MACHI KORO

LEGACY

SPELREGELS

999 GAMES

Welkom bij Machi Koro Legacy!

Je bent burgemeester van een stad op het eiland Machi Koro. Het leven is tamelijk rustig: meestal kom je een paar uur te laat op je werk, je schudt een paar handen, vertrekt voor een lunch, doet misschien even een dutje en gaat dan weer naar huis. Het is een prima baan. Absoluut geen druk.

Op een dag besluit een burgemeester aan de andere kant van het eiland om een paar nieuwe attracties te bouwen. De burgers beginnen er naartoe te gaan, er over te praten en om nieuwe te vragen. Het wordt competitief en plotseling moet je echt aan de slag.

Maar het is oké, je kunt het.

Alle burgemeesters proberen elkaar nu te overtreffen om de beste burgemeester van het eiland te worden genoemd. En als dat nog niet genoeg is, hebben jullie afgesproken om gezamenlijk een bezienswaardigheid voor de gemeenschap te bouwen, en niemand wil de burgemeester zijn die daar niet aan heeft bijgedragen.

Dus tot ziens, slaperige baan. Hallo, competitie!

Speelmateriaal

1 legacy-stapel

65 startkaarten

8 stadspleinkaarten | 12 bezienswaardigheden | 1 gemeenschappelijke bezienswaardigheid | 40 attracties | 4 overzichtskaarten

4 stadstableaus

4 spelerskleuren

6 mystery boxes

1 stickervel

8 stickers

78 munten

Waarde 1 (42)

Waarde 5 (24)

Waarde 10 (12)

4 vlagfiches

2 grote dobbelstenen

Overzicht van een kaart

Attracties

- Activeringsnummer
- Naam
- Label
- Bouwkosten
- Functie

Bezienswaardigheden

- Naam
- Label
- Bouwkosten
- Functie

Gemeenschappelijke bezienswaardigheden

- Naam
- Label
- Bouwkosten
- Bonus

Wat is een legacy-spel?

Legacy-spellen zijn spellen die in de loop der tijd groeien en veranderen, meestal als gevolg van de keuzes van de spelers. In **Machi Koro Legacy** spelen de spelers een campagne van 10 partijen. Tijdens het spel vinden ze nieuw speelmateriaal, leren ze nieuwe spelregels en ontvouwt zich een verhaal.

Het doel van de spelersgroep is om mee te doen aan het vertellen van het verhaal van Machi Koro, een fantastisch eiland, waar prachtige dingen kunnen gebeuren. Een speler probeert elk afzonderlijk spel te winnen om zo zijn naam in het stadsregister te mogen schrijven.

De campagne bevat veel verrassingen, dus volg de gouden spelregel: open niets en draai niets om totdat daar opdracht toe gegeven wordt! Dit geldt zowel voor de geheime vakken in de doos als de kaarten in de legacy-stapel.

Na bijna elk spel in de campagne krijgen de spelers er iets nieuws bij. Soms betekent dat het leren van een nieuwe spelregel. Als dat gebeurt, krijgen de spelers een kaart waarop deze regel staat. Die kaart mogen ze op elk moment bekijken.

Hebben de spelers **Machi Koro** eerder gespeeld, dan zullen ze veel elementen herkennen, maar ook verschillen zien ten opzichte van wat ze zich herinneren. Verder ontdekken ze tijdens de campagne nieuwe en spannende dingen!

Onthoud altijd de gouden spelregel:

Open niets en draai niets om totdat je daar opdracht toe krijgt!

Belangrijke spelmechanismen

De legacy-stapel

De spelers moeten de kaarten in de legacy-stapel altijd één voor één lezen, te beginnen met de bovenste kaart van de stapel. Lees altijd eerst de A-kant en daarna de B-kant. Lees een kaart nooit buiten de volgorde!

Krijgen de spelers de opdracht om een kaart van de legacy-stapel te lezen, dan blijven ze één voor één kaarten trekken en lezen totdat ze een kaart tegenkomen die STOP aangeeft. Gebeurt dat, stop dan direct. De kaart waar ze stoppen, bevat aanwijzingen met betrekking tot het moment dat de spelers weer verder mogen lezen.

Mocht de volgorde binnen de legacy-stapel niet meer kloppen, vraag dan iemand die niet in jullie campagne meedoet om de kaarten weer met behulp van de nummers in de rechteronderhoek op volgorde te leggen.

De mystery boxes

Sommige kaarten in de legacy-stapel geven opdracht tot het openen van een bepaalde mystery box. Als dit gebeurt, stop dan direct met lezen, open de betreffende box en toon de inhoud. Lees daarna op de legacy-kaarten verder om uit te vinden wat er met de nieuwe dingen moet gebeuren.

De spelregelstapel

Tijdens de campagne worden nieuwe spelregels geïntroduceerd. Als dit gebeurt, krijgen de spelers een spelregelkaart van de legacy-stapel, die de nieuwe regel beschrijft en verduidelijkt. Bewaar al deze spelregelkaarten in één stapel.

Haal aan het begin van elk spel de spelregelstapel uit de reserve en leg deze in de buurt. Bekijk de kaarten in deze stapel regelmatig om er zeker van te zijn dat het spel correct wordt gespeeld, omdat deze nieuwe spelregels niet in deze handleiding staan.

Iedere speler start met een overzichtskaart waar de fasen van een beurt op staan. Als nieuwe spelregels fasen toevoegen, krijgt iedere speler een nieuwe overzichtskaart van de legacy-stapel. Gebeurt dit, vernietig dan de oude overzichtskaarten. Deze worden nooit meer gebruikt, ook niet nadat de campagne is afgelopen.

De reserve

Tijdens de campagne krijgen de speler soms de opdracht om kaarten of ander speelmateriaal in de reserve te doen. Zaken in de reserve worden in het huidige spel niet gebruikt, maar zouden in toekomstige spellen terug kunnen komen.

De inlay bevat een bak die in 2 vakken is verdeeld. Kies één vak dat als reserve dient. Krijgen de spelers opdracht om iets in de reserve te doen, dan leggen ze het in dit vak.

Het archief

Soms krijgen de spelers tijdens de campagne de opdracht om kaarten of speelmateriaal in het archief te doen. Zaken in het archief worden de rest van de campagne niet meer gebruikt. Vernietig dingen in het archief niet, omdat ze na de campagne gebruikt kunnen worden.

De inlay bevat een bak die in 2 vakken is verdeeld. Kies één vak dat als archief dient. Krijgen de spelers opdracht om iets in het archief te doen, dan leggen ze het in dit vak.

Vóór de campagne

Als de spelers bij deze paragraaf zijn aangekomen, moeten ze direct de legacy-stapel openen en de eerste kaart lezen. Deze geeft opdracht tot het pakken van de 65 startkaarten uit de legacy-stapel. Het is handig om deze bij de hand te hebben tijdens de uitleg van het spel.

De startkaarten zijn te herkennen aan de ster in de linkeronderhoek.

Nadat de startkaarten van de legacy-stapel zijn genomen, komen de spelers bij een kaart die STOP aangeeft. Lees geen kaarten van de legacy-stapel meer totdat de spelers dit spelregelboekje hebben gelezen en er klaar voor zijn om het eerste spel van de campagne te spelen.

Start van het spel

Aan het begin van elk spel geeft de legacy-stapel opdracht tot het omdraaien van de bovenste kaart van de legacy-stapel en het voorlezen ervan. De tekst op de kaart openbaart meer van het verhaal. Voer nu de volgende stappen van de voorbereiding uit:

1. Sorteer de ***attracties*** op soort. Leg de stapels van links naar rechts op activeringsnummervolgorde als ***voorraad*** op tafel.

   *In het eerste spel is de eerste stapel **Graanakkers**, terwijl de laatste stapel de **Supermarkten** bevatten. Zijn er in toekomstige spellen meer attracties met hetzelfde activeringsnummer, dan kunnen deze stapels in een volgorde naar keuze naast elkaar liggen.*

2. Iedere speler krijgt een ***stadstableau*** en een ***vlagfiche*** in zijn kleur. Verder krijgt elke speler een identieke set van 3 ***bezienswaardigheden***, die hij gedekt op de daarvoor bedoelde velden op zijn stadstableau legt. Aan elke bezienswaardigheid is een lettercode toegekend. Een speler legt zijn bezienswaardigheden van links naar rechts op alfabetische volgorde van deze lettercode op zijn tableau.

   *In het eerste spel zijn de 3 bezienswaardigheden de **Smidse** (A), de **Bloemenwinkel** (B) en de **Fontein** (C). In toekomstige spellen heeft iedere speler 2 bezienswaardigheden uit een vorig spel en 1 nieuwe van de legacy-stapel tijdens de voorbereiding.*

3. Leg de ***gemeenschappelijke bezienswaardigheid*** open naast de voorraad, zodat alle spelers deze kunnen zien.

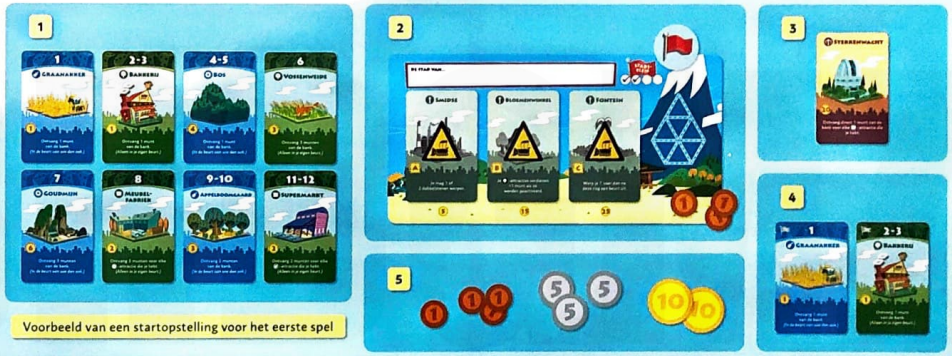
   *In het eerste spel is de **Sterrenwacht** de gemeenschappelijke bezienswaardigheid. In toekomstige spellen krijgen de spelers tijdens de voorbereiding een nieuwe gemeenschappelijke bezienswaardigheid van de legacy-stapel.*

4. Iedere speler krijgt een set ***stadspleinkaarten*** met achterkanten in zijn kleur. Iedere speler kiest daar zoveel kaarten uit als het aantal vinkjes op zijn stadstableau. Hij draait deze dan open en voegt ze aan zijn stad toe. Hij legt deze van links naar rechts op activeringsnummervolgorde. Doe de niet gekozen stadspleinkaarten in de reserve.

   *In het eerste spel heeft iedereen maar 2 stadspleinkaarten: de **Graanakker** en de **Bakkerij**. In toekomstige spellen hebben de spelers meer stadspleinkaarten tot hun beschikking en kunnen ze kiezen met welke kaarten ze willen starten.*

5. Leg alle ***munten*** als ***bank*** op tafel. Iedere speler krijgt dan 3 munten uit de bank.

In toekomstige spellen is het mogelijk dat de spelers tijdens de voorbereiding meer stappen moeten uitvoeren. Ze volgen dan de aanwijzingen op de kaarten uit de spelregelstapel onder "aan het begin van het spel".



Voorbeeld van een startopstelling voor het eerste spel

Spelverloop

In elk spel is het doel van een speler om ***al zijn 3 bezienswaardigheden*** te bouwen en aan ***de gemeenschappelijke bezienswaardigheid bij te dragen***. De eerste speler die dit doet, wint het spel!

In het eerste spel is de speler die met 2 dobbelstenen de meeste ogen gooit de startspeler. In alle volgende spellen is de speler die het voorgaande spel won de startspeler.

Er wordt met de klok mee gespeeld. De speler die aan de beurt is, voert de volgende fasen van zijn beurt in de aangegeven volgorde uit:

1. **Dobbelstenen werpen**
2. **Attracties activeren**
3. **Eén actie uitvoeren**

1. Dobbelstenen werpen

De speler werpt in deze fase eenmaal met de dobbelstenen. Aan het begin van het eerste spel dobbelt hij met ***1 dobbelsteen***. Nadat een speler zijn Smidse heeft gebouwd, mag hij elke beurt naar keuze ***1 of 2 dobbelstenen*** werpen. Werpt hij beide dobbelstenen, dan telt hij de resultaten ervan bij elkaar op.

2. Attracties activeren

In deze fase kunnen alle spelers (niet alleen de speler die aan de beurt is) op basis van het dobbelresultaat inkomsten van hun attracties krijgen. Elke attractie heeft een ***activeringsnummer***. Is het resultaat van de dobbelsteenworp gelijk aan het activeringsnummer van een attractie, dan wordt de betreffende attractie geactiveerd.

Soorten attracties

Er zijn 4 verschillende ***soorten*** attracties die je tijdens de campagne tegenkomt. Deze worden op verschillende manieren geactiveerd:

BLAUW

Wordt in de beurt van welke speler dan ook geactiveerd.

GROEN

Wordt alleen in de beurt van de actieve speler geactiveerd.

ROOD

Wordt in beurten van een andere speler geactiveerd.

PAARS

Wordt alleen in de beurt van de actieve speler geactiveerd.

Labels van attracties

Elke attractie heeft een ***label***, voorgesteld door een symbool naast de naam van de kaart. De functies van sommige kaarten verwijzen naar deze labels. Verwijst een kaartfunctie naar een bepaald label, tel dan het aantal attracties met het betreffende label dat je hebt, inclusief attracties die je meermaals bezit.

Opmerking: *soms verwijst een kaartfunctie naar een bepaald label, maar wordt erbij vermeld dat een speler uitsluitend unieke attracties met het betreffende label moet tellen. In dat geval telt de speler elk van zijn attracties met het betreffende label eenmaal (hij negeert extra exemplaren van een bepaalde attractie die hij heeft).*

Sommige kaarten in deze handleiding zitten niet werkelijk in het spel. Deze gebruiken we om spoilervrije voorbeelden te kunnen geven.

Activeringsvolgorde

Het kan voorkomen dat een worp meerdere soorten attracties tegelijk activeert. Gebeurt dat, dan activeert hij de attracties in deze volgorde: **rood** > **blauw en groen** > **paars**.

Opmerking: *heeft een speler meerdere exemplaren van een bepaalde attractie, dan wordt elk ervan afzonderlijk geactiveerd als het betreffende resultaat wordt geworpen.*

Transacties tussen de spelers

Heeft een speler niet voldoende geld om een andere speler te betalen, dan betaalt hij alles wat hij heeft. Het resterende bedrag vervalt. De andere speler krijgt het verschil NIET van de bank.

Zorg ervoor dat de attracties in de juiste volgorde worden afgehandeld! Omdat rode kaarten eerst worden geactiveerd, betaalt een speler aan een andere speler voordat hij inkomsten van zijn andere attracties ontvangt.

Meerdere transacties

Moet een speler meerdere spelers tegelijkertijd betalen, dan doet hij dat in tegengestelde beurtvolgorde (tegen de klok in). Hij moet een andere speler volledig betalen voordat hij aan de betaling van de volgende begint.

3. Eén actie uitvoeren

In deze fase **mag** de speler één van de volgende acties uitvoeren:

- **Een attractie bouwen**
- **Een bezienswaardigheid bouwen**
- **Aan de gemeenschap bijdragen**

Opmerking: *in de loop van de campagne kunnen meer acties beschikbaar worden (een speler krijgt dan een nieuwe overzichtskaart). Onthoud dat een speler niet meer dan één actie per beurt mag doen!*

Een attractie bouwen

Om een attractie te bouwen, moet de speler zoveel munten betalen als de ***bouwkosten*** op de betreffende kaart. Hij neemt daarna de kaart uit de voorraad en voegt deze aan zijn stad toe. In volgende beurten kan de kaart worden geactiveerd.

Heeft een speler meerdere exemplaren van een bepaalde attractie, dan legt hij deze zo (overlappend) op elkaar dat het goed te zien is hoeveel exemplaren hij ervan heeft.

De speler legt nieuwe kaarten zo in zijn stad dat alle kaarten altijd in **oplopende activeringsnummervolgorde** liggen.

Een bezienswaardigheid bouwen

Om een bezienswaardigheid te bouwen, moet de speler zoveel munten betalen als de ***bouwkosten*** die op zijn stadstableau onder de betreffende bezienswaardigheid staan. Daarna draait hij de betreffende bezienswaardigheid om.

Zodra een speler een bezienswaardigheid heeft gebouwd, geldt de ***functie*** ervan voor alle toekomstige beurten.

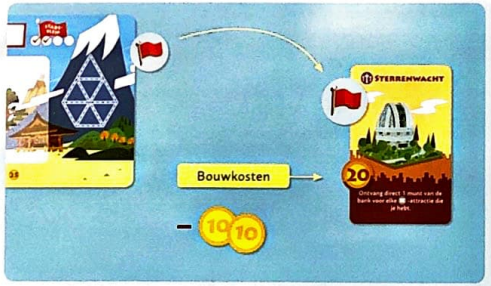
Een speler is niet verplicht om zijn bezienswaardigheden in alfabetische volgorde te bouwen. Hij mag de volgorde ***vrij kiezen***, maar hij moet ze alle 3 bouwen om te winnen.

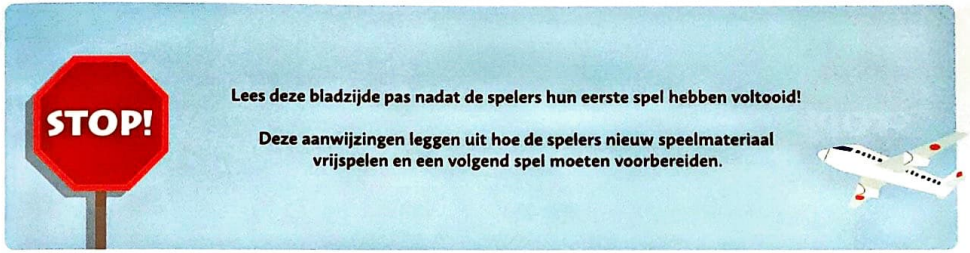
Aan de gemeenschap bijdragen

Om aan de gemeenschap bij te dragen, moet een speler zoveel munten betalen als de ***bouwkosten*** die op de gemeenschappelijke bezienswaardigheid voor dit spel staan.

Hij legt daarna zijn ***vlagfiche*** op de gemeenschappelijke bezienswaardigheid om aan te geven dat hij zijn bijdrage heeft gedaan. Vervolgens krijgt hij de op de kaart aangegeven ***bonus***.

Een speler is niet verplicht om zijn bezienswaardigheden te bouwen voordat hij aan de gemeenschappelijke bijdraagt. Hij mag dit ***op elk moment*** doen, maar niet meer dan eenmaal per spel.





Lees deze bladzijde pas nadat de spelers hun eerste spel hebben voltooid!

Deze aanwijzingen leggen uit hoe de spelers nieuw speelmateriaal vrijspelen en een volgend spel moeten voorbereiden.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als één van de spelers **alle 3 zijn bezienswaardigheden heeft gebouwd** en **aan de gemeenschappelijke bezienswaardigheid heeft bijgedragen**. De speler die dat het eerste voor elkaar heeft, wint het spel!

Na het voltooien van het spel geeft de legacy-stapel opdracht tot het omdraaien van de bovenste kaart van de legacy-stapel en deze voor te lezen. De tekst erop openbaart het volgende deel van het verhaal.

De kaart geeft ook opdracht tot het uitvoeren van de stappen in de spelregels met betrekking tot ***het einde van elk spel***. Voer nu de volgende 8 stappen uit:

1. De winnaar vult het ***stadsregister*** in, waarbij hij de datum, zijn naam en de naam van zijn stad op de betreffende regel op de laatste bladzijde van deze spelregels invult.
2. Doe de in dit spel gebruikte ***gemeenschappelijke bezienswaardigheid*** in het archief.
3. Neem de meest linkse ***bezienswaardigheid*** (de eerste in alfabetische volgorde) van het stadstableau van iedere speler en doe deze in het archief.
4. Trek ***de volgende 4 kaarten*** van de legacy-stapel. Deze attracties zijn stadspleinkaarten. Iedere speler krijgt de stadspleinkaart in zijn kleur. Doe eventuele overgebleven kaarten (als met minder dan 4 spelers wordt gespeeld) in het archief.
5. Trek ***de volgende 5 kaarten*** van de legacy-stapel. Deze attracties zijn dubbelzijdig! De winnaar van het spel kiest een kant en gebruikt een pen om op dezelfde kant van alle 5 kaarten een vinkje in het vakje "deze kant boven" te zetten.
6. Iedere speler neemt zijn ***stadspleinkaarten*** (die in het spel en die hij juist uit de legacy-stapel heeft gekregen) en doet deze samen met de andere kaarten en onderdelen die specifiek bij zijn stad horen in de reserve.
7. Bouw de ***voorraad*** opnieuw op: leg alle resterende attracties terug op de betreffende stapels en voeg nieuwe stapels attracties zo toe dat de oplopende activeringsnummervolgorde intact blijft.
8. Doe alle overgebleven munten terug in de ***bank***.

Als de spelers direct nog een partij willen spelen, kunnen ze dat nu doen. Zo niet, dan kunnen ze al het speelmateriaal in de doos doen. Ze nemen het er weer uit bij het starten van het volgende spel.

Lees deze bladzijde pas nadat de spelers de volledige campagne hebben voltooid (daarom staat de tekst hieronder op zijn kop)!

Deze beschrijft hoe de spelers na het voltooien van de campagne het spel opnieuw kunnen spelen.

NA DE CAMPAGNE

Nadat de spelers de campagne hebben voltooid, kunnen ze met hun huidige versie van *Machi Koro Legacy* blijven spelen, alsof ze "spel 11" van de campagne zouden spelen.

Alle spelregels van het basisspel en die op de kaarten van de spelregelstapel zijn van kracht. Pas de volgende wijzigingen toe:

VOORBEREIDING

Laat bij het samenstellen van de voorraad de kaarten **Goudmijn** en **Vossenweide** in het archief. Deze kaarten doen voortaan niet meer mee. Gebruik van de dubbelzijdige attracties altijd de kant met het vinkje in het "deze kant boven"-vakje.

Haal alle bezienswaardigheden uit het archief (met uitzondering van de **Smidse**). Trek 3 willekeurige bezienswaardigheden en geef iedere speler een set van deze 3 bezienswaardigheden.

Haal alle gemeenschappelijke bezienswaardigheden uit het archief (met uitzondering van de **Wolkenkrabber** en de **Waterval**). Trek dan 1 willekeurige en leg deze in het spel.

Leg alle eilandkaarten open naast het expeditiespoor. Het is niet van belang wie deze tijdens de campagne heeft geclaimd. Ze zijn nu van niemand.

Iedere speler kiest 4 van zijn stadsplexkaarten om het spel mee te beginnen. Het is toegestaan om stadsplexkaarten te kiezen met dezelfde naam als de bezienswaardigheden in het spel.

SPELVERLOOP

De speler die met 2 dobbelstenen de meeste ogen werpt, is startspeler.

Een eilandkaart kan worden geclaimd als het schip van een speler op het bereffende veld van het expeditiespoor is geëindigd (net als tijdens de campagne). Claimt een speler een eilandkaart, dan legt hij deze direct in zijn stad. Hij kan de functie ervan de rest van het spel gebruiken.

Er zijn 2 verschillende sets spelregels voor de Yōkai. Bepaal gezamenlijk welke set dit spel wordt gebruikt en doe de bereffende spelregelkaart in de spelregelstapel. Doe de andere in het archief.

STADSREGISTER

SPEL	DATUM	NAAM BURGEMEESTER	NAAM STAD
Spel 1			
Spel 2			
Spel 3			
Spel 4			
Spel 5			
Spel 6			
Spel 7			
Spel 8			
Spel 9			
Spel 10			

© 2019 Pandasaurus Games
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice:
0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteurs: Rob Daviau en JR Honeycutt
Auteur basisspel: Masao Suganuma
Ontwikkeling: Nathan McNair en Molly Wardlaw
Illustraties: Noboru Hotta
Grafische vormgeving: Jason D. Kingsley en Stevo Torres
Vertaling en eindredactie:
999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden.
Made in China