- Sollte der Nachziehstapel aufgebraucht sein, wird die allgemeine Auslage nicht mehr ergänzt.



Redaktion: Wolfgang Lüdtké

Redaktionelle Mitarbeiter: Saskia Cramm, Silke Ruoff, Heiko Windfelder, Peter Neugebauer

Illustrationen: Noboru Hotta

Grafik: Taro Hino, Mirko Suzuki, Michaela Kienle

Der Autor und der Verlag danken allen Testspielern und Regellesern.

Der KOSMOS Verlag bedankt sich dafür, dass wir Machi Koro für unser 200 Jahre Jubiläum nutzen dürfen, beim Autor Masao Suganuma, beim Verlag Grounding und besonders beim Illustrator Noburo Hotta, der die KOSMOS-Verlagswelt so treffend in Szene gesetzt hat.

© 2022 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. 682378