

MACHI KÖRO

Bau dir deine Stadt!

**LOSSPIELEN
OHNE
REGELLESEN!**
Mit der kostenlosen
Erklär-App



Möchtet ihr das Spiel erklärt bekommen, statt die Regeln zu lesen?
Dann ladet euch die kostenlose KOSMOS Erklär-App herunter.

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



8 Startkarten



16 Großprojekte



84 Unternehmen (15 verschiedene)

72 Münzen

50 x 1

12 x 5

10 x 10



2 Würfel

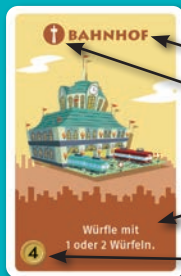
KOSMOS

Aufbau der Unternehmenskarten



- Würfelzahl
- 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**. Sie werden erst umgedreht, wenn sie gebaut werden. 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“ danebengelegt.
- Der jüngste Spieler beginnt. Nach ihm geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Spielaufbau für 4 Spieler

Start-Stadt Spieler B



Start-Stadt Spieler C



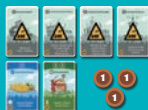
Unternehmen



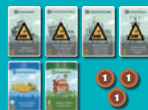
Bank



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 den blauen und roten 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 Würfeln, 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 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

Diese Unternehmen bringen Einkommen, 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 B 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 Stadien.

***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 seinem nächsten Spielzug 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 Würfel verwendet.



Einkaufszentrum: Immer wenn der Spieler für ein  oder  Unternehmen Einkommen erhält, bekommt er für jedes dieser gewürfelten 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 3 statt 2 Münzen.



Freizeitpark: Nur wenn der Spieler seinen Bahnhof gebaut hat, darf er auch mit 2 Würfeln würfeln. Er kann dadurch 2 gleiche Zahlen erhalten (Pasch). Der Spieler hat in diesem Fall einen vollständigen zweiten Spielzug. Er kann jetzt wieder wählen, ob er 1 oder 2 Würfel verwendet, erhält evtl. Einkommen und darf 1 Unternehmen oder 1 Großprojekt bauen. Würfelt er in diesem zweiten Zug wieder einen Pasch, gilt das jedoch nicht erneut.



Funkturm: Wenn der Spieler erneut würfelt, muss er die gleiche Anzahl Würfel verwenden, wie in seinem 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“ wurde für das „Spiel des Jahres“ nominiert.

Variante „Komme, was wolle“

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

- Da jeder Spieler von den „Besonderen Unternehmen“ (violett) nur jeweils eine Karte haben darf, werden im Spiel zu dritt von jedem „Besonderen Unternehmen“ 1 Karte und zu zweit 2 Karten in die Schachtel zurückgelegt.
- Dann werden alle 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 Lüdtké

Illustrationen: Noboru Hotta

Grafik: Taro Hino, Mirko Suzuki

Der Autor und der Verlag danken allen Testspielern und Regellesemern.

© 2014 KOSMOS

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5–7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter

Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY

© Grounding Inc.



Grounding Inc.

Hinweise zum
Verpackungsmüll:
kosmos.de/disposal



Der Bau-Boom
geht weiter!

Die Großstadt-
Erweiterung



Art.-Nr: 692322