

Machi Koro - KSR

Man spielt im Uhrzeigersinn. Münzen müssen offen gehalten werden.

- ◆ Wer am Zug ist, würfelt mit 1 Würfel (oder mit 2, wenn man Großprojekt Bahnhof gebaut hat).
 - ◆ Die Augensumme bestimmt, welche Unternehmen Einkommen erbringen.
 - ⇒ Die Zahl/Zahlen oben auf Karte/n zeig(t)en an, bei welchen Augensummen es Ertrag gibt.
 - ⇒ Wurde die Würfelzahl (Summe) eines vor einem liegenden Unternehmen gewürfelt, bekommt man dessen Einkommen (je Karte, wenn mehrfach vom selben Unternehmen).
 - ⇒ Bei Symbol "3 Pöppel" erhält man Einkommen auch dann, wenn man selbst nicht am Zug ist.
 - ⇒ Bei Symbol "1 Pöppel" erhält man nur im eigenen Zug Einkommen.
 - ⇒ Die Karten zeigen an, von wem man Einkommen erhält (Bank / Mitspieler).
 - ⇒ Wer Einkommen erhält und an Mitspieler zahlen muss, zahlt zuerst komplett (wenn möglich) und kassiert erst danach. Nicht gezahlte Reste verfallen.
 - ⇒ Ansprüche werden gegen den Uhrzeigersinn abgewickelt.
 - ◆ Zum Zugende darf man 1 Unternehmen aus der Auslage oder 1 seiner Großprojekte bauen.
 - ⇒ Man zahlt an die Bank die Baukosten (unten links auf der Karte) und legt die Karte vor sich aus.
 - ⇒ Gleiche Karten werden überlappend ausgelegt.
 - ⇒ Violette Karten darf jeder Spieler nur 1mal besitzen.
- Großprojekt gebaut = Karte auf farbige Vorderseite drehen.

Spielende: Sobald ein Spieler am Ende seines Zuges sein **4.** (= letztes) **Großprojekt** gebaut hat, ist das Spiel sofort beendet. Dieser Spieler hat gewonnen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 17.10.14
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de