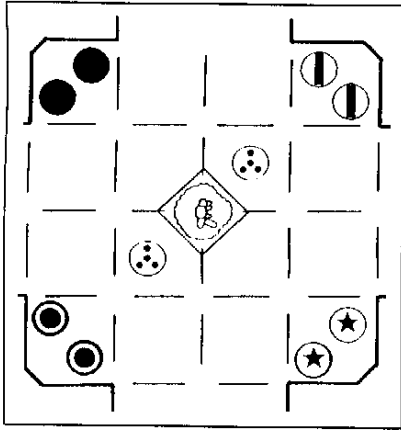
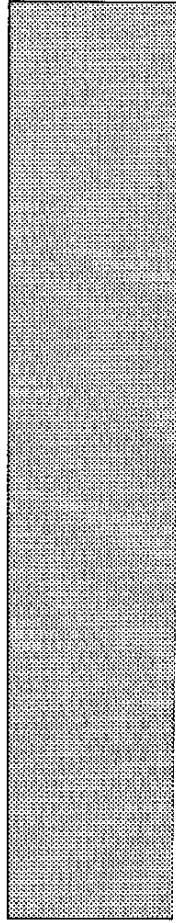
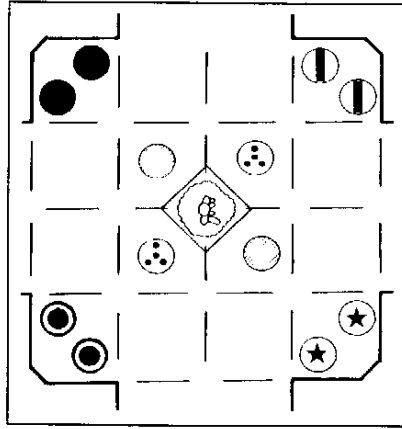


CHICAGO AÑOS 30

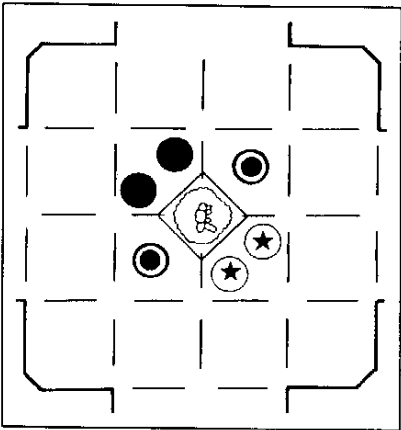
Instrucciones



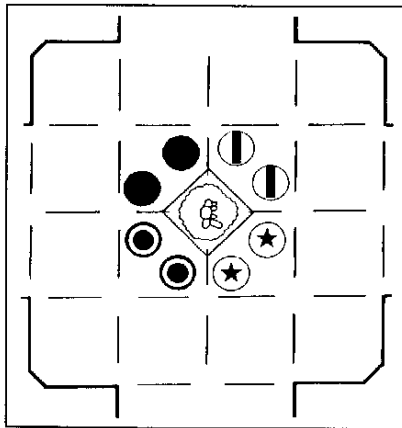
Position de sortie pour quatre joueurs.



Position de sortie pour six joueurs.



Position de sortie pour trois joueurs.



Position de sortie pour cinq joueurs.

INTRODUCCION

Durante los años veinte y treinta del presente siglo, numerosas ciudades de los Estados Unidos vieron en sus calles la marca de las luchas entre bandas de delincuentes. La abundante literatura y cinematografía sobre el tema, ha hecho realzar una, sobre todas las demás: Chicago.

Este juego simula las luchas y los intereses económicos, que surjen por el control mafioso de una ciudad.

Pueden participar de dos a seis jugadores, cada uno con un máximo de seis peones. El objetivo es poseer el mayor número de "negocios", bien sea comprándolos o bien "robándolos" a otro jugador.

COMPONENTES DEL JUEGO

- El tablero, que representa una imagen urbana.
- Dos dados, que siempre se tiran juntos.
- 36 peones, de seis colores, con los que se juega la partida.
- "Fichas de parchís" de los mismos seis colores, que tienen la misión de señalar los negocios propiedad de cada jugador.
- 16 piezas troqueladas con el dibujo de un coche en ocho colores.
- Dos plantillas auxiliares iguales para apuestas, pudiendo utilizarse una de ellas o las dos según el número de jugadores que participen.
- Billetes de 4 valores.
- El presente libro de instrucciones.

EXPLICACION DEL TABLERO

En el tablero, que es el mapa de una ciudad, están representados con incidencia en el juego los siguientes accidentes:

- Las calles, de color gris, por las que los peones pueden circular libremente. Las casillas que en ellas hay, están delimitadas por líneas negras.
- Los barrios, que son las cinco zonas que quedan en el interior de las demarcaciones de línea roja.
- Los edificios y parques, por los que no pueden circular los peones.
- Los "negocios", que son de siete tipos:
 - Club de color rojo.
 - Apuestas de color naranja.
 - Funeraria de color morado.
 - Garaje de color azul.
 - Restaurante de color verde.
 - Billares de color rosa.
 - Lavandería de color amarillo.

En todos los "negocios" se indica: Con una "c" el precio al que se compran a la banca. Con una "v" el precio al que se venden a la banca; y con una "r" la cantidad que renta cada tres turnos.

Estos negocios llevan una flecha que indica la puerta de entrada, y algunos llevan también una flecha más pequeña que representa la puerta trasera.

- Una planilla numerada, en la que se señalan los turnos, y que cada tres, que están marcados con un punto, se cobran las rentas de los "negocios", que están marcadas en el tablero con la "r".
- Para señalar los turnos se utilizará una "ficha de parchís".

¿QUIEN GANA LA PARTIDA?

El objetivo del juego es conseguir más negocios que los adversarios. Esto se puede conseguir comprando a la banca dichos negocios al precio indicado en el tablero o bien "robándolos" a otros jugadores de la forma que se explica más adelante.

Se pueden establecer dos formas distintas de ganar la partida:

CHICAGO AÑOS 30

Instrucciones

Pág.

ESPAÑOL 3

INGLES 9

FRANCES 15

a) **Por tiempo:** Se señala una duración horaria y gana la partida el jugador que al finalizar el tiempo estipulado posea el mayor número de negocios en su poder. (Es razonable, una duración de hora a hora y media.) Si hay empate gana la partida el jugador que más barrios posea, si continúa el empate, la gana quien posea más peones, y si persiste la igualdad, gana la partida el jugador que posea más dinero.

b) El jugador que logre alcanzar, sin límite de tiempo, según el número de jugadores que participa en la partida, la cantidad de "negocios" indicada en la siguiente tabla:

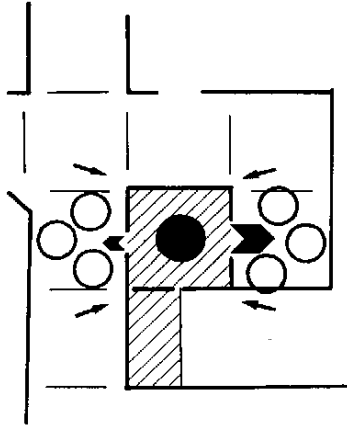
Partida de 2 jugadores	... 19 negocios
Partida de 3 jugadores	... 15 negocios
Partida de 4 jugadores	... 13 negocios
Partida de 5 jugadores	... 11 negocios
Partida de 6 jugadores	... 9 negocios

MOVIMIENTO DE LOS PEONES

- Cada jugador tira los dados para el movimiento de las fichas una vez en su turno, y si con los dos dados saca la misma puntuación vuelve a tirar, sumando la puntuación.
- Con cada punto obtenido con el dado, un peón recorre un cuadrado del tablero.
- Un jugador puede repartir la tirada obtenida con los dados para el movimiento, de la forma que quiera entre sus peones, o simplemente no moverse.
- Los peones pueden moverse horizontalmente o verticalmente, pero nunca en diagonal.
- Un peón no puede pasar por la casilla ocupada por otro peón contrario, ni situarse en dicha casilla.
- En una misma casilla puede haber hasta un máximo de tres peones, siempre de la misma banda.
- A los "negocios" se entra por la parte señalada con una flecha grande, pero un

jugador que posea un negocio con puerta trasera (señalada con flecha pequeña) puede también entrar o salir del negocio por dicha puerta.

— Ningún peón puede colocarse en un negocio de otro jugador.



Los seis peones blancos atacan a la ficha de posesión de un "negocio" por las puertas delantera y trasera.

NORMAS GENERALES

- Un jugador cualquiera, además de participar en el juego, hace de banca, por lo que lleva el control del dinero del juego, y entrega a cada jugador antes de empezar 50.000 \$.
- Al comenzar la partida, cada jugador coloca dos peones en la zona central del tablero (según se indica en el gráfico), a continuación tiran los dados todos los jugadores, empezando la partida el que consiga mayor puntuación, continuando por la derecha.
- Un jugador puede comprar peones nuevos pagando a la banca en su turno, antes de tirar los dados, 10.000 \$ por cada peón que desee, y lo coloca dentro de cualquiera de los negocios de su propiedad, si no tiene ninguno lo coloca en el punto de comienzo de la partida. No se podrán poseer más de seis peones.

— Cuando se consigue la propiedad de un "negocio", se coloca en el mismo una ficha de parchís del color del peón que lo ha conseguido. Esta ficha no se puede mover, pero a todos los efectos se considera como si fuera un peón, por lo que además de esta ficha sólo podrá haber dos peones propios más en esa casilla, pues como se ha indicado, no puede haber más de tres peones en la misma casilla.

— Para comprar un negocio hay que situar un peón en la casilla del mismo, siempre que no sea de otro jugador. Una vez colocado el peón y antes de tirar los dados en un turno posterior, se abona al banco la cantidad señalada en el tablero como precio de compra, y se coloca una "ficha de parchís" en la casilla, para indicar que se posee. A continuación, si se desea, el peón puede abandonar dicha casilla moviendo normalmente. En una misma tirada se pueden comprar cuantos negocios se pueda.

— Para quitar un negocio a otro jugador el sistema es el siguiente:

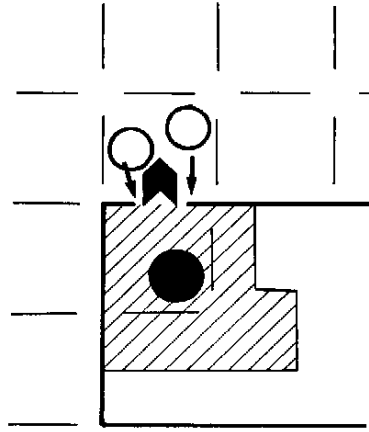
a) Se sitúa en la casilla adyacente al negocio y señalada con una flecha, hasta un máximo de tres peones, si existe puerta trasera, se pueden colocar también en ella hasta tres peones. A continuación tira los dos dados el atacante tantas veces como peones atacan, siendo la tirada válida la más alta. A continuación tira los dados el jugador atacado, tantas veces como peones tiene defendiendo, incluyendo la "ficha de posesión", siendo también la tirada válida la más alta.

El jugador que haya obtenido la puntuación más alta gana el ataque, y elimina un peón del contrario de los participantes en el combate, siendo siempre la última en eliminarse la "ficha de parchís". Si un jugador sólo posee la "ficha de posesión", y pierde el combate, el negocio pasa a manos del jugador atacante,

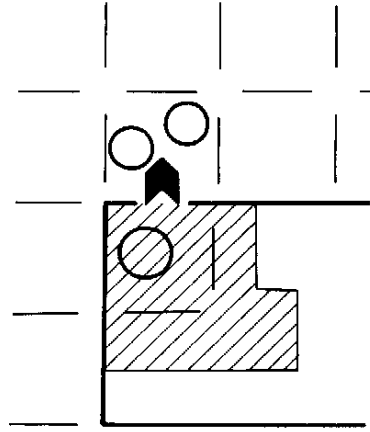
poniendo por lo tanto una "ficha de parchís" de las atacantes como posesión, y sacando del juego la ficha de marca del antiguo propietario. Cada peón sólo podrá luchar una vez por turno.

— En caso de empate en la tirada con los dados, no se elimina ninguna ficha.

— También se pueden hacer combates si se desean entre fichas que se encuentren en casillas adyacentes por la calle. El sistema es el mismo que el anterior. Esto puede ocurrir en momentos en los que la guerra de gangsters se extiende por todas partes.



Los peones claros atacan un "negocio" guarnecido por la ficha de propiedad.



El jugador de los peones blancos ha obtenido el "negocio", y coloca en él una ficha suya de posesión.

Un peón que ha sido eliminado, puede volverse a comprar siguiendo el mismo sistema.

— Los "negocios" que se tenga, se pueden vender a la banca al precio marcado en el tablero, en el turno del jugador y antes de tirar los dados.

— Los jugadores pueden venderse e intercambiarse negocios, coches y peones a cualquier precio y en cualquier momento. Cuando un jugador por medio de trueque consiga un peón de otro jugador, deberá cambiarlo inmediatamente por un peón de su color, por lo que nunca podrá tener ningún jugador más de seis peones.

— Cada turno completo (movimiento de todos los jugadores), se avanza la ficha de marca de turnos un espacio, en la plantilla que hay en el tablero. Cuando se acaban los turnos con número múltiplo de tres (están marcados con un punto negro), la banca entrega a cada jugador las rentas obtenidas por los "negocios" que posea y que se encuentran marcados en dicho negocio con la letra "r". Además, cuando se posean todos los negocios de un barrio se recibirá 5.000 \$ y por cada "monopolio" (posesión de todos los negocios de la misma clase) se recibirán 20.000 \$, suplementarios. La renta de cada barrio completo, viene indicada en el tablero.

— El jugador que tenga "local de apuestas", podrá en su turno, si lo desea, y antes de tirar los dados, organizar partidas; para ello, indicará a los demás jugadores, que si quieren apostar; en cualquiera de las plantillas marcadas con "par o impar" podrán poner a una de las dos opciones, hasta un máximo de 5.000\$ por jugador; depositando el dinero encima de una plantilla. El jugador que la organiza, tirará los dos dados, y según que haya obtenido con los mismos un número "par o impar", ganará el dinero jugado por los que han apostado

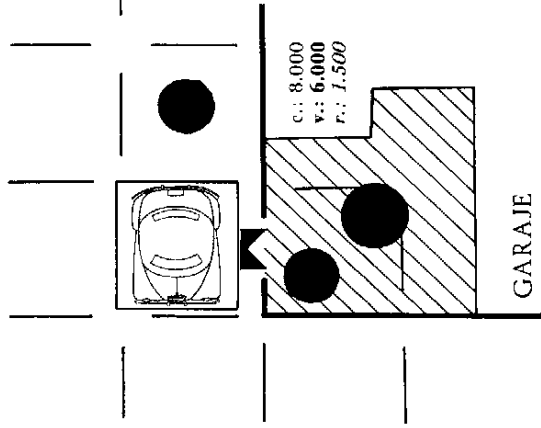
lo contrario. Tendrá que pagar, sin embargo, una cantidad igual a la jugada a los que han acertado.

— Si un jugador pierde todos sus peones, está obligado a vender a la banca en ese momento los negocios que posea hasta poder comprar por lo menos un peón, si no lo consigue queda eliminado de la partida.

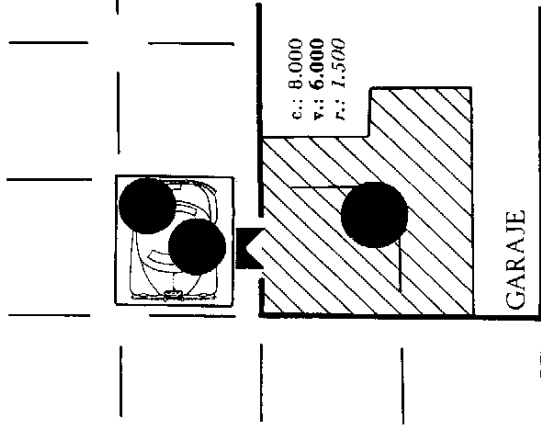
EL COCHE

— Un jugador puede comprar coches, (siempre que posea un garaje), pagando 10.000 \$ a la banca en su turno, y lo recibe en la casilla de la puerta principal del garaje.

— En un coche se pueden colocar hasta un máximo de tres peones, con la característica de que todos estos peones se mueven a la vez, como si fuera uno solo



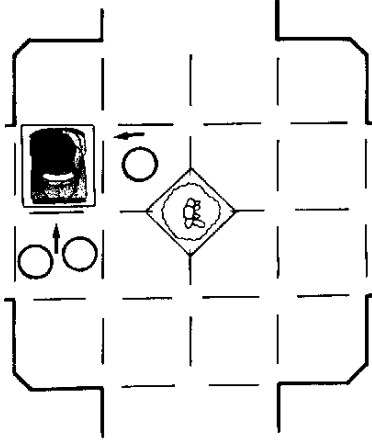
El propietario de un garaje ha comprado un coche, y lo sitúa en la puerta principal del mismo.



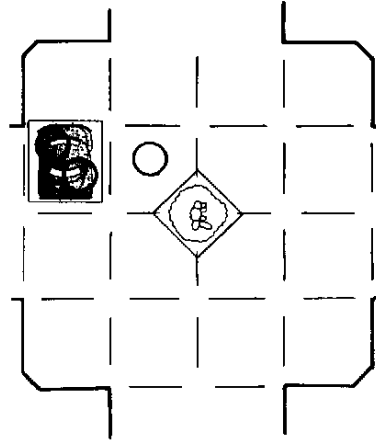
Los peones, contando cada uno un punto, acceden al coche mientras la ficha de posesión permanece en el "negocio".

mientras estén en el coche. El coche, por tanto, supone un considerable ahorro de puntos de movimiento.

— Los peones suben y bajan de los coches en cualquier momento, pero sólo desde una casilla contigua a donde se encuentra el coche, y contando un punto cada vez.



Los tres peones blancos atacan al coche con un peón negro.



El peón negro propietario del coche ha perdido el "combate", desapareciendo del juego y dos de los peones blancos acceden al coche como nuevos propietarios.

— Un coche que esté sin ninguna ficha encima, se lo puede apropiar otro jugador distinto al propietario, llevando en su turno de movimiento una o varias fichas al coche, con lo que se considera suyo a todos los efectos. Por lo tanto, si por medio de los "combates" descritos anteriormente, se consigue eliminar a todas las fichas que había en un coche, dicho coche se lo puede apropiar otro jugador.

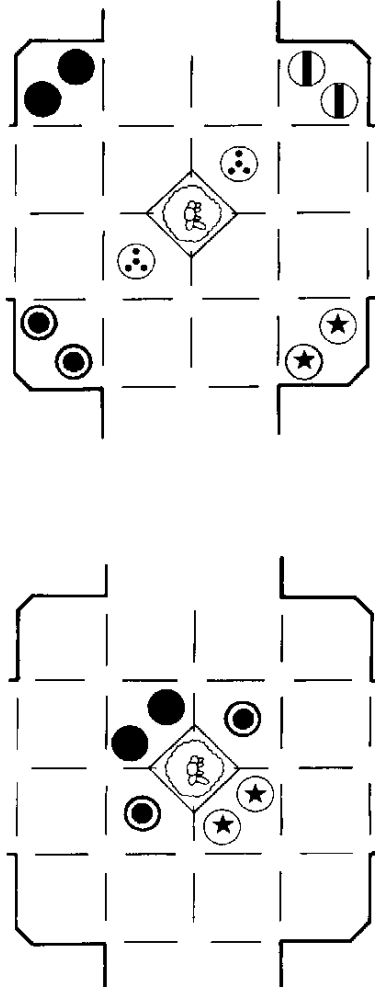
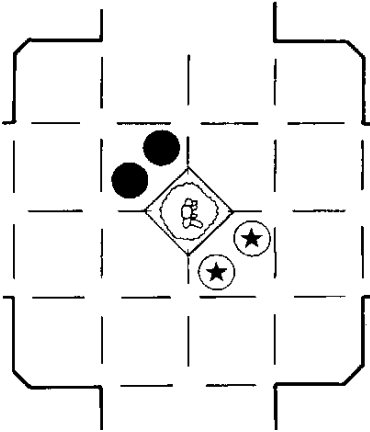
SECUCENCIA DE JUGADAS

— La secuencia de cada turno, para cada jugador, es:

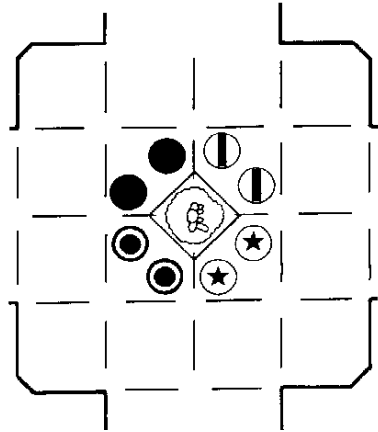
- 1.º Organización de apuestas (si tienen "negocio" que lo permita).
- 2.º Compra-venta de negocios a la banca.
- 3.º Compra de coches a la banca.
- 4.º Movimiento de los peones.
- 5.º Resolución de los combates, si se han entablado.

Como ya se ha indicado, los jugadores pueden venderse e intercambiarse negocios, coches y peones en cualquier momento de la partida.

Posición de salida para dos jugadores.



Posición de salida para tres jugadores.



Posición de salida para cuatro jugadores.

INTRODUCCION

During the 1920's and 1930's, numerous cities in the United States were victims to street fights between gangs of criminals. The abundance of literature and films on the subject has highlighted one in particular: CHICAGO.

This game simulates the fights and economic interests that arose from the mafia control of a city.
2 to 6 players may participate, each one using a maximum of 6 pawns. The objective of the game is to possess the most "businesses", whether they are bought or stolen from another player.

COMPONENTS OF THE GAME

- Gameboard, representative of a city.
- 2 dice, always to be thrown together.
- 36 pawns, of 6 colors, with which the game is played.
- Plastic chips, of the same 6 colors, representative of the business properties of each player.
- 16 stamped counters with a picture of a car in eight colors.
- Two auxiliary squares, both alike, used for bets, one or both may be used depending on the number of players.
- Banknotes of 4 values.
- This book of instructions.

EXPLANATION OF GAMEBOARD

On the gameboard, the map of a city, the following objects are represented:

- Streets, grey in color, on which the pawns can circulate freely, they are divided in squares by black lines.
- Districts, the five areas left on the interior, marked by red lines.

- Buildings and parks, on which the pawns are prohibited from entering.
- Businesses, of seven types:
- Clubs represented in red.
- Casinos represented in orange.
- Funeral Homes represented in purple.
- Garages represented in blue.
- Restaurants represented in green.
- Billiard Halls represented in pink.
- Dry Cleaners represented in yellow.

All the "businesses" are marked: with a "c", the price at which they may be bought from the bank, with a "v", the price at which they may be sold to the bank, and with an "r" the rent to be paid every three rolls.

The businesses carry an arrow indicating the entrance, and some, also have a smaller arrow indicating a back entrance.

- A numbered square, marks the turns. Every three turns is marked by a dot, at which time the rent is collected from the "businesses" carrying an "r".
- A plastic chip is used to mark the turns.

WHO WINS THE GAME?

The objective of the game is to obtain more "businesses" than the other players. This can be done by either buying them from the bank at the listed price, or by stealing them from the other players, which will be explained later.

One may establish different ways of winning the game:

- a) By time: Establish a time limit and the player with the most businesses in their possession at the end of the set time wins the game. (It is reasonable to set the time for an hour or an hour and a half.) If there is a tie, the player that possesses the most districts wins, if there is still a tie, then the player with the most pawns wins, and if the tie still exists, the player with the most money wins.