

MARCOS MACRI

CHICAGO



COLEÇÃO:

SMALL
B O X

- VISÃO GERAL DO JOGO -

Chicago, 1930.

Cada jogador comanda uma das quatro poderosas Famílias ligadas à máfia na cidade: **Colombo, Bonanno, Gambino e Genovese**. Seu objetivo é controlar e obter lucros em diversos negócios. Para isso, o planejamento correto e a execução de diversas ações torna-se vital: investir em influência, expandir a rede de negócios, contratar gangsters, adquirir bens e propriedades, tirar vantagem dos poderes da família e até mesmo eliminar agentes federais.

Após seis rodadas, o Chefe da família que melhor planejou e executou as diversas ações do jogo, torna-se o líder mafioso mais rico, influente e poderoso, e vence a disputa em Chicago!

Componentes:

- 114 cartas.
- 56 fichas (28 comparsas, 12 agentes federais / FBI, 12 bônus e 4 Chefes de Família).
- 40 marcadores de controle (10 de cada cor).
- 04 mini tabuleiros (um para cada família).
- 04 tabelas resumo de fases e pontuação.
- 01 tabela de consulta com a relação dos 24 negócios da cidade e seus pré-requisitos.
- 02 marcadores adicionais (01 para a carta do Jogador inicial e 01 para a tabela de rodadas).
- 01 tabela de rodadas.
- 01 cartela Padrinho Al Capone.
- 01 manual de regras.

- OBJETIVO -

O objetivo de cada jogador é conquistar e manter o **controle** do maior número possível de **negócios** da cidade para fazer mais **pontos** e vencer o jogo.

Pontos também são obtidos através das fichas de **comparsas** recebidas durante a partida, dos **bens** e **propriedades** adquiridos e do **dinheiro** acumulado. Porém, a expansão dessa rede de poder não está garantida. Ataques inesperados de famílias rivais e agentes federais investigativos, irão dificultar as disputas em Chicago!

- ANTES DE PREPARAR O JOGO -

Em 3 jogadores, RETIRE do jogo:

- 03 cartas de família
- 06 cartas de gangsters
- 01 carta de movimento
- 04 cartas de bens (uma mansão, um carro, uma obra de arte e um título)

Em 2 jogadores, RETIRE do jogo:

- 04 cartas de família
- 10 cartas de gangsters
- 02 cartas de movimento
- 08 cartas de bens (duas de cada tipo)
- 04 cartas quaisquer de ações especiais

- PREPARAÇÃO DO JOGO -

- 1. Cada jogador escolhe uma família para jogar e recebe: o **mini tabuleiro** dessa família, **10 marcadores** da mesma cor, **uma carta** de ataque e **uma ficha Chefe de Família**.
- 2. Forme o **tabuleiro** do jogo com as **cartas de negócios**. Siga exatamente o layout a seguir de acordo com o **n°** de jogadores. Depois, preencha os espaços vazios entre as cartas com **fichas de comparsas**. Coloque as fichas aleatoriamente, viradas para baixo, e revele-as em seguida.
- 3. Coloque **cartas de cidade**, uma por fileira, de acordo com os layouts.
- 4. Entregue uma **tabela resumo de fases / pontuação** para cada jogador. Deixe ao alcance de todos a **tabela com a relação dos 24 negócios** e também a **tabela de rodadas**. Coloque um dos dois **marcadores** adicionais do jogo sobre o espaço da **1ª rodada**.
- 5. Separe as **12 fichas bônus** por tipos e deixe-as ao alcance de todos na mesa, juntamente com a **cartela Padrinho Al Capone** e as **5 cartas de ação extra** (abertas numa fileira).
- 6. Use um certo n° de **fichas de agentes (FBI)** de acordo com o n° de jogadores. Veja os layouts.
- 7. Embaralhe todas as demais **cartas** do jogo, forme uma pilha e distribua **8** para cada jogador. Agora, cada jogador olha suas cartas, escolhe duas e **devolve** para o fundo da pilha.
- 8. Pegue a **sobra de fichas de comparsas**, separe uma de cada cor (laranja, marrom, cinza e roxa), embaralhe-as viradas para baixo e entregue exatamente **uma** para cada jogador. Esse comparsa inicial, **não** precisa ser posicionado no mini tabuleiro do jogador por enquanto. Quando o jogador coletar, posteriormente, um **segundo** comparsa, aí sim, ele **deverá** posicionar os dois.

4 JOGADORES: use 24 negócios, 24 comparsas, 6 cartas de cidade e 12 agentes (FBI).

- NEGÓCIOS

Bar, Charutaria, Peixaria, Armazém e Teatro, virados para cima. Todos os outros devem ser colocados aleatoriamente, virados para baixo. Forme **6 fileiras**.



- COMPARSAS

Use **6 fichas** de cada cor. Coloque-as viradas para baixo e revele-as depois.

- CARTAS DE CIDADE

Use as **6 cartas** como mostra a imagem. Preencha as fileiras entre as duas cartas Al Capone com as cartas vermelhas de penalidade e revele-as depois.



- AGENTES (F.B.I.)

Deixe as **12 fichas** ao alcance de todos.

3 JOGADORES: use 20 negócios, 20 comparsas, 5 cartas de cidade e 10 agentes (FBI).

- NEGÓCIOS

Bar, Charutaria, Peixaria e Armazém virados para cima. Forme 5 fileiras e devolva os negócios que sobraram para a caixa, sem olhar!

- COMPARSAS

Use apenas 5 fichas de cada cor.

- CARTAS DE CIDADE

Use apenas **uma** carta Al Capone. Devolva a outra para a caixa.

- AGENTES (F.B.I.)

Deixe 10 fichas ao alcance de todos. Devolva o restante para a caixa.



2 JOGADORES: use 16 negócios, 16 comparsas, 4 cartas de cidade e 8 agentes (FBI).

- NEGÓCIOS

Bar, Charutaria, e Peixaria virados para cima. Forme 4 fileiras e devolva os negócios que sobraram para a caixa, sem olhar!

- COMPARSAS

Use apenas 4 fichas de cada cor.

- CARTAS DE CIDADE

Use apenas **uma** carta Al Capone e 3 cartas vermelhas de penalidade. Deixe a 4ª carta próxima do tabuleiro.

- AGENTES (F.B.I.)

Use apenas 8 fichas.



- 9. O último jogador a ter disparado um tiro de metralhadora recebe a **carta de Jogador inicial** e um dos dois marcadores adicionais. Caso ninguém preencha este pré-requisito, escolha como desejar um participante para iniciar a 1ª rodada de Chicago.

Obs: (1) Com exceção dos negócios que já iniciam o jogo virados para cima (revelados), todos os outros devem ser embaralhados e colocados sobre a mesa com a face para baixo.

(2) Depois de colocar as cartas vermelhas de cidade nas fileiras, não deixe de revelá-las.

- COMO JOGAR -

Uma partida de Chicago dura **6 rodadas**. Cada rodada possui **três fases** e todos os jogadores completam uma fase antes de iniciarem a próxima. Em cada fase, os jogadores alternam seus turnos de jogo começando pelo Jogador inicial e seguindo em sentido horário ao redor da mesa.

Dica importante: Em suas primeiras partidas de Chicago, recomendamos seguir o roteiro das três fases da rodada através da **tabela resumo de fases**. Isso evitará possíveis equívocos. Além disso, sugerimos também que até você se sentir familiarizado com as regras do jogo, **não use as cartas de Cidade** em suas primeiras partidas (Veja a sessão “Variantes” adiante).

FASE 1 DA RODADA: RENDA (Atenção: pule a Fase 1 na 1ª rodada do jogo.)

- Revele 1 ou 2 negócios

O Jogador inicial da rodada deve **escolher e revelar** uma ou duas cartas de negócios, de acordo com a rodada que irá começar: **um** negócio nas rodadas **2, 3 e 4** e **dois** negócios nas rodadas **5 e 6**.

Negócios podem ser revelados em qualquer parte da cidade, desde que estejam **ligados** a outro negócio já revelado, pelo **canto** da carta. No ex. ao lado, somente o negócio **(A)** pode ser revelado pois está ligado ao **Armazém**. Obs: Ao virar as cartas, procure manter a legenda dos pré-requisitos, todas voltadas na **mesma direção** da mesa!

Obs.: (1) Se todos os negócios já estiverem revelados no início de uma rodada qualquer, **pule** esta etapa. (2) Ao revelar um negócio que possui um **ícone de bônus**, retire a respectiva ficha da reserva geral e coloque **sobre a carta** do Negócio. Faça o mesmo na ação “Negócios” (Veja a sessão “Fase 2” adiante).



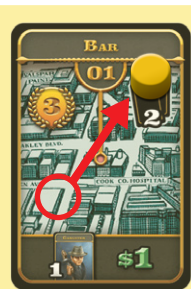
RODADAS	
1ª	
2ª	1
3ª	1
4ª	1
5ª	2
6ª	2

- Padrinho Al Capone

O poderoso gangster irá agora “apadrinhar” a família menos favorecida. Recebe sua proteção, aquele jogador que **não possui nenhum negócio novo para extorquir nesta fase**. O jogador pega a cartela Al Capone e coloca à sua frente na mesa. A partir desse momento e até o fim da rodada, o jogador apadrinhado poderá usufruir de certos benefícios (Veja maiores detalhes na sessão “Padrinho Al Capone” adiante).

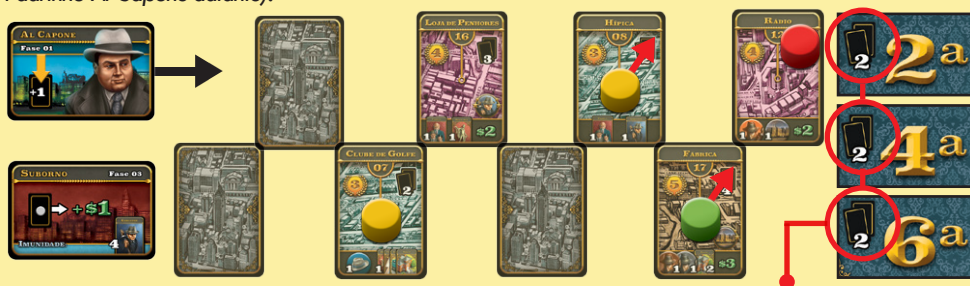
- Cada jogador faz uma extorsão

Chega o momento da máfia lutar com seus negócios! Começando pelo Jogador inicial e seguindo em sentido horário, cada jogador poderá extorquir **UM**, e apenas um, negócio sob seu controle. Ao extorquir, o jogador desloca seu **marcador** colocando-o **sobre o ícone de renda** na carta do negócio e recebe em seguida, duas, três ou quatro **cartas** do topo do baralho. Além disso, se houver uma carta de cidade Al Capone na **mesma fileira** do negócio recém extorquido, o jogador compra **uma carta a mais** do baralho. **IMPORTANTE:** Após extorquir um negócio e colocar o marcador sobre o ícone de renda, o jogador **não** poderá extorqui-lo novamente até o **fim do jogo**, à menos que este negócio seja atacado por outro jogador e posteriormente seja reconquistado (Veja “Fase 3” adiante). **E não esqueça! A Fase 1 não é realizada na 1ª rodada do jogo.**



Na **fase 1** o jogador Amarelo (Família Genovese) está controlando o **BAR**. Ele então faz a **extorsão**, move seu **marcador** de controle para o **ícone de renda** e compra **duas** cartas do topo do baralho adicionando-as à sua mão.

Neste outro exemplo, há três situações diferentes: Amarelo está controlando a Hípica e o Clube de Golfe. Ambos oferecem **duas** cartas, mas a Hípica está localizada na fileira da carta de cidade **Al Capone**. Então ele escolhe **extorquir** a Hípica, **move** seu **marcador** sobre o negócio e recebe **três** cartas (2 + 1). Verde está controlando apenas a Fábrica e recebe **4** cartas. Vermelho, que **já extorquiu** a Rádio numa rodada anterior, **não** tem nenhum **negócio novo** para extorquir e por isso torna-se “apadrinhado” por Al Capone (Veja a sessão Padrinho Al Capone adiante).



Renda extra: Na fase 1 das rodadas **2, 4 e 6**, após ter a chance de extorquir, cada jogador recebe exatamente, **três cartas** adicionais do topo do baralho, escolhe **duas**, e **devolve** a terceira carta para o fundo da pilha.

FASE 2 DA RODADA: AÇÕES

Na fase 2, cada jogador fará **três ações**, ou quatro, se alguém puder e quiser usar uma carta de **ação extra** (Veja “Ação extra” adiante). O Jogador inicial vai primeiro. Ele executa uma ação e move o **marcador** para o espaço **Ação 1** na carta. Em sentido horário, todos os demais jogadores executam uma ação. Depois o Jogador inicial executa sua **2ª** ação, move o marcador para o espaço **Ação 2** na carta e todos fazem o mesmo. Finalmente há uma **3ª** rodada de ações. Logo após, caso alguém deseje fazer uma ação extra, siga a ordem de turnos dos jogadores. Ações podem ser executadas em **qualquer ordem** e o mesmo jogador pode **repetir** qualquer ação durante a fase, se desejar. Veja a seguir o funcionamento de cada ação do jogo.

INFLUÊNCIA



Na ação Inflúência, o jogador baixa **uma carta** qualquer de sua mão e paga **\$1**, descartando na pilha de descartes **outra** carta qualquer (no verso todas são dinheiro!). Caso o jogador tenha **dois** comparsas nessa área, um **cinza** e outro **marrom**, ele pode, **uma única vez** durante a rodada, fazer esta ação de graça. Cartas baixadas nessa área, são colocadas **sob o mini tabuleiro**, e contam como pontos de influência (**uma carta = 1 pt**). Os ícones de **chapéu e cidade**, representam respectivamente a influência sobre famílias rivais e Chicago. Os jogadores podem **acumular** quanta influência desejarem durante o jogo.

GANGSTERS



Na ação Gangsters, o jogador baixa **uma carta** de gangster, de sua mão e paga **\$1**, descartando na pilha de descartes **outra** carta qualquer. Caso o jogador tenha **dois** comparsas **roxos** nessa área, ele pode, **uma única vez** durante a rodada, fazer esta ação de graça. O número de gangsters que um jogador pode ter durante o jogo é **ilimitado!**

BENS E PROPRIEDADES



Na ação Bens e Propriedades, o jogador baixa **uma carta** de Mansão, Carro, Obra de Arte ou Título, de sua mão, e paga **\$1**. Caso o jogador tenha **dois** comparsas **marrons** nessa área, ele pode, **uma única vez** durante a rodada, fazer esta ação de graça. Um jogador pode comprar bens **repetidos** durante o jogo, sem nenhuma restrição.

NEGÓCIOS



Na ação Negócios, o jogador **revela** uma carta de negócio na cidade e compra **uma carta** do topo do baralho adicionando-a à sua mão. Caso o jogador tenha **dois** comparsas nessa área, um **roxo** e um **laranja**, ele compra **duas cartas** ao invés de uma. Obs: Sempre revele negócios que estejam **conectados** a outros já revelados, pelos cantos das cartas. Além disso, se **todos** os negócios forem **revelados** antes do fim do jogo, esta ação **continua existindo**, mas ao fazê-la, o jogador apenas recebe **uma** ou **duas** cartas.

AÇÕES ESPECIAIS



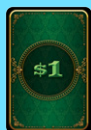
Em Ações Especiais, o jogador **baixa** uma carta desse tipo na mesa e **aplica** seu efeito, descartando a carta em seguida. O **custo** para fazer uma ação especial é simplesmente **possuir** as duas fichas de comparsas indicadas na carta, em **qualquer área** do mini tabuleiro. Essas fichas **não são gastas!** Caso o jogador tenha **dois** comparsas **laranjas** nessa área, ele passa a **ignorar** a combinação de cores de comparsas das cartas e pode realizar qualquer uma delas livremente.

MOVIMENTO



Na ação Movimento, o jogador **descarta** uma carta desse tipo e **move uma ou duas fichas** de agentes e comparsas, em qualquer **combinação** possível, até **três espaços** cada ficha. Caso o jogador tenha **dois** comparsas **cinzas** nessa área, **depois** de mover a(s) ficha(s), o jogador pode "eliminar" um agente qualquer da cidade, **removendo** a ficha FBI do jogo. (Na pág 09, há uma figura que mostra como os agentes federais e comparsas se movimentam pela cidade).

Se um jogador possuir qualquer um dos bônus acima, poderá usá-lo mais de uma vez na rodada!



Mantenha sempre as cartas descartadas com o verso \$1 para cima e longe da pilha de compras. Quando a pilha de compras acabar, reembarralhe o descarte e forme uma nova pilha.



Nas ações Influência, Gangsters e Bens, quando usar um bônus, empilhe os dois comparsas para indicar que o bônus já foi usado na rodada.

FAMÍLIA



Na ação Família, o jogador **baixa na mesa**, em sua área de jogo, **uma, duas ou até três cartas** de família, de uma só vez. Ao possuir uma ou mais cartas desse tipo na mesa, o jogador pode, a **qualquer momento** de seu turno, **durante a Fase 2** ou **durante a Fase 3**, usar **UM**, e apenas **um, poder** de família. Usar um poder **NÃO** conta como ação. Após usar um poder, seja ele qual for, o jogador **deve imediatamente descartar todas as cartas** de família baixadas em sua área de jogo. Posteriormente, ele pode **repetir** esta ação e utilizar um poder novamente. Durante todo o jogo, nenhum jogador pode ter mais do que **três** cartas de famílias abertas à sua frente na mesa. Veja abaixo como funcionam os poderes da família:

O FILHO - 1 CARTA

Tendo apenas **uma carta** de família na mesa, o jogador pode usar o poder do **Filho**. Ele descarta a carta, **compra duas cartas** do topo do baralho e **escolhe uma carta de penalidade** na cidade para ficar **immune**. O jogador coloca um de seus marcadores sobre a carta e **não** sofre a penalidade na Fase 3 (Veja "Fase 3" adiante).

O PAI - 2 CARTAS

Tendo **duas cartas** de família na mesa, o jogador pode usar o poder do **Pai** ou o poder do **Filho**. O poder do Pai permite **comprar quatro cartas** do topo do baralho e **mover em seguida uma ficha** de agente federal até **três espaços** na cidade de Chicago. (A fig. da pág. 09 mostra o movimento dos agentes).

O AVÔ - 3 CARTAS

Tendo **três cartas** de família na mesa, o jogador pode usar o poder do **Avô**, ou do **Pai**, ou do **Filho**. O poder do Avô permite **comprar uma carta, uma ficha de comparsa** em qualquer posição na cidade, colocando-a no mini tabuleiro do jogador, e finalmente **eliminar um agente** qualquer removendo-o do jogo!

FASE 3 DA RODADA: CONTROLE

Na fase 3, cada jogador terá a chance de controlar, **um ou mais** negócios na cidade, para obter cartas, pontos e fichas bônus. O Jogador inicial vai primeiro, seguido pelos demais jogadores em sentido horário ao redor da mesa. Na sua vez, o jogador tem **duas opções**:

(A) Reivindicar o controle de um negócio vazio já revelado na cidade.

(B) Atacar um negócio controlado por outro jogador.

Após cada jogador ter realizado uma das duas opções acima, o **turno volta** para o Jogador inicial e ele pode tentar controlar **outro** negócio. Isso prossegue em sentido horário, sucessivas voltas, até **todos** os jogadores **passarem**. Quando um jogador passa em seu turno, ele **não** pode mais participar da fase e deve aguardar que ela **termine**, após todos passarem.

ANTES de tentar obter o controle de um negócio qualquer, o jogador deve verificar se ele está apto a cumprir, **obrigatoriamente, todos** os **pré-requisitos** informados na carta do negócio.

E lembre-se, com exceção do dinheiro, os outros pré-requisitos **nunca são gastos** pelo jogador, ou seja, ele só precisa **possuí-los**, na mesa ou em seu mini tabuleiro.

Para controlar um negócio, seja através da opção **(A)** ou **(B)**, siga os seguintes **PASSOS**:

1º- Coloque um **marcador de controle** de sua cor na carta do negócio e retire o marcador de outro jogador, no caso de um ataque. Cuidado para não pôr o marcador sobre o ícone de renda!

2º- Retire da carta de negócio uma **ficha bônus**, se houver, e coloque-a em seu mini tabuleiro.

3º- Escolha uma ficha de comparsa adjacente ao negócio e coloque-a em seu **mini tabuleiro**. Se não houver nenhum **comparsa** adjacente, não retire nada, e caso você escolha uma cor da qual você já possui **três** fichas em seu mini tabuleiro, **remova** aquele comparsa do jogo.

4º- Coloque, exatamente na mesma posição do comparsa escolhido, uma ficha **F.B.I.** (agente).

Se a reserva dessas fichas estiver esgotada, não coloque nada.

5º- Proteja o negócio recém controlado com sua ficha **Chefe de Família**, colocando-a sobre a carta. A presença do Chefe impede um ataque. Note, a cada rodada, você pode proteger apenas **UM** negócio, no **exato instante** em que ele é controlado, seja pela opção **(A)** ou **(B)**.

DEPOIS de realizar os passos acima, o jogador deve verificar se há uma carta vermelha de cidade na mesma fileira do negócio recém controlado. Se houver, talvez ele sofra alguma penalidade, em decorrência de situações comuns no mundo da máfia: **SABOTAGEM, SUBORNO, CONFRONTO e CÓDIGO de ÉTICA**.

Veja agora detalhes das opções **(A)** e **(B)**:

(A)- Reivindicar o controle de um negócio vazio:

O jogador anuncia para todos qual negócio deseja controlar e pergunta se outra família se **opõe**. Caso ninguém se oponha, o controle é feito seguindo todos os passos **(1 a 5)** descritos acima. Se outra família se opuser, ou seja, se um **segundo** jogador também desejar o controle do **mesmo** negócio, além de ter que cumprir **todos** os pré-requisitos desse negócio, o segundo jogador deverá ter **MAIS pontos de influência**, em qualquer combinação, que o primeiro jogador. Assim, ele **perde um ponto de influência**, (chapéu ou cidade, tanto faz), **descarta** essa carta, e segue os passos **(1 a 5)**. Logo após, o turno **VOLTA** para o **primeiro jogador**, que tem agora uma nova chance de jogada na fase.

(B)- Atacar um negócio controlado:

O jogador anuncia para todos qual negócio deseja atacar. Para atacar, além de ter que cumprir **todos** os pré-requisitos do negócio, o jogador precisa ter **MAIS cartas de gangsters** baixadas em seu mini tabuleiro que o dono atual do negócio. Além disso, ele também deve ter **permissão** para o ataque, pois cada jogador é **limitado a dois** ataques por rodada. Num ataque, ocorre o seguinte, nessa ordem: o atacante, **perde uma carta de gangster descartando-a** na pilha de descartes, e o defensor compra **duas cartas** do topo do baralho, escolhe **uma**, põe em sua mão e devolve a outra para o fundo da pilha. Em seguida, o atacante segue os passos **(1 a 5)**. Obs: Ao atacar a **1ª** vez na fase, **vire** sua carta de ataque para o lado com um gangster. Se fizer um **2º** ataque, **gire** a carta na mesa deixando-a na horizontal. Obs: Se um jogador possui o controle de apenas **1** negócio qualquer na cidade, aquele negócio **NÃO** pode ser atacado!

Ex. 1 - (Obs: Nas imagens abaixo, simplificamos a disposição das cartas e fichas sobre a mesa).



A ordem de turnos é: Azul, Vermelho e Amarelo. Azul abre a fase 3 e reivindica o controle da Peixaria (**negócio vazio, opção A, pág 07**). Como nenhum outro jogador se opõe, Azul toma o controle do negócio. Os **pré-requisitos** são: possuir uma carta de família e um bem qualquer, e ele tem ambos na mesa. Ele segue os passos (**1 a 5** - pág 07). **DEPOIS** ele verifica a penalidade da carta **Sabotagem**, que está exatamente na fileira da Peixaria. Para não perder uma

carta de Mansão (o único bem que ele possui), o jogador Azul **descarta** sua carta de família e **ativa o poder do Filho**. Assim, ele adquire **imunidade** contra a sabotagem e compra duas cartas do topo do baralho colocando-as nas mãos.

Agora é o turno do jogador Vermelho e ele reivindica o controle do Armazém (**negócio vazio, opção A, pág 07**). Desta vez o jogador Amarelo se **opõe** e anuncia que também quer o controle do Armazém. Como ele tem um total de **2 pts de influência** e Vermelho apenas **1**, Amarelo toma o controle do negócio e **descarta** um de seus pontos de influência. A seguir, ele segue os passos (**1 a 5**). **DEPOIS**, ele sofre a penalidade da carta **Sabotagem** e **descarta** uma carta de Obra de Arte. Agora, o **TURNO VOLTA** para o jogador Vermelho mas ele **"passa"**. Seguindo a ordem de turnos, chega a vez do jogador Amarelo e ele passa também.



Agentes federais colocados na posição das comparsas que foram escolhidos pelos jogadores.

Ex. 2 - (Neste ex não há penalidades, porque nas duas fileiras estão cartas do tipo Al Capone).

A ordem de turnos é: **Verde, Amarelo, Azul e Vermelho**. Verde reivindica o controle do **Cassino**. Ninguém se opõe e ele segue os passos (**1 a 5**). Sua intenção é usar a ficha bônus recebida (obra de arte), para cumprir os pré-requisitos da Loja de Penhores, quando ele atacá-la posteriormente. Ele também guarda sua ficha **Chefe de Família** e não protege o Cassino, pois ele acredita que não será atacado nesta rodada. Amarelo joga em seguida e ataca o **Jornal**, controlado pelo jogador Azul (ele tem **2 gangsters** e Azul apenas **1**). Amarelo **perde** um gangster; Azul **compra** duas cartas, escolhe **uma** e devolve a outra. Amarelo segue os passos (**1 a 5**) e logo após resolve usar o poder do **Avô** (ele tem três cartas de família na mesa). Ele **descarta** todas e recebe os benefícios desse poder. Chega o turno do jogador Azul e ele ataca o **Banco** (ele tem **1 gangster** e Vermelho não tem nenhum). Azul perde seu gangster; Vermelho compra duas cartas, escolhe uma e devolve a outra. Note que Azul **não recebe** a ficha bônus do Banco porque ela **já foi entregue** ao jogador Vermelho quando este ocupou o negócio. Agora chega o turno de Vermelho e ele passa. Novamente é o turno do jogador Verde e ele deseja **atacar** a **Loja de Penhores** (ele ainda tem permissão pois fez apenas **um** ataque na rodada). Mas ele fica impedido de atacar porque a Loja de Penhores é o **único negócio** controlado pelo jogador Vermelho na cidade. Sendo assim, todos os jogadores acabam passando e a fase termina.



VERDE: Recebe a ficha bônus da obra de arte, escolhe o comparsa laranja (1) e põe um agente em seu lugar. **AMARELO:** Escolhe o comparsa roxo (2), põe um agente em seu lugar e protege o Jornal com sua ficha Chefe de Família. Depois, ao usar o poder do Avô, compra uma carta, elimina o agente recém colocado (3) e escolhe outro comparsa roxo (4) colocando-o em seu mini tabuleiro. **AZUL:** Escolhe o comparsa marrom (5), põe um agente em seu lugar e protege o Banco com sua ficha Chefe de Família. **VERMELHO:** Passa, tendo apenas um único negócio controlado na cidade. Note que Vermelho já extorquiu a Loja de Penhores e por isso, será "apadrinhado" por Al Capone na rodada seguinte.

DESTILARIA / RESTAURANTE / JOALHERIA E LOJA DE PENHORES:

Há uma particularidade que deve ser observada. Se um jogador deseja controlar um desses negócios durante o jogo e tem apenas **dois**, dos três **pré-requisitos** (uma ou mais cartas de família baixadas na mesa e o bem), ele **NÃO** pode **descartar** a família para conseguir **dinheiro**, através do poder do filho ou do pai, simplesmente porque ele estará **abrindo mão** de um pré-requisito para obter o outro!

13. DESTILARIA	1	1	\$2	3
14. RESTAURANTE	1	1	\$2	3
15. JOALHERIA	1	1	\$2	3
16. LOJA DE PENHORES	1	1	\$2	3

PENALIDADES DAS CARTAS DE CIDADE:



SUBORNO - O jogador paga **\$1** a mais. Se não tiver dinheiro, não paga nada. Toma-se imune a esta penalidade o jogador que possui pelo menos 4 gangsters.

SABOTAGEM - O jogador perde **uma carta** de qualquer **bem**. Se não possui nenhum bem, não perde nada. Toma-se imune a esta penalidade quem possui, pelo menos, dois pontos de influência em cada área (chapéu e cidade).

CÓDIGO DE ÉTICA - O jogador perde **1 ponto** de **influência** à sua escolha (chapéu ou cidade). Se ele tem zero de influência, não perde nada. Toma-se imune a esta penalidade quem possui um **quarteto de bens** (mansão, carro, obra de arte e título).

CONTRONTO - O jogador perde **uma carta** de **gangster**. Se não possui gangster, não perde nada. Toma-se imune a esta penalidade quem possui **uma ficha de comparsa** de cada cor (marrom, laranja, cinza e roxo).

Lembre-se! O momento exato de sofrer a penalidade de uma carta de cidade, é **logo após** ter seguido os passos (1 a 5) para controlar um negócio qualquer, na fase 3. Além disso, no momento de perder uma **carta** (gangster, bem ou pt. de influência), o jogador pode **descartar** uma **ficha bônus** do mesmo tipo, e ela sai do jogo.

Este exemplo refere-se à ação **MOVIMENTO**, usada na **Fase 2** da rodada (pág. 06). A carta de movimento permite que o jogador mova, **uma ou duas** fichas, de **comparsas e/ou agentes** federais, **até três espaços** cada ficha. Os movimentos são feitos em **diagonal**, e cada espaço, existente entre os negócios, pode ser **ocupado** por no **máximo duas** fichas, de qualquer tipo. No fim do jogo, a posição dos agentes na cidade torna-se importante, porque eles "investigam" os negócios e **tiram pontos** dos jogadores (Veja a sessão "Pontuação e Vencedor" adiante).



No turno do jogador **Azul**, ele faz a ação **Movimento** e move o agente **1** para o espaço **A** e o agente **2** para o espaço **B**. Assim, esses agentes passam a investigar negócios que **não** são controlados pelo jog. Azul. No turno do jogador **Vermelho** ele também faz esta ação e move o **comparsa laranja** para o espaço **C** e o agente **3** para o espaço **D**. O objetivo deste jogador ao mover o comparsa, é controlar o **Teatro** para coletá-lo logo em seguida, uma vez que o jogador **possui outro** comparsa da mesma cor e pretende **alocar** os dois na **mesma área**, em seu **mini tabuleiro**, para ativar o **bônus** das ações especiais!

- AÇÃO EXTRA -

Durante o jogo, cada jogador terá a chance de conquistar e usar, **no máximo, uma carta de ação extra**. No exato momento em que um jogador alcança o pré-requisito de uma ação extra qualquer, ele **reivindica** a posse da carta. Essas cartas são usadas no final da **Fase 2**, após todos terem feito três ações. Se mais de um jogador decidir fazer uma ação extra na mesma rodada, siga a ordem de turnos. Após usadas, essas cartas são **removidas** do jogo. Caso o jogo termine e o jogador não tenha usado sua carta de ação extra, ela valerá **2 pontos** na pontuação final. Observe a figura ao lado e entenda quais são os pré-requisitos das ações extras:



- (A) - Possuir um total de **4 pontos de Influência**, em qualquer combinação.
- (B) - Possuir pelo menos **4 gangsters**.
- (C) - Possuir **um bem de cada tipo**: mansão, carro, obra de arte e título.
- (D) - Possuir pelo menos **um comparsa de cada cor**.
- (E) - Ter o controle de **4 negócios** quaisquer na cidade.

Obs: Se durante o jogo, o jogador deixar de ter o pré-requisito de uma ação extra já conquistada e ainda não utilizada, ele não perde a carta!

- FINAL DA RODADA -

No final de cada rodada do jogo, com exceção da **6ª** e última rodada, siga os seguintes passos:

1. Verifique o **limite de cartas** nas mãos de cada jogador e descarte o excedente. Se o jogador não tem nenhuma **carta de família** baixada em sua área de jogo, seu limite é de **duas** cartas nas mãos. Se ele tem uma carta de família na mesa (Filho), seu limite é de **três** cartas, se ele tem duas (Pai), seu limite é de **quatro** cartas e se ele tem três (Avô), seu limite é de **cinco** cartas.
2. Mova as **cartas de cidade** (Veja a figura ao lado).
3. Passe a carta de **Jogador inicial** e o marcador ao jogador da esquerda.
4. Retire as fichas de **Chefes de Família** da cidade e devolva aos jogadores.
5. Mova o marcador na **tabela de rodadas** para a próxima rodada do jogo.



4 jogadores em 4 jogadores

Retire as cartas vermelhas de penalidade das fileiras B, C, D e E. Mova as cartas Al Capone para baixo. A seguir embaralhe novamente as cartas vermelhas e preencha as fileiras vazias (uma carta em cada). Revele-as depois.

As cartas Al Capone sempre se movem UMA fileira, para cima ou para baixo, de acordo com a flecha mostrada na carta.

3 jogadores em 3 jogadores

Retire as cartas vermelhas de penalidade das fileiras B, C, D e E. Mova a carta Al Capone para baixo. A seguir, embaralhe novamente as cartas vermelhas e preencha as fileiras vazias (uma carta em cada). Revele-as depois. Observe que em partidas com 3 e 2 jogadores, quando a carta Al Capone atinge a última fileira, ela dá a volta. Na fig. ao lado, ao sair da fileira (E), Al Capone retorna para a fileira (A).

2 jogadores em 2 jogadores

Retire as cartas vermelhas de penalidade das fileiras B, C e D. Mova a carta Al Capone para baixo. A seguir, embaralhe novamente as três cartas retiradas juntamente com a 4ª carta deixada de fora e preencha as fileiras vazias (uma carta em cada). Uma nova carta vermelha ficará de fora na mesa. Revele-as depois.

Atenção: Chicago pode ser jogado sem o uso das cartas de Cidade, uma vez que elas aumentam um pouco a complexidade do jogo. Consulte a sessão "Variantes" no fim deste manual.

- FIM DO JOGO -

A partida termina no **final da Fase 3** da 6ª e última **rodada**. Todos os jogadores concluem a fase e calculam a pontuação final. Note que na sexta rodada **não** é necessário verificar o **limite** de cartas nas mãos, uma vez que as mesmas valerão pontos a partir de agora.

Encerramento prematuro do jogo: Pode ocorrer, numa situação rara, se no final da Fase 3, um jogador possuir **dez** marcadores na cidade, ou seja, se ele estiver **controlando** dez negócios. O jogo acabará imediatamente após esta circunstância ser verificada.

- PONTUAÇÃO E VENCEDOR -

Para calcular a pontuação final, anote num papel, para cada jogador, os seguintes itens:

1. Pontos dos **negócios controlados** na cidade = 3 / 4 / 5 pts.
2. **Comparsas** em cada área de ação do mini tabuleiro - um comparsa sozinho = 1 pt e dois comparsas na mesma área = 3 pts.
3. Cartas de **Bens** - 1 qualquer = 1 pt, 2 diferentes = 2 pts, 3 diferentes = 4 pts e 4 diferentes = 6 pts. Bens repetidos formam outra coleção. Ex: o jogador possui dois carros e um título, ele marca 3 pts.
4. Carta de **ação extra** não usada = 2 pts.
5. Cada duas cartas nas mãos (**dinheiro**) = 1 pt

A seguir, **subtraia** da pontuação de cada jogador a **penalidade** causada pela investigação dos agentes federais. Logo após, quem alcançar a maior pontuação vence o jogo. Em caso de **empate**, vence quem possui a maior soma de **pontos de Influência (chapéu + cidade)**.

Cada agente federal tira 1pt de cada negócio adjacente a ele na cidade. No ex. ao lado, o resultado é:

AZUL: (-1 pt)

VERMELHO: (-2 pt)

VERDE: (-3 pt)

AMARELO: (-4 pt)

Na contagem de pontos dessa penalidade, sugerimos que cada jogador verifique seus negócios, fileira por fileira, para evitar pequenos equívocos.



- PADRINHO AL CAPONE -

Na **Fase 1** da rodada (com exceção da 1ª rodada do jogo), o jogador que **NÃO** possuir nenhum negócio para **extorquir**, será "apadrinhado" por Al Capone. Ele pega a cartela e coloca à sua frente na mesa. A partir de agora, ele pode usufruir de exatamente **DOIS**, dos três benefícios oferecidos pelo padrinho **durante a rodada**. Quando escolhe e recebe um benefício, o jogador coloca um de seus **marcadores** na área correspondente da cartela, para indicar a escolha feita. Se mais de um jogador não puder extorquir, Al Capone apadrinha **todos** os empatados, e da mesma forma, cada um escolhe dois benefícios. *Na fig. ao lado, Verde e Amarelo empataram e escolheram seus benefícios durante a rodada.*



Renda Básica (use na Fase 1) - O jogador compra **duas** cartas do baralho. **Bônus de Comparsas** (use na Fase 2) - O jogador pode usar um **bônus** qualquer que ele ainda não possui, porque não tem os dois comparsas na mesma área da ação, uma única vez durante a fase. **Controlar um Negócio** (use na Fase 3) - O jogador pode controlar um negócio vazio ou ocupado, uma única vez durante a fase, ignorando exatamente **um** dos **pré-requisitos** da carta do negócio. Ex. Max reivindica o controle do Aeroporto **sem** possuir as duas fichas de comparsas cinzas.

No fim da Fase 3, os jogadores retiram seus marcadores da cartela e ela torna-se disponível para ser requisitada, ou não, na próxima rodada do jogo.

- VARIANTES DO JOGO -

I - Cartas de Cidade

Sugerimos esta variante para suas primeiras partidas de Chicago. Ela propõe **não utilizar** as cartas de cidade (Al Capone e penalidades). Para aplicá-la, siga os seguintes passos:

1. Prepare o jogo desconsiderando as **seis** cartas de cidade. Devolva-as para a caixa.
2. Mantenha a carta de ação especial **"Imunidade"** no baralho, porém ela será usada apenas como dinheiro ou ponto de influência.
3. Sem as **cartas** de penalidade no jogo, o poder do "Filho" deixa de trazer imunidade aos jogadores. Para compensar isto, sempre que alguém usar o poder do Filho, o jogador receberá quatro **cartas** do topo do baralho, **escolherá** duas para adicionar à sua mão e **devolverá** as outras duas para o fundo da pilha de compras.
4. No final das rodadas, simplesmente **ignore** a informação na tabela resumo de fases que determina o **movimento** das cartas de cidade.

II - Cartas de Ação Extra

Nesta variante, cada jogador poderá reivindicar a posse, durante o jogo, de até **duas cartas** de ação extra, ao invés de uma. Porém, cada jogador pode executar apenas **uma** ação extra por rodada. No fim do jogo, essas cartas continuam valendo **2 pts**, caso não sejam utilizadas.

- FICHA TÉCNICA -

Coleção:



Chicago - 2018 (1ª edição) | Nº1 da Coleção Small Box

Criação e Desenvolvimento: Marcos Macri | Arte e Diagramação: Diego Sanchez
Produção e Distribuição: MS Jogos | contato@msjogos.com.br | www.msjogos.com.br

- JOGADORES DE PLAYTESTE (em ordem alfabética) -

Nosso muito obrigado a todos!

Amanda Roberta Angelo, Ana Cristina Barone, Antonio Carlos De Marchi Nammur, Buda, Cintia Bovo Diniz, Daniel Corsi, Decio Yukio Matsuda, Diego de Moraes, Diego Solis, Douglas Guilherme, Eder Bovo Belo, Fábulo Henrique, Fernando Costa, Fernando Nogueira, Flávia Banin, Francisco Arena, Guilherme Andrade, Lígia Maria Ferreira Oliveira, Luiza Pirajá, Marcela Mori Menzato, Marcelo Saravá, Marcelo Ultra, Márcio Falsetti, Marcus Philipe Peres Martins, Marcus Vinícius Donato, Mauricio Camargo Trida, Mauricio Gibrin, Mauricio Sterchele, Nicolle Pasian, Paula Madeira Gomes, Paulo Ricardo C. Silva, Pedro Henrique Toukai, Presler Rodrigues, Robert Coelho, Rodrigo Sonnesso Rivadam, Rogério Lourenço, Sergio Halaban, Stefano Wilden Jaillon, Thiego Visone, Thomas Edson de Paula Souza, Valmir Matias dos Santos.

- CARTAS DO JOGO -



NEGÓCIOS (24)

Formam a cidade de Chicago sobre a mesa e são o principal objetivo do jogo.



GANGSTERS (24)

São pré-requisitos para o controle dos negócios e permitem atacar outras famílias mafiosas.

○ verso de um gangster pode ser usado como **dinheiro** ou **ponto** de influência.



FAMÍLIA (12)

São pré-requisitos para o controle dos negócios e oferecem poderes especiais durante o jogo (Filho - Pai - Avô).
○ verso de uma família pode ser usado como **dinheiro** ou **ponto** de influência.



MOVIMENTO (8)

Permitem que os jogadores movam, durante o jogo, fichas de agentes federais e/ou comparsas, entre os espaços formados pelas cartas de negócios da cidade.
○ verso de um movimento pode ser usado como **dinheiro** ou **ponto** de influência.



ATAQUE (4)

Limita o número de ataques de cada jogador na rodada a dois. Quando faz o primeiro, o jogador vira sua carta para o lado com o nº1. Se fizer o segundo ataque na mesma rodada, o jogador põe a carta na posição horizontal na mesa. Na rodada seguinte, basta voltar a carta à posição original (nº2).



CIDADE (06)

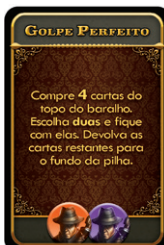
Al Capone (2) - Aumentam a renda dos jogadores na fase 1 da rodada e **Penalidades (4)** - dificultam o controle dos negócios na fase 3 da rodada.



BENS (4X5 = 20)

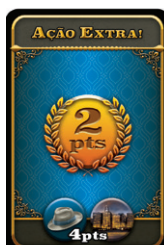
Mansões, Carros, Títulos e Obras de Arte. São pré-requisitos para o controle dos negócios.

○ verso de um bem pode ser usado como **dinheiro** ou **ponto** de influência.



AÇÃO ESPECIAL (10)

Fazer uma ação especial durante o jogo traz vantagens. O texto de cada carta é auto explicativo.
○ verso de uma ação especial pode ser usado como **dinheiro** ou **ponto** de influência.



AÇÃO EXTRA (5)

Cada jogador pode conquistar e usar uma carta de ação extra durante o jogo, na fase 2 da rodada. Se não for usada, uma ação extra vale **2 pontos** no fim do jogo.



JOGADOR INICIAL (1)

Usada para indicar quem começa jogando, em cada fase da rodada, e também para sinalizar as três ações que serão feitas pelos jogadores durante a fase 2 da rodada.

- DETALHES: CARTAS DE NEGÓCIOS E MINI TABULEIRO -

Observe abaixo, detalhes das cartas de **negócios** que formam o “tabuleiro” do jogo.



Nome e nº do negócio.

Pontos recebidos no fim do jogo (3, 4 ou 5 pts).

Cartas recebidas na fase 1 da rodada (2, 3 ou 4 cartas).

Localização do negócio no mapa da cidade de Chicago.

Bônus imediato que o jogador recebe ao controlar o negócio. Sempre que um negócio que possui um ícone de bônus for “revelado” no jogo, seja no início da rodada ou pela ação Negócios, coloque **uma ficha** correspondente **sobre esse ícone**.

Pré-requisitos obrigatórios que devem ser cumpridos para se controlar o negócio.



Fichas bônus equivalem a cartas, e portanto são consideradas pelos jogadores no momento de avaliar se eles cumprem ou não os pré-requisitos dos negócios.

Pré-requisitos dos negócios

Para se controlar um negócio qualquer durante a Fase 3 da rodada, o jogador **deve cumprir todos os pré-requisitos** indicados na carta do negócio. Com exceção do pré-requisito que indica **dinheiro** (\$1, \$2 ou \$3),

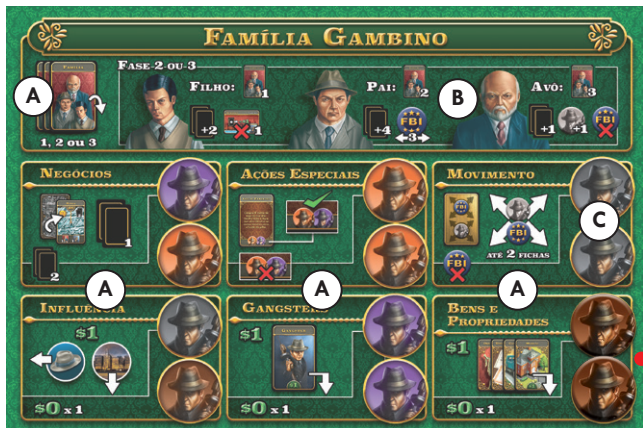
o jogador **NÃO** precisa gastar nada, ou seja, ele deve apenas **possuir**, em seu **mini tabuleiro**, ou na **mesa**, os itens indicados. Veja abaixo uma lista dos **tipos** de pré-requisitos existentes nos negócios.



A Ter 1 ou 2 comparsas de cores específicas, **B** Ter 1 bem qualquer, **C** Ter 1 bem específico, **D** Ter 1 ou 2 pontos de influência no símbolo indicado, **E** Ter pelo menos 1 carta de Família na mesa, **F** Ter 1 ou 2 Gangsters, \$1/\$2/\$3. Pagar 1, 2 ou 3 de dinheiro.

MINI TABULEIRO COM AS AÇÕES DO JOGO:

Os mini tabuleiros trazem informações sobre as **sete ações** do jogo, bem como os **poderes** das famílias e espaços para colocar as **fichas** de comparsas coletadas pelos jogadores.



A - Ações que podem ser realizadas na Fase 2 da rodada.

B - Poderes da família. (Filho - Pai - Avô)

C - Espaços para colocar as **fichas** de comparsas. Obs: Com **duas** fichas de comparsas de cores específicas, alocadas na **mesma** área de ação, o jogador consegue **ativar e usufruir** de um determinado **bônus**.

Ex: com **duas fichas** de comparsas **marrons**, o jogador que comanda a Família Gambino pode **ativar o bônus** da ação Bens e Propriedades **uma vez** a cada rodada do jogo!

As ações **Influência**, **Gangsters** e **Bens e Propriedades**, estão localizadas na parte inferior do mini tabuleiro, para que o jogador possa **baixar** cartas na mesa, na direção das flechinhas brancas, abaixo de cada ação (ou na lateral, no caso do ícone de chapéu).