

Masao Suganuma



MACHI KORO

BOUW JE EIGEN STAD



Je bent burgemeester van een stad en wilt deze laten uitgroeien tot één van de meest aantrekkelijke steden in de regio. Je wint het spel door jouw stad te ontwikkelen en als eerste de vier grote bezienswaardigheden te bouwen.

Let op: Alle kaarten in dit spel tonen verschillende gebouwen en worden open op de tafel neergelegd voor het spelen. Er worden nooit kaarten op handen gehouden of geschud.

Aantal spelers: 2-4 Speeltijd: 30 minuten Leeftijd: 7 jaar en ouder.

Spelmateriaal

• 108 kaarten

startkaarten (6 verschillende)

startgebouwen
(2 verschillende)

voorzijde

achterzijde



bezienswaardigheden
(4 verschillende)

voorzijde

achterzijde



voorraadkaarten (15 verschillende)

grote gebouwen
(3 verschillende)

voorzijde

achterzijde



normale gebouwen
(12 verschillende)

voorzijde

achterzijde



4 per kaart

6 per kaart

54 munten

waarde 1



waarde 5



waarde 10



2 dobbelstenen



spelregels



Toelichting kaarten

gebouwen



benodigd resultaat om te activeren

soort

naam en afbeelding

effect

bouwkosten

bezienswaardigheden

voorzijde

achterzijde



soort

naam en afbeelding

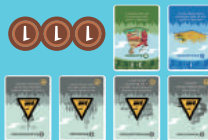
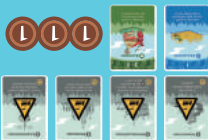
effect

afrondingskosten

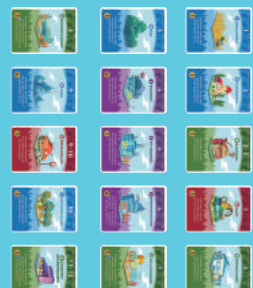
Vorbereiding van het spel

Iedere speler legt twee startgebouwen (graanveld en bakkerij) open voor zich neer. Daarboven legt iedere speler gedekt de vier bezienswaardigheden (treinstation, winkelcentrum, pretpark en radiostation) neer. Dit is de stad van iedere speler aan het begin van het spel (met 2 of 3 spelers worden de overgebleven startkaarten niet gebruikt).

Sorteer de voorraadkaarten en leg deze op de tafel zodat ze voor iedereen goed zichtbaar zijn. Geef iedere speler 3 munten. Leg de overgebleven munten in een algemene voorraad op de tafel. Dit is de bank. Kies een startspeler.



voorraad gebouwen



Spelverloop

Het spel wordt gespeeld in beurten. Spelers komen met de volgorde van de klok mee aan de beurt.

Spelers beginnen hun beurt met het gooien van de dobbelstenen. Alle gebouwen waarvan het getal overeenkomt met het resultaat van de dobbelsteen worden geactiveerd (de speler die het gebouw bezit, verdient inkomen).

Als er twee dobbelstenen worden gegooid, bepaalt de som van de gegooiden ogen welk gebouw er wordt geactiveerd.

Aan het einde van de beurt kan de speler één gebouw uit de voorraad bouwen of een bezienswaardigheid afronden. De speler die als eerste zijn vier bezienswaardigheden heeft afgerond, wint het spel.

Dobbelstenen gooien

In het begin van het spel mogen de spelers tijdens hun beurt slechts met één dobbelsteen gooien.

Zodra een speler zijn "treinstation" heeft afgerond, mag hij elke beurt met twee dobbelstenen gooien (hij mag er ook voor kiezen om slechts met één dobbelsteen te gooien).

Inkomsten

De spelers verdienen inkomen op basis van het resultaat van de dobbelstenen en de gebouwen die zij hebben gebouwd. Als het getal op een gebouw overeenkomt met het resultaat krijgt de speler afhankelijk van het effect van het gebouw munten van de bank of van de andere spelers.

Er is geen maximaal aantal munten dat een speler mag hebben. Het omwisselen van munten met de bank is toegestaan.

Er zijn vier verschillende manieren waarop je inkomen kunt verdienen, afhankelijk van het effect van de gebouwkaarten.

Blauw: goederen



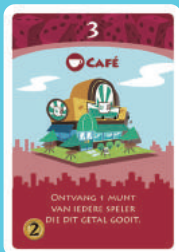
Ontvang inkomen van de bank ongeacht wiens beurt het is.

Groen: commercieel gebouw



Ontvang inkomen van de bank als het jouw beurt is.

Rood: horeca



Ontvang munten van de speler die de dobbelstenen heeft gegooid.

Paars: groot gebouw



Ontvang inkomen van alle andere spelers als het jouw beurt is.

Munten aan elkaar betalen

Als het resultaat van de dobbelsteenworp ervoor zorgt dat er meerdere gebouwen tegelijkertijd geactiveerd worden, dan worden deze geactiveerd in deze volgorde: rood → groen of blauw → paars. Voor groene en blauwe gebouwen mag iedere speler zelf bepalen in welke volgorde hij deze activeert. Als een speler in dezelfde beurt zowel munten moet betalen als ontvangen, moet hij dus eerst betalen. Als een speler niet het gehele bedrag kan voldoen, betaalt hij slechts wat hij kan (je kunt dus nooit minder dan 0 munten hebben). De rest wordt kwijtgescholden. De ontvangende speler wordt hier niet voor gecompenseerd.

Speler A gooit een '3'. Speler B heeft een café in zijn stad, waardoor speler A hem één munt moet betalen.

Speler A heeft echter geen munten en kan dus niets betalen.

Speler A ontvangt vervolgens echter wel twee munten voor de twee bakkerijen die hij in zijn stad heeft.

Als er meerdere transacties moeten worden afgewikkeld in één beurt, dan worden deze afgewikkeld tegen de richting van de klok in.

Speler A gooit een '3'. Speler B bezit drie cafés en speler C bezit twee cafés. Speler B wil drie munten ontvangen en speler C twee munten, maar speler A heeft slechts drie munten. Dit wordt afgewikkeld tegen de richting van de klok in. Speler A betaalt eerst twee munten aan speler C, daarna heeft hij slechts één munt over, die hij vervolgens betaalt aan speler B. De twee munten die speler A nog aan speler B moet betalen worden kwijtgescholden.

Gebouwen bouwen

In zijn beurt mag een speler steeds één keer een gebouw bouwen of een bezienwaardigheid afronden. Dit doet de speler door de bouwkosten die op de kaart staan aangegeven te betalen aan de bank. De meeste gebouwen kun je meerdere keren bouwen in je stad (stapel de kaarten verticaal voor een handig overzicht).

Het is echter niet toegestaan om meerdere dezelfde gebouwen met een 1 symbool te bouwen in je stad. Iedere speler kan dus slechts één van elk 1 gebouw bouwen.

Je kunt geen gebouw bouwen dat is uitverkocht.

Als je een bezienwaardigheid afrondt, draai je de kaart open. Het effect van deze bezienwaardigheid is nu actief.

Het effect van het winkelcentrum beïnvloedt alle kaarten (dus als je bijv. twee bakkerijen hebt, krijg je vier munten).

voorraad gebouwen

Diagram illustrating the building process. A player has 10 coins (5 red, 5 grey) and a bank. They pay 3 coins to the bank to build a building. The building is then placed on a card. The card is then placed in a grid of buildings. The grid contains 12 buildings, each with a cost and a number of buildings that can be built. A yellow arrow points from the bank to the building, and another yellow arrow points from the building to the grid.

Het spel gaat door, totdat een speler zijn vier bezienwaardigheden heeft afgerond. Het spel is dan direct afgelopen. Deze speler wint het spel.