

MACHI KORÖ FUSSBALL

Bau dir deine Fußballwelt!

Für 2 – 4 Spieler
ab 8 Jahren

Spielen ohne Regellesen
Mit KOSMOS Erklär-App



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



Spielidee

Mit Würfeln und Karten erbaut hier jeder seine eigene Fußballwelt. Soll man lieber erst viele kleine Vorhaben verwirklichen oder gleich eins seiner Großprojekte in Angriff nehmen? Das Nachwuchscenter muss gebaut werden ... und das Stadion ... Je mehr man baut, desto höher ist das Einkommen. Aber man sollte auch auf diejenigen Spieler achten, die ihre Mitspieler mit ihren Fanshops und Clubhäusern abkassieren wollen. Wer baut die beste Fußballwelt?

Spielziel

Es gewinnt, wer als Erster seine vier Großprojekte gebaut hat.

Spielmaterial

112 Spielkarten, davon



12 Startkarten



16 Großprojekte

72 Münzen

50 x **1**

12 x **5**

10 x **10**



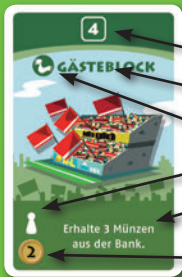
84 Projektkarten (15 verschiedene)



2 Würfel

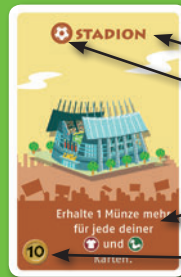
KOSMOS

Aufbau der Projektkarten



- Würfelzahl
- Name
- Kartensymbol
- Spielersymbol
- Einkommensauswirkung
- Kosten

Aufbau der Großprojekte



- Name
- Kartensymbol
- Vorteil
- Kosten

Spielvorbereitung

- *Vor dem ersten Spiel werden alle Münzen vorsichtig aus den Tableaus gelöst.*
- Jeder Spieler erhält:
 - 3 Startkarten** (Kassenhäuschen und Imbissstand mit Kosten 0 und Trainingsgelände, gelbe Rückseiten)
 - 4 verschiedene Großprojekte** (Nachwuchscenter, Stadion, TV-Studio, Fußballmuseum)
 - 3 Münzen** (je 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 4 Großprojekte mit der **grauen Seite nach oben**. Sie werden erst umgedreht, wenn sie gebaut werden. Diese 7 Karten bilden die Start-Auslage jedes Spielers.
- Alle übrigen Karten werden nach den 15 Projektarten 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-Auslage Spieler B



Start-Auslage Spieler C



Projektkarten



Bank



Start-Auslage Spieler A



Start-Auslage Spieler D



Spielablauf

Ablauf eines Spielzugs

1. Wer an der Reihe ist, würfelt mit 1 Würfel. **Wichtig:** Hat ein Spieler später sein Großprojekt „Nachwuchscenter“ gebaut, darf er immer wahlweise mit 1 oder 2 Würfeln würfeln.
2. Die gewürfelte Zahl (bei 2 Würfeln die Summe) gibt an, welche Projektkarten Einkommen erbringen.
3. Anschließend folgt die **Bauphase** des Spielers: Er darf 1 Projektkarte aus der Auslage oder 1 seiner Großprojekte bauen. Hat er jetzt keine Münzen, erhält er für sein „Trainingsgelände“ 1 Münze aus der Bank.

Das Einkommen

Die Spieler erhalten für eine Projektkarte, die sie vor sich ausliegen haben, Einkommen in Form von Münzen, wenn die Würfelzahl der jeweiligen Projektkarte gewürfelt wurde. **Wichtig:** Wurde mit 2 Würfeln gewürfelt, **gilt nur die Summe** der beiden Würfel, nicht die einzelnen Würfelzahlen. Hat ein Spieler eine Projektkarte 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 Projektkarten:



Blau: Einkommen in jedem Wurf

Diese Projektkarten bringen Einkommen, egal welcher Spieler die Würfelzahl gewürfelt hat. Das kann der Spieler sein, der das Projekt gebaut hat oder ein anderer Spieler.



Grün: Einkommen nur im eigenen Wurf

Diese Projektkarten bringen nur dann Einkommen, wenn der Spieler in seinem Zug **selbst** die Würfelzahl würfelt.



Rot: Einkommen nur im gegnerischen Wurf

Diese Projektkarten bringen nur dann Einkommen, wenn ein **anderer** Spieler in seinem Zug die Würfelzahl würfelt.



Violett: Besondere Projektkarten

Diese Projektkarten bringen nur dann Einkommen (bzw. beim Neuen Sponsor 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 Fanshop 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 Imbissstände, 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 Fanshops und Spieler C 2 Fanshops. 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 Projekte und Großprojekte bauen


Am Ende seines Spielzugs kann ein Spieler **1 Projektkarte** aus der allgemeinen 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. Die gebaute Projektkarte legt er offen vor sich aus.

Hat ein Spieler mehrere Karten der gleichen Projektart, sollte er sie am besten platzsparend etwas nach unten versetzt so übereinander auslegen, dass sichtbar ist, wie viele Karten dieser Projektart er besitzt.





Wichtig: Von den meisten Projektkarten darf ein Spieler beliebig viele Karten haben. Nur von den „Besonderen Projektkarten“ (violett)  darf er jede Karte nur einmal besitzen. Also darf er jeweils 1 Karte Neuer Sponsor, Neuer Spieler und Neuer Trainer haben, nicht aber z. B. 2 x Neuer Sponsor.

Tipps für die ersten Spiele: Zum Kennenlernen kann vereinbart werden, dass man von jeder Projektart **höchstens 2** Karten besitzen darf. Dadurch wird verhindert, dass ein Spieler zu viele gleiche Projektkarten 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 Projektkarten“ 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



Nachwuchscenter: Der Spieler darf in jedem Zug neu entscheiden, ob er 1 oder 2 Würfel verwendet.



Stadion: Immer wenn der Spieler für eine  oder  Projektkarte Einkommen erhält, bekommt er für jede dieser gewürfelten Projektkarten 1 Münze mehr. Hat er z. B. 2 Karten Imbissstand, erhält er 4 statt 2 Münzen. Hat er z. B. 1 Clubhaus, erhält er 3 statt 2 Münzen.



TV-Studio: Nur wenn der Spieler sein Nachwuchscenter 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 Projektkarte oder 1 Großprojekt bauen. Würfelt er in diesem zweiten Zug wieder einen Pasch, gilt das jedoch nicht erneut.



Fußballmuseum: 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“, das für das „Spiel des Jahres“ nominiert wurde, liegt nun als fesselnde Fußball-Edition vor.

Variante „Komme, was wolle“

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

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



Redaktion: Wolfgang Lüdtko

Redaktionelle Unterstützung: Heiko Windfelder, Peter Neugebauer

Illustrationen: Noboru Hotta

Grafik: Taro Hino, Mirko Suzuki

Der Autor und der Verlag danken allen Testspielern und Regellesern.

© 2018 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: 692971