



# MACHI KORÖ

Ein Spiel für  
2 – 5 Personen  
ab 8 Jahren

## Die neue Stadt

**SPIELIDEE** „Machi Koro – Die neue Stadt“ ist einzigartig. Mit Würfeln und Karten erbauen alle ihre eigene Stadt. Jedoch steht immer nur eine begrenzte Auswahl an Unternehmen und Großprojekten zur Verfügung ... Da musst du schnell sein, denn auf dem Markt geht es heiß her! Was braucht deine Stadt am meisten? Den Tempel oder doch lieber die Raketenbasis? Dabei haben die Großprojekte einen entscheidenden Einfluss auf den Spielverlauf ... Nur wer schnell und mit Voraussicht handelt, gewinnt!

**SPIELZIEL** Es gewinnt, wer zuerst 3 Großprojekte gebaut hat.

**SPIELMATERIAL** 106 Karten, davon

**46 Unternehmen**  
(ein Würfel, 1-6)



Rückseite

**40 Unternehmen**  
(zwei Würfel, 7-12)



Rückseite

**20 Großprojekte**



Rückseite

„Machi Koro – Die neue Stadt“ ist ein eigenständiges Spiel und nicht mit „Machi Koro – Bau dir deine Stadt!“ und der dazugehörigen „Großstadt-Erweiterung“ kombinierbar!

**72 Münzen**

50 x **1**

10 x **10**

12 x **5**

**2 Würfel**



**KOSMOS**

## Aufbau der Unternehmen



## Aufbau der Großprojekte



## SPIELVORBEREITUNG

- Löst alle Karten vor dem ersten Spiel vorsichtig aus den Tableaus.
- Sortiert alle Karten entsprechend ihrer Rückseite in 3 Stapel:

Unternehmen (1-6)



Unternehmen (7-12)



Großprojekte

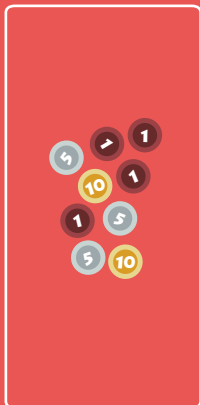


- Mischt jeden Stapel und platziert diese dann mit der Rückseite nach oben in der Tischmitte (vertikal übereinander).
- Deckt nun eine Karte vom obersten Stapel auf und legt diese Karte offen rechts neben diesen Stapel. Deckt eine weitere Karte auf und legt diese offen neben die zuletzt gelegte Karte. Wiederholt den Vorgang so oft, bis insgesamt 5 verschiedene Karten neben dem Stapel ausliegen. Wenn eine gezogene Karte bereits ausliegt, legt die neue Karte einfach auf die schon ausliegende(n) Karte(n). Wiederholt diesen Vorgang für jeden Stapel. Die Stapel und die offenen Karten bilden die Auslage (siehe nächste Seite).
- Alle Personen erhalten 5 Münzen. Die restlichen Münzen werden als „Bank“ neben die Auslage gelegt.
- Wer am jüngsten ist, beginnt. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

## DIE AUSLAGE

Fehlt nach dem Bau eines Unternehmens oder Großprojekts eine Karte in der Reihen neben einem Stapel, füllt diese Karte wieder auf. Dabei müssen **immer 5 unterschiedliche Karten** ausliegen. Wenn eine gezogene Karte bereits ausliegt, legt die neue Karte einfach auf die schon ausliegende(n) Karte(n).

### Bank



### Auslage



### Start-Aufbau für 3 Personen



## START-BAUPHASEN

Zu Beginn werden 3 Start-Bauphasen gespielt. In jeder dieser Start-Bauphasen kannst du, wenn du an der Reihe bist, mit deinen Münzen 1 Unternehmen bauen. Dazu musst du so viele Münzen an die Bank bezahlen, wie die Baukosten angeben (Zahl in der Münze). Das gebaute Unternehmen legst du offen vor dir aus. Bist du am Zug, kannst du entscheiden zu passen, wenn du kein Unternehmen mehr bauen möchtest. Nach drei Start-Bauphasen geht es Uhrzeigersinn weiter mit dem normalen Spielablauf.

# SPIELABLAUF

## Ablauf eines Spielzugs

1. Wenn du an der Reihe bist, **würfelst** du wahlweise mit 1 oder 2 Würfeln(n).
2. Die gewürfelte Zahl (bei 2 Würfeln die Summe) gibt an, welche Unternehmen **Einkommen** einbringen.
3. Anschließend folgt deine **Bauphase**: Du darfst 1 Unternehmen oder 1 Großprojekt bauen, das offen in der Auslage liegt.

Am Ende des Zuges gibst du die Würfel im Uhrzeigersinn weiter und es beginnt ein neuer Spielzug.

## DAS EINKOMMEN

Alle erhalten für ihre Unternehmen, die sie vor sich ausliegen haben, Einkommen in Form von Münzen, wenn die Würfelzahl des jeweiligen Unternehmens gewürfelt wurde. Zusätzlich kann der Würfelwurf bei einigen Karten andere Auswirkungen hervorrufen (Auswirkung steht auf der Karte).

**Wichtig:** Wurde mit 2 Würfeln gewürfelt, gilt nur die Summe der beiden Würfel, nicht die einzelnen Würfelzahlen. Hast du ein Unternehmen 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 das Einkommen aus der Bank oder von anderen Personen kommt. Ihre Münzen legen alle gut sichtbar vor sich aus.

**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 (Grundindustrie): Einkommen in jedem Wurf**

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



### **Grün (Weiterverarbeitende Industrie): Einkommen nur im eigenen Wurf**

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



### **Rot (Restaurants): Einkommen, wenn eine andere Person die Zahl geworfen hat**

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



### **Violett (Besondere Unternehmen): Einkommen nur im eigenen Wurf**

Diese Unternehmen bringen dir nur dann Einkommen bzw. haben eine Auswirkung, wenn du in deinem Zug selbst die Würfelzahl würfelst.

## Rangfolge der Abhandlung der Unternehmen

Es kann vorkommen, dass verschiedene Unternehmen von derselben Würfelzahl betroffen sind. Ist das der Fall, gilt die folgende Reihenfolge der Abhandlung:

1. Rot (Restaurants)
2. Blau (Grundindustrie)
3. Grün (Weiterverarbeitende Industrie)
4. Violett (Besondere Unternehmen)
5. Großprojekte



## 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: Laura würfelt eine "3". Thomas hat ein Café. Somit schuldet Laura Thomas nun 2 Münzen. Laura hat keine Münzen und kann somit nichts an Thomas zahlen und Thomas geht leer aus. Danach erbringt Lauras Bäckerei Einkommen und sie erhält 2 Münzen.*

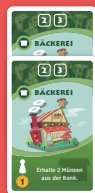
Sollten sich aufgrund eines Würfelwurfs **mehrere Ansprüche** ergeben, werden sie **gegen den Uhrzeigersinn** abgehandelt.

*Beispiel: Thomas würfelt eine „3“. Laura besitzt 1 Café und Mia 2 Cafés. Daher müsste Thomas insgesamt 6 Münzen zahlen. Da er nur 3 Münzen besitzt, erfolgt die Zahlung gegen den Uhrzeigersinn. Zuerst zahlt Thomas an Laura 2 Münzen. Danach zahlt er 1 Münze an Mia. Die fehlenden 3 Münzen an Mia verfallen.*

## BAUPHASE

Nachdem ihr alle Unternehmen und Großprojekte abgehandelt habt, beginnt die Bauphase. **Hast du zu Beginn der Bauphase keine Münzen, erhältst du 1 Münze von der Bank** (entfällt in der Start-Bauphase / nur die Person, die am Zug ist).

Bist du am Zug, kannst du nun **1 Unternehmen oder 1 Großprojekt bauen**, das offen in der Auslage liegt. Dazu musst du so viele Münzen an die Bank bezahlen, wie die Baukosten angeben (Zahl in der Münze auf der Karte). Das gebaute Unternehmen oder Großprojekt legst du offen vor dir aus. Um Platz zu sparen, kannst du die gleichen Unternehmen leicht versetzt übereinander legen.



## Die Großprojekte

Wenn du ein Großprojekt baust, zahlst du erst die Kosten und legst es dann zu deinen anderen Karten. Die **Kosten** für den Bau eines Großprojekts sind abhängig von der Anzahl der **von dir** gebauten Großprojekte.

Die Großprojekte haben jeweils 3 verschiedene Kosten in den Münzen angegeben.

Baust du dein erstes Großprojekt, musst du den Betrag links zahlen. Dein zweites Großprojekt kostet den Betrag in der Mitte und dein letztes Großprojekt den Betrag rechts.



Einige Großprojekte haben eine Auswirkung, die alle betrifft (Braun).

Andere Großprojekte haben eine Auswirkung, die sofort ausgelöst wird (Türkis).

Zwei Großprojekte haben eine Auswirkung, die nur dich betrifft (Rot, Violett).



## SPIELENDE

Sobald du dein 3. Großprojekt gebaut hast, ist das Spiel sofort aus. Damit hast du gewonnen!

## Erläuterungen zu einzelnen Projekten



### Freizeitpark

Wenn der Freizeitpark im Spiel ist und du zwei gleiche Zahlen würfelst, erhältst du keinen zweiten Extrazug, wenn du jetzt noch den Funkturm baust (insgesamt nur 1 Extrazug).



### Möbel-Spedition

Die Auswirkung ist verpflichtend. Das entsprechende Unternehmen wird erst an die andere Person abgegeben, wenn alle Einkommensansprüche abgehandelt wurden.



### Bürohaus

Die Auswirkung ist nicht verpflichtend. Das Bürohaus kann selbst auch getauscht werden.

### Getränke-Fabrik, Metallverarbeitung, Einkaufszentrum, Großmarkt

Die Erhöhung des Einkommens bezieht sich auf jedes Unternehmen mit entsprechendem Symbol. Wenn z. B. der Großmarkt im Spiel ist und du hast 2 Weizenfelder, bekommst du nun  $4 \times 2 = 8$  Münzen anstelle von  $3 \times 2 = 6$  Münzen.



Die Höhe des Einkommens dieser Unternehmen ist abhängig von anderen Unternehmen.



Autor: Masao Suganuma  
Illustrationen: Noboru Hotta

Deutsche Bearbeitung  
Redaktion: Felix Noe, Wolfgang Lüdtko  
Grafik: Elli Jäger

Der Autor und der Verlag danken allen, die beim Testen und Regellesen geholfen haben.

© 2022 KOSMOS  
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG  
Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart, DE  
[kosmos.de/servicecenter](http://kosmos.de/servicecenter)

