

CHICAGO



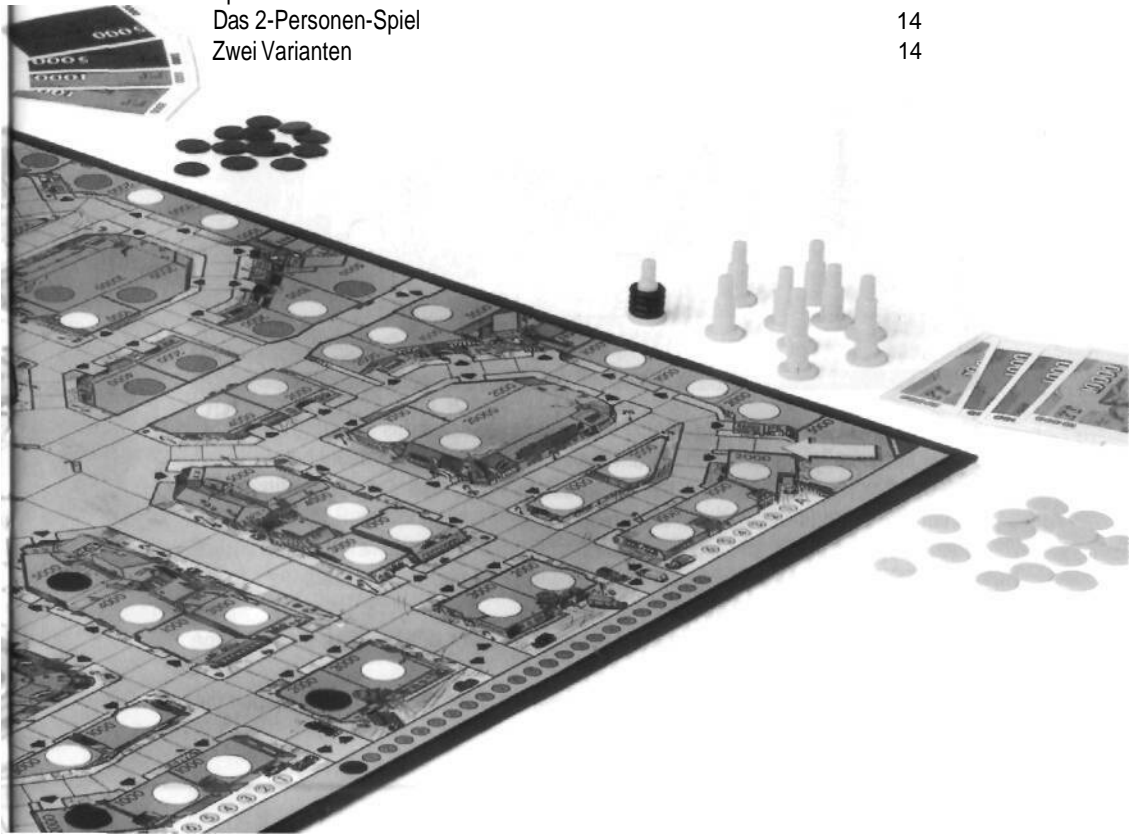
Spielesteckbrief

- Lizenz: Big Bad Wolf S.A.
Design: Jean Claude Sohier
Photo: H. P. Hoff
Spieltyp: Strategiespiel mit Würfelglück
Anzahl der Spieler: 2-4 Personen
Spieldauer: 90-120 Minuten
Spielalter: ab 16 Jahre
Spielmaterial: 1 Spielregel,
1 Spielplan,
80 Spielfiguren in vier Farben,
150 Ringe
80 Chips in vier Farben,
4 sechsseitige Kampfwürfel
1 zwölfseitiger Bewegungswürfel
1 Rundenanzeiger weiß
1 Bewegungsanzeiger schwarz
Geldscheine in der Wahrung „Flying Turtle“
in folgender Aufteilung: 25 x 1000 FT,
25x5000FT,25x10000FTund
25x25000 FT.



Inhaltsangabe

Spielziel	4
Spielvorbereitung	4
Spielplan	5
Die Bars und die Casinos	5
Die Straßen	6
Die Rundenskala und die Bewegungsskala	7
Der Spielablauf in Phasen und Spielrunden	7
Der Wert der Bandenmitglieder	8
Das Spiel beginnt mit dem Kauf der ersten Ringe	8
Die Bandenmitglieder werden auf dem Spielplan verteilt	9
Die Bewegung der Bandenmitglieder	10
Das Besetzen von Bars und Casinos	11
Die Würfelduelle	11
Der Preis für den Sieger	13
Eine Phase ist zu Ende	13
Spielende	14
Das 2-Personen-Spiel	14
Zwei Varianten	14



Spielziel

Das Spiel „Chicago“ spielt in einer Stadt, in der sich vier Banden um den Besitz von Bars und Kasinos streiten.

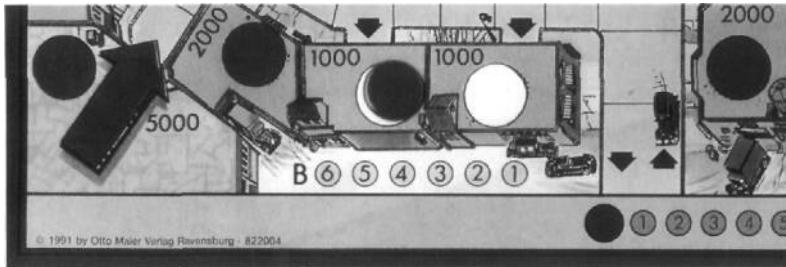
Der Gewinner des Spiels ist derjenige, dem es als erstem gelingt, eines der drei folgenden Spielziele zu erreichen und auch bis zum Ende einer Spielphase zu behalten: Gewinner ist

- der Besitzer von drei der vier Kasinos (bei 2 Spielern muß ein Spieler alle vier Kasinos besitzen), oder
- der Besitzer aller acht Bars, die um den Zentralplatz des Spielplans liegen, oder
- der Besitzer von fünf Bandenmitgliedern mit jeweils vier Ringen.

Wird keines dieser Ziele bis zum Ende der 24. Spielrunde erreicht, dann gewinnt der Spieler mit dem größten Vermögen.

Spielvorbereitung

Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt. In jeder Ecke des Spielplans befindet sich ein graues Feld mit einer farbigen Markierung und einem gleichfarbigen großen Pfeil. Dieses Feld ist die Heimatbar des Spielers, der in ihrer Nähe sitzt.



Einer der Spieler wird zum Bankhalter ernannt. Er verwaltet das Geld und die Ringe. Zu Beginn des Spiels teilt er folgende Spielmaterialien aus:

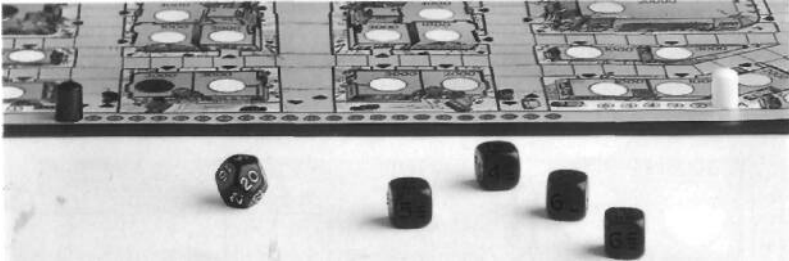
- Jeder Spieler erhält 20 Spielfiguren in seiner Farbe (der Spieler mit der roten Heimatbar erhält die roten Spielfiguren, usw.).
- Jeder Spieler erhält 20 Chips in seiner Farbe.
- Jeder Spieler erhält 4 Ringe.
- Jeder Spieler erhält 125 000 FT.

Die Spieler legen alle ihre Spielmaterialien griffbereit vorsich hin. Jeder steckt seine 4 Ringe auf eine seiner Spielfiguren.

Der Bankhalter stellt den weißen Rundenanzeiger auf das kleine Feld A1 (neben der gelben Heimatbar) der Rundenskala.

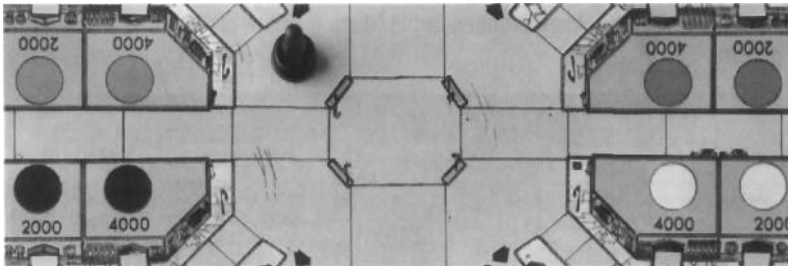
Danach setzt er den kleinen schwarzen Bewegungsanzeiger auf das Feld 0 der Bewegungsskala.

Die vier sechsseitigen Kampfwürfel und der zwölfseitige Bewegungswürfel werden neben den Spielplan gelegt.



Spielplan

Der Spielplan zeigt einen Stadtplan mit Straßen und Gebäuden. Er ist aufgeteilt in vier Stadtviertel. Jedes Viertel besitzt die gleiche Struktur. In der Mitte des Plans ist der Zentralplatz. Auf dem Platz befinden sich vier kleine Verkehrsinseln. Sie sind Hindernisse und müssen von den Bandenmitgliedern umgangen werden.



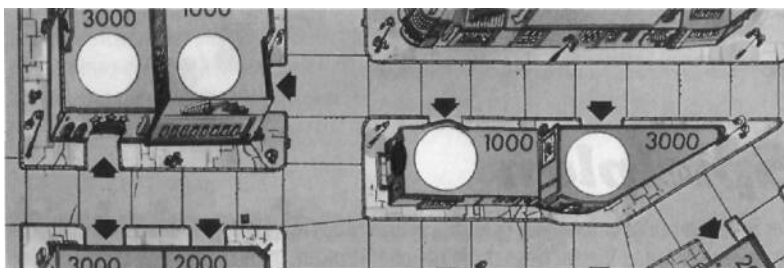
Die Bars und die Kasinos

Jede Bar und jedes Kasino ist ein Spielfeld. Es spielt dabei keine Rolle, wie groß das betreffende Gebäude ist, ob es reich verziert ist oder nicht. Jedes Stadtviertel hat ein Kasino und 22 Bars mit unterschiedlichen Werten. Das Kasino hat immer den Wert 20 000 FT. die Bars haben Werte von 1000 FT bis 5000 FT. Die einzelnen Werte stehen auf den Feldern der Gebäude. Pro Stadtviertel gibt es:

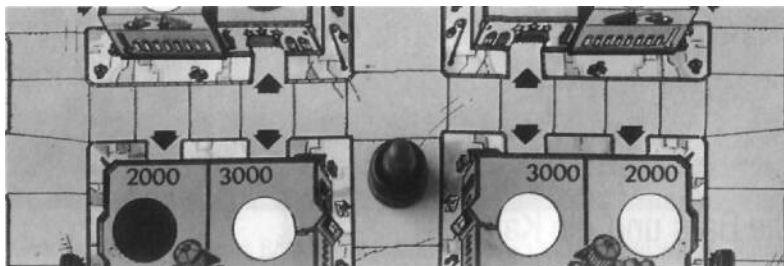
1 Kasino:	20000 FT,
8 Bars:	je 1000FT,
6 Bars:	je 2000FT,
3 Bars:	je 3000FT,
2 Bars:	je 4000FT,
3 Bars:	je 5000 FT.

Ein Stadtviertel hat einen Gesamtwert von 72000 FT. Die Ein- bzw. Ausgänge der Gebäude sind mit einem schwarzen Pfeil gekennzeichnet. Die Casinos und vier Bars am Zentralplatz besitzen 2 Ein- und Ausgänge, alle anderen Bars haben nur einen Ein- und Ausgang.

Achtung! Die Spieler können nur von Straßefeldern mit einem schwarzen Pfeil aus ein Gebäude betreten und müssen es über dasselbe Straßefeld wieder verlassen. Bei Gebäuden, die 2 Ein- und Ausgänge besitzen, ist es möglich, durch den einen Eingang in das Gebäude hineinzuziehen und durch den zweiten Eingang wieder hinauszuziehen.



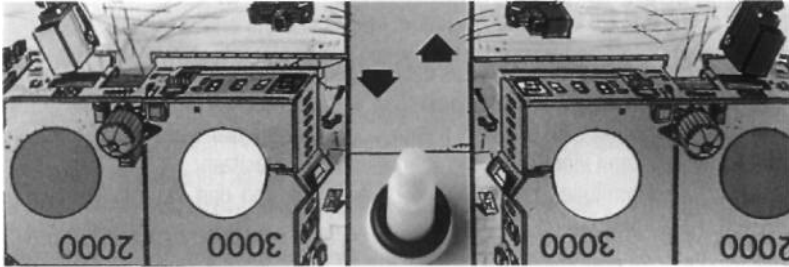
Jedes Gebäude besitzt eine runde weiße bzw. farbige Markierung. Diese Markierungen zeigen an, wem ein Gebäude gehört. Ist die Markierung weiß, gehört es zur Zeit niemandem. Sind die Markierungen farbig, dann gehören sie den entsprechenden Spielern.



Die Straßen

Die Straßen sind in Spielfelder eingeteilt. Auf acht Straßefeldern am Rand des Spielplans sind jeweils zwei schwarze Pfeile abgedruckt.

Auf diesen Randfeldern können die Bandenmitglieder den Spielplan verlassen und ihn über irgendein anderes Randfeld mit zwei schwarzen Reuen wieder betreten.



Die Rundenskala und die Bewegungsskala

An den vier Seiten des Spielplans befindet sich eine Skala für die Spielrunden, aufgeteilt in vier Teile (Phasen) von A1 - 6 bis D1 - 6. Auf dieser Skala wandert der kleine weiße Rundenanzeiger entlang und zeigt an, in welcher Runde bzw. Phase sich das Spiel gerade befindet.

Dann gibt es noch die Skala für die Bewegungspunkte. Sie geht von 0 bis 22. Auf diese Skala wird der kleine schwarze Bewegungsanzeiger versetzt. Mit Hilfe dieser Skala können die Spieler leicht ablesen, wieviel Bewegungspunkte sie jeweils zur Verfügung haben, wenn sie am Zug sind.

Der Spielablauf in Phasen und Spielrunden

Eine ganze Partie „Chicago“ läuft in maximal vier Phasen (Phase A bis D) ab. In jeder Phase werden sechs Spielrunden gespielt (Runde 1 bis 6). In jeder Spielrunde ist jeder Spieler einmal am Zug. Der Startspieler beginnt, danach folgen die Spieler immer im Uhrzeigersinn.

Startspieler der 6 Spielrunden in Phase A ist der Spieler mit der gelben Heimatbar. In der Phase B startet der rote Spieler, und in den folgenden Phasen werden erst der grüne und dann der blaue Spieler zu Startspielern der jeweils 6 Spielrunden.

Achtung! Der jeweilige Startspieler hat die Aufgabe, den weißen Rundenanzeiger zu versetzen, bevor er seine eigenen Aktionen durchführt.

Vor der 1. Spielrunde einer jeden Phase, also auch gleich zu Beginn des Spiels, können vom Bankhalter Ringe für die Spielfiguren gekauft werden (mehr auf Seite 8). Die Spieler sollten im Rahmen ihrer Möglichkeiten davon regen Gebrauch machen.

Danach werden nacheinander 6 Spielrunden pro Phase gespielt. Am Ende einer jeden Phase wird an die Spieler der Wert ihrer Bars und Kasinos vom Bankhalter ausbezahlt.

Der Wert der Bandenmitglieder

Ein Bandenmitglied besteht immer aus der farbigen Spielfigur und mindestens einem Ring. Die Ringe geben einem Bandenmitglied Wert und Stärke. Eine Spielfigur ohne einen Ring hat keinen Wert und darf niemals auf den Spielplan gesetzt werden. Ein Bandenmitglied kann vier Stufen von Stärke und Wert besitzen:

- Ein 4er Bandenmitglied mit 4 Ringen ist am stärksten und hat den Wert von 50 000 FT.
- Ein 3er Bandenmitglied mit 3 Ringen ist am zweitstärksten und hat den Wert von 40 000 FT.
- Ein 2er Bandenmitglied mit 2 Ringen ist am drittstärksten und hat den Wert von 25 000 FT.
- Ein 1er Bandenmitglied mit einem Ring ist am schwächsten und hat den Wert von 10000 FT.

Das Spiel beginnt mit dem Kauf der ersten Ringe

Jeder Spieler ist Kopf einer Bande. Die 20 Spielfiguren seiner Farbe sind potentielle Bandenmitglieder, die er anheuern muß, um sie für seine Zwecke einsetzen zu können. Das Anheuern geschieht mit dem Kauf von Ringen.

Vor der 1. Spielrunde in jeder Phase, also auch gleich zu Spielbeginn, können die Spieler Ringe vom Bankhalter kaufen. Der Kaufpreis der Ringe richtet sich nach dem Wert, den die Bandenmitglieder haben sollen.

- Wird ein Ring für ein 1er Bandenmitglied gekauft, so kostet der Ring 10000 FT.
- Werden zwei Ringe zusammen für ein 2er Bandenmitglied gekauft, so kosten diese zwei Ringe 25 000 FT.
- Werden drei Ringe zusammen für ein 3er Bandenmitglied gekauft, so kosten diese drei Ringe 40 000 FT.
- Vier Ringe für ein 4er Bandenmitglied kann man nicht kaufen. 4er Bandenmitglieder können nur durch Duelle erkämpft werden. Zu Beginn besitzt jeder Spieler ein 4er Bandenmitglied durch die 4 Ringe, die er vom Bankhalter erhalten hat.

Jeder Spieler, angefangen beim Startspieler, kann beliebig viele Ringe für seine Spielfiguren von seinem Bargeld kaufen. Es gibt nur zwei Einschränkungen:

- Die Spieler dürfen nur einmal, und dies nur am Anfang einer jeden Phase, 3 Ringe für ein 3er Bandenmitglied kaufen.

- Die Spieler sind verpflichtet, Ringe für 1er und 2er Bandenmitglieder gleichmäßig einzukaufen. Der Unterschied darf höchstens eine Einheit betragen. Ein Spieler kann z. B. vier 1er Bandenmitglieder und drei 2er Bandenmitglieder oder zwei 1er Bandenmitglieder und drei 2er Bandenmitglieder kaufen.

Achtung! Nach dem Kauf stecken die Spieler ihre Ringe so auf die Spielfiguren, wie sie die Ringe auch eingekauft haben.

Beispiel: Zwei einzelne Ringe, die ein Spieler für zwei 1er Bandenmitglieder zum Preis von je 10000 FT gekauft hat, dürfen nicht zu einem 2er Bandenmitglied werden. Für ein 2er Bandenmitglied hätte er Ringe im Wert von 25 000 FT bezahlen müssen. Jeder Spieler besitzt also zu Beginn der Phase A ein 4er Bandenmitglied, wahrscheinlich ein 3er Bandenmitglied und eine unterschiedliche Anzahl von 2er und 1er Bandenmitgliedern.

Achtung! Die Spieler können auch später, immer wenn sie am Zug sind, neue Ringe kaufen, dann aber nur für 1er und 2er Bandenmitglieder.

Die Bandenmitglieder werden auf dem Spielplan verteilt

Nachdem jeder Spieler Bandenmitglieder angeheuert hat, werden diese nun auf dem Spielplan verteilt. Auf dem Spielplan sind Bars und Casinos in den vier Farben der Spieler markiert. Das bedeutet, daß diese Gebäude bestimmten Spielern gehören. Beispiel: Der gelbe Spieler kontrolliert zu Beginn alle Gebäude, die gelb markiert sind. Alle seine gelben Bandenmitglieder darf er nun in seine Gebäude hineinstellen, je ein Bandenmitglied in ein Gebäude. Die Stärke spielt dabei keine Rolle.

Nach dem Startspieler folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn.

Achtung! Will ein Spieler, wenn er innerhalb einer Phase am Zug ist, Bandenmitglieder ins Spiel bringen, so muß er sie nach dem Kauf in seine Heimatbar stellen. Sie starten dann, wenn er gewürfelt hat, von dort aus.

Die Bewegung der Bandenmitglieder

Ist ein Spieler an der Reihe, erwürfelt er die Zugweite der Bandenmitglieder mit dem zwölfseitigen Würfel. Danach stellt er den Bewegungsanzeiger auf das entsprechende kleine Feld der Bewegungsskala.



Es darf in jede Richtung auf dem Spielplan gezogen werden. Die Bewegungspunkte dürfen beliebig auf die Bandenmitglieder aufgeteilt werden. Die gesamte Punktzahl muß genutzt werden. Man darf keine Punkte verfallen lassen.

Jedes Gebäude und jedes Straßenfeld zählen als normales Zugfeld. Jedes Feld kostet einen Bewegungspunkt.

Nach jedem Zug, den ein Spieler mit einem Bandenmitglied absolviert hat, müssen die verbrauchten Punkte auf der Bewegungsskala abgetragen werden.

Falls ein Bandenmitglied während seines Zuges in ein Duell verwickelt wird und es siegreich beendet, kann es danach weiterziehen. Natürlich nur, wenn noch Bewegungspunkte zur Verfügung stehen.

Nachdem der Startspieler seine Bewegungspunkte verbraucht hat, der Bewegungsanzeiger steht auf dem Feld „0“, sind die anderen Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Das Besetzen von Bars und Kasinos

Zieht ein Spieler mit einem Bandenmitglied in ein fremdes leeres Gebäude, so nimmt er es in Besitz. Als Zeichen, daß dieses Gebäude jetzt ihm gehört, legt er einen seiner Chips auf das weiße oder farbige Markierungsfeld der Bar bzw. des Kasinos. Liegt dort schon ein Chip, so wird er seinem Besitzer zurückgegeben.

Man darf in einem Zug mit seinem Bandenmitglied in ein Gebäude hineinziehen, seinen Chip ablegen und sofort mit dem gleichen Bandenmitglied das Gebäude wieder verlassen.

Achtung! Wenn die Heimatbar zeitweise einen fremden Besitzer hat, kann sie natürlich nicht als Startfeld für die Bandenmitglieder dienen, die während einer Phase ins Spiel kommen sollen.

Zieht ein Spieler in ein Gebäude, in dem sich ein gegnerisches Bandenmitglied befindet, so kommt es sofort zu einem Duell.

Die Würfelduelle

Jedesmal, wenn ein Bandenmitglied auf ein Feld zieht, sei es innerhalb oder außerhalb von Gebäuden, auf dem bereits ein gegnerisches Bandenmitglied steht, kommt es zu einem Duell. Bandenmitglieder können nicht aneinander vorbeiziehen. Bandenmitglieder stellen auf dem Spielplan sozusagen ein Hindernis dar. Nur während eines Duells ist es erlaubt, daß zwei Bandenmitglieder auf einem Feld stehen.

Die Duelle werden mittels der vier sechsseitigen Kampfwürfel ausgeführt. Für jede Stärke der Bandenmitglieder gibt es einen speziellen Kampfwürfel.

Für das 1er Bandenmitglied wird der 1er Kampfwürfel mit den Seiten 1,2,3,4,5,6 verwendet.

Für das 2er Bandenmitglied wird der 2er Kampfwürfel mit den Seiten 3,3,4,4,5,6 verwendet.

Für das 3er Bandenmitglied wird der 3er Kampfwürfel mit den Seiten 4,4,5,5,6,6 verwendet.

Für das 4er Bandenmitglied wird der 4er Kampfwürfel mit den Seiten 5,5,5,6,6,6 verwendet.



Sind ein 2er und ein 4er Bandenmitglied in ein Duell verwickelt, so erhält der eine Spieler den 2er Würfel und der andere den 4er Würfel. Beide Spieler würfeln nacheinander einmal mit ihren Kampfwürfeln.

Haben die Bandenmitglieder die gleiche Stärke, so würfeln beide Spieler mit dem gleichen Würfel nacheinander.

Der Spieler, der die höhere Zahl geworfen hat, ist der Gewinner des Duells. Sein Bandenmitglied erhält einen Ring gratis vom Bankhalter und steigt dadurch um eine Stufe in Wert und Stärke, Das unterlegene Bandenmitglied wird sofort aus dem Spiel genommen. Die Ringe gehen wieder in den Vorrat des Bankhalters. Die Spielfigur wird in die Schachtel gelegt und darf in diesem Spiel nicht mehr benutzt werden.

Ist die erwürfelte Zahl bei beiden Spielern gleich, so fallen beide Bandenmitglieder im Wert. Beiden Bandenmitgliedern nimmt der Bankhalter je einen Ring weg und legt sie in seinen Vorrat. Die Spieler nehmen sich neue Würfel, die der verminderten Kampfstärke entsprechen, und würfeln ein zweites Mal. Es wird so lange gewürfelt, bis einer der beiden Spieler eine höhere Zahl gewürfelt hat oder bis ein Bandenmitglied alle seine Ringe verloren hat und aus dem Spiel genommen werden muß. Bei einem Duell gleichstarker Bandenmitglieder kann es passieren, daß bei immer gleichen Würfelzahlen beide Bandenmitglieder vom Spielfeld genommen werden müssen.

Achtung! Wenn ein Spieler alle seine Bandenmitglieder verloren hat und auch keine Spielfiguren mehr in Reserve hat, dann muß er bis zum Ende des Spiels pausieren. Wird das Spiel mit der 24. Spielrunde beendet, kann sich der Spieler natürlich mit all seinem Geld und seinen Gebäuden an der Gewinnermittlung beteiligen.

Der Preis für den Sieger

Der Spieler, der ein Duell gewinnt, erhält folgende Vorteile:

- Das unterlegene Bandenmitglied wird sofort aus dem Spiel genommen.
- Die Stärke des eigenen Bandenmitglieds erhöht sich. Aus einem 1er Bandenmitglied wird ein 2er, aus einem 2er wird ein 3er usw. Hat ein Bandenmitglied bereits die höchste Stufe erreicht, so kann es nicht weiter steigen.
- Der Bankhalter zahlt dem Gewinner die Summe aus, die dem Wert des besiegten Bandenmitglieds zu Beginn des Duells entsprach.

Eine Phase ist zu Ende

Am Ende der 6. Spielrunde endet eine Phase.

Jetzt bekommen alle Spieler den Wert in ihrem Besitz befindlichen Bars und Kasinos ausbezahlt. Jeder Spieler zählt den Wert seiner Gebäude zusammen, die mit seiner Farbe markiert bzw. von seinen Chips belegt sind. Die Gesamtsumme wird jedem Spieler vom Bankhalter bar ausbezahlt.

Sollte ein Spieler in dem Viertel, in dem sich seine Heimatbar befindet, alle 8 Bars mit dem Wert von je 1000 FT und/oder alle 6 Bars mit dem Wert von je 2000 FT besitzen, so wird der Gesamtwert dieser Bars in dreifacher Höhe ausbezahlt.

Für die 8 Bars mit dem Wert von je 1000 FT ergibt sich dann eine Auszahlung von 24 000 FT. Für die 6 Bars mit dem Wert von je 2000 FT ergibt sich dann eine Auszahlung von 36 000 FT.

Nachdem jeder sein Geld bekommen hat, endet die alte Phase. Jetzt wechselt der Startspieler. Der Rundenanzeiger wird vom neuen Startspieler ein Feld weiter gesetzt. Die neue Phase beginnt mit dem Anheuern neuer Bandenmitglieder.

Spielende

Eine Partie „Chicago“ ist beendet, wenn ein Spieler eines der drei Spielziele (siehe Seite 4) erreicht hat und bis zur letzten Spielrunde einer Phase beibehalten konnte. Er ist der Gewinner des Spiels.

Wenn am Ende der letzten Spielrunde der Phase D noch kein Spieler eines der drei Spielziele erreicht hat, ist das Spiel ebenfalls beendet. Alle Spieler bekommen in diesem Fall zum letztenmal ihre Einnahmen aus ihren Bars und Kasinos ausbezahlt. Jeder Spieler zählt dann den Wert seiner Bandenmitglieder und sein Bargeld zusammen. Es gewinnt dann der reichste Spieler.

Das 2-Personen-Spiel

Bei zwei Mitspielern übernimmt jeder zwei Banden. Beide Spieler haben aber darauf zu achten, daß die Spielmaterialien der zwei verbündeten Banden nicht miteinander vermischt werden. Jede Bande wird für sich gespielt.

Variante I

Bisher konnte auf den Straßenfeldern und in den Gebäuden immer nur ein Bandenmitglied stehen. Ausnahme war die Zeit während eines Duells.

Bei den Gebäuden wird diese Regel aufgehoben. Ab jetzt können in Bars und Kasinos ein oder mehrere gleichfarbige Bandenmitglieder zur gleichen Zeit stehen bzw. in eine Bar oder in ein Kasino hineinziehen.

Diese Regel hat Auswirkungen auf die Duelle. Wenn ein Gebäude von mehreren Bandenmitgliedern besetzt ist und von einem oder mehreren gegnerischen Bandenmitgliedern angegriffen wird, dann kann der Angreifer als erster bestimmen, mit welchem eigenen Bandenmitglied er angreift und welches gegnerische Bandenmitglied sich zuerst verteidigen muß. Nach dem ersten Duell wechselt das Recht der Entscheidung (Wer duelliert sich mit wem) auf den Verteidiger über.

Das Recht der Entscheidung wechselt nach jedem Duell. Jedes Duell wird für sich gewertet, mit allen Konsequenzen (Siehe auch unter „Der Preis für den Sieger“). Die Duelle müssen so lange fortgeführt werden, bis sich nur noch gleichfarbige Bandenmitglieder in dem umkämpften Gebäude befinden.

Variante II

Wenn es am Ende einer Phase zur Auszahlung der Werte von Gebäuden kam, hat es bisher genügt, durch die eigene Markierung bzw. den eigenen Chip an Geld zu kommen.

Mit dieser Variante wird diese Regel für die Casinos geändert. Ab jetzt kann ein Spieler nur dann Geld für ein Kasino bekommen, wenn er am Ende der Phase mindestens ein Bandenmitglied zusätzlich zur eigenen Markierung bzw. zum eigenen Chip in einem Kasino stehen hat.

Man kann beide Varianten auch miteinander kombinieren.

© 1991 by Otto Maier Verlag Ravensburg



Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Verlag Ravensburg

