

MACHI KORO

マチ
街コロ

LEGACY



Ein Spiel von **Rob Daviau** und **JR Honeycutt**
Basierend auf **Machi Koro** von **Masao Suganuma**

 **PANDASAURUS
GAMES**

WILLKOMMEN BEI MACHI KORO LEGACY!

Du bist der Bürgermeister einer Stadt auf der Insel Machi Koro. Das Leben ist ziemlich entspannt: Normalerweise kommst du ein paar Stunden zu spät zur Arbeit, schüttelst ein paar Hände, isst zu Mittag, hältst vielleicht ein Mittagsschläfchen und gehst wieder nach Hause. Ein toller Job. Sehr wenig Druck.

Eines Tages entschied sich ein Bürgermeister auf der anderen Seite der Insel, ein paar neue Unternehmen zu bauen. Die Einwohner begannen, diese Unternehmen zu besuchen und über sie zu reden. Sie redeten auch darüber, noch mehr Unternehmen zu bauen. Die ganze Sache wurde zu einem Wettbewerb und plötzlich musstest du für dein Geld arbeiten.

Aber das ist okay – du schaffst das!

Jetzt versuchen alle Bürgermeister mehr zu bauen als die anderen, um zum besten Bürgermeister der Insel gekürt zu werden. Und als wäre das noch nicht genug, habt ihr euch alle geeinigt, ein Gemeinschaftsprojekt für das Wohl aller Inselbewohner zu errichten, und niemand möchte der Bürgermeister sein, der nichts beigesteuert hat.

Also adieu, verschlafener Job. Hallo Wettbewerb!



SPIELMATERIAL

1 Legacy-Stapel



65 Startkarten



8 Marktplatzkarten



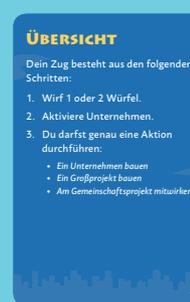
12 Großprojekte



1 Gemeinschaftsprojekt



40 Unternehmen



4 Übersichtskarten

4 Stadtableaus



in 4 Spielerfarben

6 geheimnisvolle Boxen



1 Stickerbogen



mit 8 Stickern

78 Münzen



42 x



24 x



12 x

4 Flaggenmarker



2 große Würfel



AUFBAU DER KARTEN

Unternehmen



Würfelzahl

Name

Branchensymbol

Baukosten

Effekt

Großprojekte



Name

Branchensymbol

Buchstabe

Effekt

Gemeinschaftsprojekt



Name

Branchensymbol

Baukosten

Vorteil

WAS IST EIN LEGACY-SPIEL?

Legacy-Spiele sind Spiele, die mit der Zeit wachsen und sich verändern, häufig als Resultat von Entscheidungen der Spieler. *Machi Koro Legacy* bietet euch eine Kampagne über 10 Partien. Während ihr spielt, werdet ihr neues Spielmaterial entdecken, neue Regeln lernen und eine sich entfaltende Geschichte erleben.

Ihr werdet als Gruppe die Geschichte von Machi Koro schreiben, einer fantastischen Insel, auf der wundersame Dinge passieren können. In jeder einzelnen Partie der Kampagne hat jeder von euch das Ziel zu gewinnen, denn der Gewinner darf seinen Namen in das Goldene Buch der Insel eintragen.

Die Kampagne hält einige Überraschungen für euch bereit, befolgt also stets die goldene Regel: Niemals etwas öffnen oder aufdecken, bevor ihr dazu aufgefordert werdet! Dies gilt sowohl für die geheimnisvollen Boxen als auch für die Karten im Legacy-Stapel.

Nach fast jeder Partie der Kampagne wird etwas Neues enthüllt. Manchmal lernt ihr dabei eine neue Regel. In diesem Fall erhaltet ihr eine Karte, welche die neue Regel erklärt und als Übersicht für später dient.

Zwischen den Partien setzt ihr alles so zurück, als würdet ihr das Spiel wegräumen. Ihr könnt natürlich mehrere Partien am Stück spielen. Da ihr aber neue Regeln und neues Material entdecken werdet, wird jede Partie etwas anders beginnen.

Wenn ihr schon einmal *Machi Koro* gespielt habt, ist das okay. Einige Elemente werden euch vertraut vorkommen, doch ihr werdet schnell sehen, dass vieles hier etwas anders ist, als ihr es kennt. Außerdem werdet ihr immer mehr neue und aufregende Dinge entdecken, während die Kampagne fortschreitet!

Denkt daran, immer die goldene Regel zu befolgen:

Niemals etwas öffnen oder aufdecken, bevor ihr dazu aufgefordert werdet!

WICHTIGE KONZEPTE

DER LEGACY-STAPEL

Die Karten im Legacy-Stapel werden immer eine nach der anderen gelesen, beginnend mit der obersten Karte des Stapels. Lest zuerst Seite A, dann Seite B. Die Reihenfolge der Karten darf niemals geändert werden!

Falls ihr angewiesen werdet, eine Karte vom Legacy-Stapel zu lesen, zieht und lest ihr so lange Karten vom Stapel, bis ihr zu einer Karte mit dem STOP-Symbol kommt. Hört dann sofort auf zu lesen. Auf der STOP-Karte steht, wann ihr sie umdrehen und weiterlesen dürft.



Sollte der Legacy-Stapel durcheinandergeraten, bittet jemanden, der nicht bei der Kampagne mitspielt, den Stapel wieder nach den Zahlen unten rechts auf den Karten zu sortieren.

DIE GEHEIMNISVOLLEN BOXEN

Manche Karten im Legacy-Stapel weisen euch an, eine bestimmte geheimnisvolle Box zu öffnen. Hört dann sofort auf zu lesen, öffnet die Box und nehmt den Inhalt heraus. Lest dann weiter Karten, um herauszufinden, was mit den neu entdeckten Dingen zu tun ist.



DIE REGELKARTEN

Im Laufe der Kampagne werden neue Regeln eingeführt. Wann immer das der Fall ist, werdet ihr im Legacy-Stapel eine Regelkarte finden, welche die neue Regel erklärt und veranschaulicht. Haltet diese Karten anschließend in einem separaten Stapel beisammen.

Zu Beginn jeder Partie nehmt ihr den Regelstapel aus der Reserve und legt ihn bereit. Während der Partie könnt ihr sie euch so jederzeit ansehen, um sicherzugehen, dass ihr richtig spielt, denn diese neuen Regeln stehen **nicht** in dieser Spielanleitung.

Jeder Spieler beginnt mit einer Übersichtskarte, die den Ablauf eines Spielzugs zeigt. Falls neue Regeln eingeführt werden, die diesem Ablauf neue Schritte hinzufügen, erhält jeder Spieler eine neue Übersichtskarte aus dem Legacy-Stapel. Die alte Übersichtskarte könnt ihr dann weglegen. Ihr benötigt sie nicht länger, auch nicht im freien Spiel nach der Kampagne.

DIE RESERVE

Während der Kampagne werdet ihr manchmal angewiesen, Karten oder anderes Material in die Reserve zu legen. Dinge in der Reserve werden in der aktuellen Partie nicht verwendet, könnten aber in zukünftigen Partien wieder ins Spiel kommen.

Der Schachteinsatz bietet zwei getrennte Fächer. Wählt eines dieser Fächer als Reserve. Immer wenn ihr angewiesen werdet, etwas in die Reserve zu legen, legt ihr es in dieses Fach.

DAS ARCHIV

Während der Kampagne werdet ihr manchmal angewiesen, Karten oder anderes Material in das Archiv zu legen. Dinge im Archiv werden in der Kampagne nicht mehr verwendet. Werft Dinge aus dem Archiv allerdings nicht weg, denn sie können noch im freien Spiel nach der Kampagne verwendet werden.

Der Schachteinsatz bietet zwei getrennte Fächer. Wählt eines dieser Fächer als Archiv. Immer wenn ihr angewiesen werdet, etwas in das Archiv zu legen, legt ihr es in dieses Fach.

VOR DER KAMPAGNE

Öffnet jetzt sofort den Legacy-Stapel und lest die erste Karte. Sie weist euch an, die darauffolgenden 65 Startkarten vom Legacy-Stapel zu ziehen. Die Spielregeln sind leichter zu lernen, wenn ihr diese Startkarten zur Hand habt.

Die Startkarten sind einfach zu erkennen, da sie nicht nummeriert sind, sondern einen Stern in der Ecke unten rechts haben, wo sonst die Zahlen stehen.

Nachdem ihr die Startkarten vom Legacy-Stapel gezogen habt, werdet ihr eine STOP-Karte erreichen. Lest keine weiteren Karten vom Legacy-Stapel, bis ihr diese Spielanleitung vollständig gelesen habt und für die erste Partie eurer Kampagne bereit seid.



VOR SPIELBEGINN

Vor jeder neuen Partie weist euch der Legacy-Stapel an, die nächste Karte umzudrehen und laut vorzulesen. Diese Karte erzählt die sich entfaltende Geschichte weiter. Anschließend führt ihr die folgenden Schritte zur Spielvorbereitung durch:

- Sortiert die **Unternehmen** und legt sie offen als allgemeine **Auslage** in die Tischmitte. Diese Stapel werden von links nach rechts aufsteigend nach ihrer Würfelzahl sortiert.

In der ersten Partie besteht der erste Stapel aus Weizenfeld-Karten (1) und der letzte Stapel aus Markthallen-Karten (11–12). Falls es in zukünftigen Partien mehrere Unternehmen mit derselben Würfelzahl gibt, können diese Stapel in beliebiger Reihenfolge ausgelegt werden.

- Jeder Spieler erhält das **Stadttableau** und den **Flaggenmarker** in der Farbe seiner Wahl. Außerdem erhält jeder Spieler ein identisches Set aus 3 **Großprojekten**, die er mit der grauen Seite nach oben auf die Felder seines Stadttableaus legt. Die Großprojekte werden von links nach rechts in alphabetischer Reihenfolge nach ihrem Buchstabensymbol sortiert.

In der ersten Partie sind die 3 Großprojekte der Hochofen (A), der Blumenladen (B) und der Springbrunnen (C). In zukünftigen Partien erhält jeder Spieler 2 Großprojekte aus der vorherigen Partie und 1 neues Großprojekt aus dem Legacy-Stapel.

- Legt das **Gemeinschaftsprojekt** für alle Spieler sichtbar offen neben die Auslage.

In der ersten Partie ist die Sternwarte das Gemeinschaftsprojekt. In zukünftigen Partien erhaltet ihr neue Gemeinschaftsprojekte aus dem Legacy-Stapel.

- Jeder Spieler erhält die **Marktplatzkarten** mit den Kartenrückseiten seiner Farbe. Jeder Spieler wählt geheim so viele Karten davon aus, wie Kreise auf seinem Stadttableau abgehakt sind, deckt sie danach auf und legt sie als seine Stadt vor sich. Diese Karten werden von links nach rechts aufsteigend nach ihrer Würfelzahl sortiert. Legt alle nicht ausgewählten Marktplatzkarten in die Reserve.

In der ersten Partie hat jeder Spieler nur 2 Marktplatzkarten: Weizenfeld und Bäckerei. In zukünftigen Partien haben die Spieler mehrere Marktplatzkarten zur Verfügung und können auswählen, mit welchen Karten sie starten wollen.

- Legt die **Münzen** für alle Spieler erreichbar als **Bank** neben die Auslage. Jeder Spieler erhält zu Beginn der Partie 3 Münzen aus der Bank.

In zukünftigen Partien kann es weitere Schritte geben, die vor Spielbeginn ausgeführt werden müssen. Führt einfach alle „Zu Beginn der Partie“-Anweisungen auf den Karten in eurem Regelstapel aus.

1

2

3

5

4

Beispiel: Aufbau der ersten Partie

SPIELABLAUF

Euer Ziel ist es in jeder Partie, **alle 3 eurer Großprojekte zu bauen** und **am Gemeinschaftsprojekt mitzuwirken**. Es gewinnt der Spieler, der dies als Erster erreicht.

In der ersten Partie ermittelt ihr den Startspieler, indem jeder einmal beide Würfel wirft. Derjenige mit der höchsten Summe beginnt die Partie. In allen zukünftigen Partien beginnt der Spieler, der die vorherige Partie gewonnen hat.

Ihr seid nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug. Jeder Zug besteht aus 3 Schritten:

1. **Würfel werfen**
2. **Unternehmen aktivieren**
3. **Eine Aktion durchführen**

1. WÜRFEL WERFEN

In diesem Schritt wirfst du einmal die Würfel. Zu Beginn der ersten Partie darfst du nur **1 Würfel** werfen. Sobald du deinen Hochofen gebaut hast, darfst du dir jedes Mal aussuchen, ob du **1 oder 2 Würfel wirfst**. Bei einem Wurf mit 2 Würfeln ist die Summe der Augen das Ergebnis.



2. UNTERNEHMEN AKTIVIEREN

In diesem Schritt können alle Spieler (nicht nur du!) entsprechend dem Würfelergebnis Einkommen für ihre Unternehmen erhalten. Auf jedem Unternehmen ist eine **Würfelzahl** abgebildet. Falls das Würfelergebnis mit der Würfelzahl eines Unternehmens übereinstimmt, wird dieses Unternehmen aktiviert.



ARTEN VON UNTERNEHMEN

Es gibt 4 **Arten** von Unternehmen, auf die ihr im Verlauf der Kampagne stoßen werdet. Sie werden auf unterschiedliche Weise aktiviert:

BLAU



Kann im Zug jedes Spielers aktiviert werden.

GRÜN



Kann nur in deinem Zug aktiviert werden.

ROT



Kann nur im Zug eines anderen Spielers aktiviert werden.

LILA



Kann nur in deinem Zug aktiviert werden.

BRANCHENSYMBOL

Auf jedem Unternehmen ist ein **Branchensymbol** neben dem Namen der Karte abgebildet. Die Effekte mancher Karten beziehen sich auf diese Branchensymbole. Falls ein solcher Effekt aktiviert wird, zählst du die Anzahl deiner Unternehmen mit diesem Symbol, auch mehrfache Exemplare.

Andere Karteneffekte beziehen sich auf ein bestimmtes Branchensymbol, geben aber die Anweisung, die **verschiedenen** Unternehmen deiner Stadt zu zählen. In diesem Fall zählst du die Anzahl unterschiedlicher Unternehmen mit diesem Symbol und ignorierst mehrfache Exemplare.



Die im Spiel enthaltenen Karten können von den gezeigten abweichen. Diese Karten sind lediglich Beispiele, ohne euch zu viel zu verraten.

REIHENFOLGE DER AKTIVIERUNG

Es ist möglich, dass mit einem Würfelwurf mehrere Arten von Unternehmen aktiviert werden. In diesem Fall werden sie in der folgenden Reihenfolge aktiviert: **Rot** > **Blau und Grün** > **Lila**.

Hinweis: Falls du mehrere Exemplare eines Unternehmens besitzt, wird bei dem passenden Würfelergebnis jedes Exemplar einzeln aktiviert.

Transaktionen zwischen Spielern

Falls ein Mitspieler Münzen von dir nimmt, du allerdings nicht den gesamten geforderten Betrag hast, musst du nur so viel zahlen, wie du besitzt. Der Rest verfällt. Der Spieler, der von dir Münzen nimmt, erhält einen möglichen Differenzbetrag NICHT aus der Bank.

Beachte dabei die korrekte Reihenfolge der Aktivierung von Unternehmen! Da rote Karten zuerst aktiviert werden, nimmt ein Mitspieler Münzen von dir (für sein rotes Unternehmen), bevor du Einkommen für deine anderen Unternehmen erhältst.

1) Alina würfelt eine 3.



2) Bens Café wird aktiviert. Er darf sich 1 Münze von Alina nehmen.

3) Alina hat keine Münzen, also zahlt sie Ben nichts.

4) Anschließend erhält Alina 2 Münzen für ihre 2 Bäckereien.



1. Rot



2. Blau und Grün



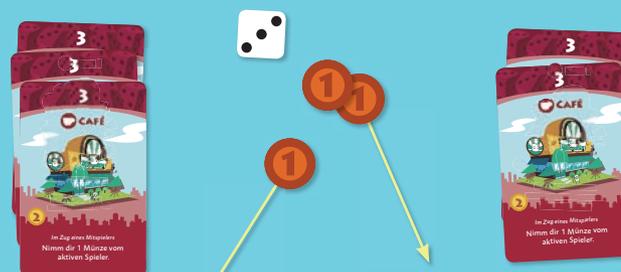
3. Lila



Mehrere Transaktionen

Falls mehrere Mitspieler gleichzeitig Münzen von dir nehmen, werden diese Transaktionen gegen den Uhrzeigersinn abgehandelt. Gib dem ersten Mitspieler zunächst die komplette geforderte Summe Münzen, bevor du dem nächsten Mitspieler Münzen gibst usw.

1) Alina (Spielerin 1) würfelt eine 3. Von ihr sollen 5 Münzen genommen werden, doch sie hat nur 3.



3) Ben (Spieler 2) hat 3 Cafés und darf sich 3 Münzen nehmen, erhält allerdings nur 1 Münze.

2) Steffi (Spielerin 3) hat 2 Cafés und darf sich 2 Münzen von Alina nehmen.

3. EINE AKTION DURCHFÜHREN

In diesem Schritt darfst du – musst aber nicht – genau eine der verfügbaren Aktionen durchführen:

- Ein Unternehmen bauen
- Ein Großprojekt bauen
- Am Gemeinschaftsprojekt mitwirken

Hinweis: Im Laufe der Kampagne kann es sein, dass noch andere Aktionen verfügbar werden. (Du erhältst dann eine neue Übersichtskarte, damit du sie dir besser merken kannst.) Denk aber daran, dass du in jedem Zug immer nur 1 Aktion durchführen kannst!

EIN UNTERNEHMEN BAUEN

Um ein Unternehmen zu bauen, musst du so viele Münzen an die Bank bezahlen, wie die **Baukosten** links auf der Karte angeben. Anschließend nimmst du das Unternehmen von seinem Stapel in der Auslage und legst es zu deiner Stadt. Es kann nun in zukünftigen Zügen aktiviert werden.

Hast du mehrere Karten des gleichen Unternehmens, legst du sie etwas versetzt **übereinander** als Stapel aus, sodass jederzeit ersichtlich ist, wie viele Karten du von diesem Unternehmen besitzt.

Immer wenn du neue Karten zu deiner Stadt hinzufügst, sortierst du sie von links nach rechts **aufsteigend** nach ihrer Würfelzahl ein.



EIN GROSSPROJEKT BAUEN

Um ein Großprojekt zu bauen, musst du so viele Münzen an die Bank bezahlen, wie die **Baukosten** unter dem Großprojekt auf deinem Stadttableau angeben. Anschließend drehst du die Karte auf ihre farbige Vorderseite.

Sobald du ein Großprojekt gebaut hast, wirkt sein **Effekt** in allen zukünftigen Zügen.

Du musst deine Großprojekte nicht in alphabetischer Reihenfolge bauen. Du darfst sie in **beliebiger Reihenfolge** bauen, doch um zu gewinnen, musst du alle drei bauen.

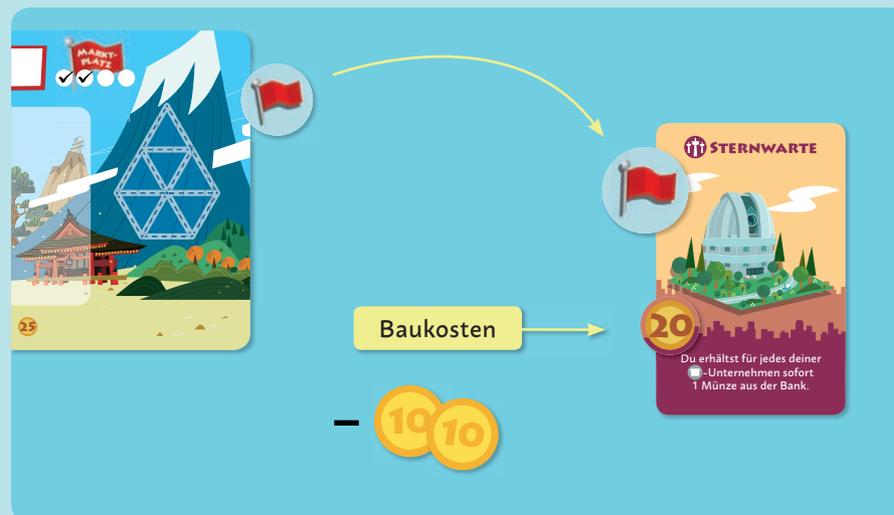


AM GEMEINSCHAFTSPROJEKT MITWIRKEN

Um am Gemeinschaftsprojekt mitzuwirken, musst du so viele Münzen an die Bank bezahlen, wie die **Baukosten** auf dem Gemeinschaftsprojekt dieser Partie angeben.

Anschließend legst du deinen **Flaggenmarker** auf die Karte, um zu zeigen, dass du mitgewirkt hast, und erhältst den auf der Karte beschriebenen **Vorteil**.

Du kannst **immer** am Gemeinschaftsprojekt mitwirken, du musst nicht vorher alle deine Großprojekte gebaut haben. Du kannst allerdings nur einmal pro Partie mitwirken.





Lest erst weiter, nachdem ihr eure erste Partie beendet habt!

Eine Partie endet, sobald ein Spieler seine drei Großprojekte gebaut und am Gemeinschaftsprojekt mitgewirkt hat.

Auf dieser Seite findet ihr Anweisungen, wie ihr zwischen den Partien neues Material erhaltet und die nächste Partie vorbereitet.



ENDE EINER PARTIE

Eine Partie endet, sobald ein Spieler **alle drei seiner Großprojekte gebaut** und **am Gemeinschaftsprojekt mitgewirkt hat**.

Dieser Spieler hat gewonnen!



3. Nehmt von jedem Stadttabelleau das **Großprojekt**, das am weitesten links liegt (also das erste in alphabetischer Reihenfolge), und legt sie alle ins Archiv.
4. Zieht **die nächsten 4 Karten** vom Legacy-Stapel. Diese Unternehmen sind Marktplatzkarten. Jeder Spieler erhält die Karte mit der Rückseite seiner Farbe. Falls ihr weniger als 4 Spieler seid, legt alle übrigen Marktplatzkarten ins Archiv.
5. Zieht **die nächsten 5 Karten** vom Legacy-Stapel. Diese Unternehmen sind doppelseitig! Der Gewinner der Partie darf nun eine Seite auswählen und kreuzt das „Diese Seite nach oben“-Feld auf der gewählten Seite aller 5 Karten an.
6. Jeder Spieler nimmt seine eigenen **Marktplatzkarten** (sowohl die in dieser Partie verwendeten als auch die gerade aus dem Legacy-Stapel erhaltenen Karten) sowie alle anderen Karten oder Materialien, die speziell zu seiner Stadt gehören, und legt sie in eine eigene Tüte in die Reserve.
7. Räumt die **Auslage** auf, indem ihr alle Unternehmen auf ihre Stapel zurücklegt und den Stapel mit den neuen Karten entsprechend der Würfelzahl einsortiert.
8. Legt alle Münzen zurück in die **Bank**.

Sobald ihr eine Partie beendet, fordert euch der Legacy-Stapel auf, die nächste Karte im Stapel umzudrehen und laut vorzulesen, um mehr von der Geschichte zu erfahren.

Die Karte wird euch auch auffordern, den Anweisungen der Spielanleitung zum **Ende einer Partie** zu folgen. Führt nun diese acht Schritte durch:

1. Der Gewinner trägt sich in das **Goldene Buch der Insel** ein und schreibt das Datum, seinen Namen sowie den Namen seiner Stadt in die entsprechende Zeile der Tabelle am Ende dieser Spielanleitung.
2. Nehmt das **Gemeinschaftsprojekt**, das in dieser Partie verwendet wurde, und legt es ins Archiv.

Falls ihr jetzt die nächste Partie spielen wollt, könnt ihr direkt loslegen! Andernfalls räumt ihr das Spiel einfach zurück in die Schachtel.





Lest erst weiter, nachdem ihr die Kampagne vollständig beendet habt!

Auf dieser Seite findet ihr Anweisungen, wie ihr nach der Kampagne weiterspielen könnt.

NACH DER KAMPAGNE

Nachdem ihr die Kampagne beendet habt, könnt ihr mit eurem nun individuellen Exemplar noch viele weitere Partien *Machi Koro Legacy* spielen, so als ob ihr Kapitel 11 der Kampagne spielen würdet.

Befolgt dafür sowohl die Grundregeln als auch die zusätzlichen Regeln der Karten und beachtet folgende Änderungen:

SPIELVORBEREITUNG

Beim Aufbau der Auslage lasst ihr die Goldminen und die Fuchswiesen im Archiv. Sie werden endgültig aus dem Spiel entfernt. Ihr benutzt weiterhin die Seiten der doppelseitigen Unternehmen, die mit einem Kreuz im „Diese Seite nach oben“-Feld markiert sind.

Nehmt alle Großprojekte aus dem Archiv (bis auf den Hochofen). Bestimmt für jede Partie drei zufällige Großprojekte. Jeder Spieler erhält einen identischen Satz dieser Karten.

Nehmt alle Gemeinschaftsprojekte aus dem Archiv (bis auf den Wolkenkratzer und den Wasserrfall). Bestimmt für jede Partie ein zufälliges Gemeinschaftsprojekt und legt es bereit.

Legt alle Inselkarten offen neben die Expeditionsliste. Es ist unwichtig, wer welche Insel während der Kampagne für sich beansprucht hat, nun besitzt sie niemand.

SPIELABLAUF

Jeder Spieler wählt 4 seiner Marktplatzzkarten aus, mit denen er die Partie beginnt. Dabei darf er auch Marktplatzzkarten auswählen, die den gleichen Namen tragen wie die Großprojekte dieser Partie.

Ihr ermittelt den Startspieler, indem jeder Spieler einmal beide Würfel wirft. Derjenige mit der höchsten Summe beginnt die Partie.

Inselkarten werden beansprucht, indem das Boot eines Spielers seine Bewegung auf dem entsprechenden Feld der Expeditionsliste beendet (wie in der Kampagne). Sobald ein Spieler eine Insel beansprucht, legt er die Karte sofort in seine Stadt. Er kann den Vorteil für den Rest der Partie nutzen.

Es gibt zwei verschiedene Regelvarianten für den Yökaï. Wählt die Variante aus, mit der ihr spielen wollt (entweder Karten umdrehen oder Münzen erhalten), und legt die zugehörige Regelkarte zu eurem Regelstapel. Legt die andere Regelkarte ins Archiv.

Nehmt alle Gemeinschaftsprojekte aus dem Archiv (bis auf den Wolkenkratzer und den Wasserrfall). Bestimmt für jede Partie ein zufälliges Gemeinschaftsprojekt und legt es bereit.

Legt alle Inselkarten offen neben die Expeditionsliste. Es ist unwichtig, wer welche Insel während der Kampagne für sich beansprucht hat, nun besitzt sie niemand.

Nachdem ihr die Kampagne beendet habt, könnt ihr mit eurem nun individuellen Exemplar noch viele weitere Partien *Machi Koro Legacy* spielen, so als ob ihr Kapitel 11 der Kampagne spielen würdet.

Befolgt dafür sowohl die Grundregeln als auch die zusätzlichen Regeln der Karten und beachtet folgende Änderungen:

Beim Aufbau der Auslage lasst ihr die Goldminen und die Fuchswiesen im Archiv. Sie werden endgültig aus dem Spiel entfernt. Ihr benutzt weiterhin die Seiten der doppelseitigen Unternehmen, die mit einem Kreuz im „Diese Seite nach oben“-Feld markiert sind.

Nehmt alle Großprojekte aus dem Archiv (bis auf den Hochofen). Bestimmt für jede Partie drei zufällige Großprojekte. Jeder Spieler erhält einen identischen Satz dieser Karten.

Nehmt alle Gemeinschaftsprojekte aus dem Archiv (bis auf den Wolkenkratzer und den Wasserrfall). Bestimmt für jede Partie ein zufälliges Gemeinschaftsprojekt und legt es bereit.

Legt alle Inselkarten offen neben die Expeditionsliste. Es ist unwichtig, wer welche Insel während der Kampagne für sich beansprucht hat, nun besitzt sie niemand.

GOLDENES BUCH DER INSEL

KAPITEL	DATUM	NAME DES BÜRGERMEISTERS	NAME DER STADT
Kapitel 1			
Kapitel 2			
Kapitel 3			
Kapitel 4			
Kapitel 5			
Kapitel 6			
Kapitel 7			
Kapitel 8			
Kapitel 9			
Kapitel 10			

CREDITS

Autoren: Rob Daviau und JR Honeycutt

Autor Machi Koro: Masao Suganuma

Entwicklung: Nathan McNair und Molly Wardlaw

Illustrationen: Noboru Hotta

Grafik: Jason D. Kingsley und Stevo Torres

Redaktion: Dustin Schwartz

Danksagungen: Pandasaurus Games möchte sich bei Grounding Inc., Nobuaki Takerube, Simon Lundström, Taro Hino, Lindsay Daviau, Tristram Rossin und den zehntausenden Fans bedanken, die Machi Koro in den letzten fünf Jahren zu einem solchen Hit gemacht haben!

DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung: Veronika Stallmann

Redaktion und Lektorat: Simon Blome, Sebastian Klinge und Veronika Stallmann

Satz und Layout: Vanessa Löhr

© 2019 Pandasaurus Games. Alle Rechte vorbehalten.

Rob Daviau möchte sich bei Lindsay Daviau und Nicole Hoyer bedanken.

JR Honeycutt möchte sich bei Katy Adams, Nathan Hough, Aubrey House, Doug und Andrea Levandowski, Victoria Mann, Bri Molles, Scott Waring und dem Studiengang Game Design der University of Montevallo für ihre riesige Unterstützung im Entwicklungsprozess bedanken.





PANDASAURUS GAMES

