

CHICAGO

Jeu Ravensburger® No.: 016211

Nombre de joueurs : 2 - 4 personnes

Type de jeu : Jeu de stratégie et de dés

Matériel de jeu :

- 1 règle de jeu
- 1 plan de jeu
- 80 pions de 4 couleurs différentes
- 150 anneaux
- 80 jetons de 4 couleurs différentes
- 4 dés de combat à 6 faces
- 1 dé de mouvement à 12 faces
- 1 indicateur de tours de couleur blanche
- 1 indicateur de déplacements de couleur noire
- 100 Billets de banque en devise « Flying Turtle » décomposés de la façon suivante : 25 x 1.000 FT, 25 x 5.000 FT, 25 x 10.000 FT, 25 x 25.000 FT

Durée du jeu : 90 à 120 minutes

Age : Dès 16 ans.

Licence : Big Bad Wolf S.A.

Design: Jean Claude Soheir

Sommaire :

- But du jeu
- Préparation du jeu
- Plan de jeu
- Les bars et casinos
- Les rues
- L'échelle de tours et l'échelle de déplacements
- Le déroulement du jeu en phases et tours
- La valeur des membres de la bande
- Le jeu commence par l'achat des premiers anneaux
- Les déplacements des membres de la bande
- L'occupation des bars et des casinos
- Les duels au dé
- La récompense du vainqueur
- La fin d'une phase
- Fin du jeu
- Jeu à deux
- Variante I et II

But du jeu

Le jeu « Chicago » se déroule dans une ville où 4 bandes se disputent les bars et les casinos. Sera vainqueur celui qui saura gagner et conserver 1 des 3 buts suivants, jusqu'à la fin d'une phase.

Sera vainqueur :

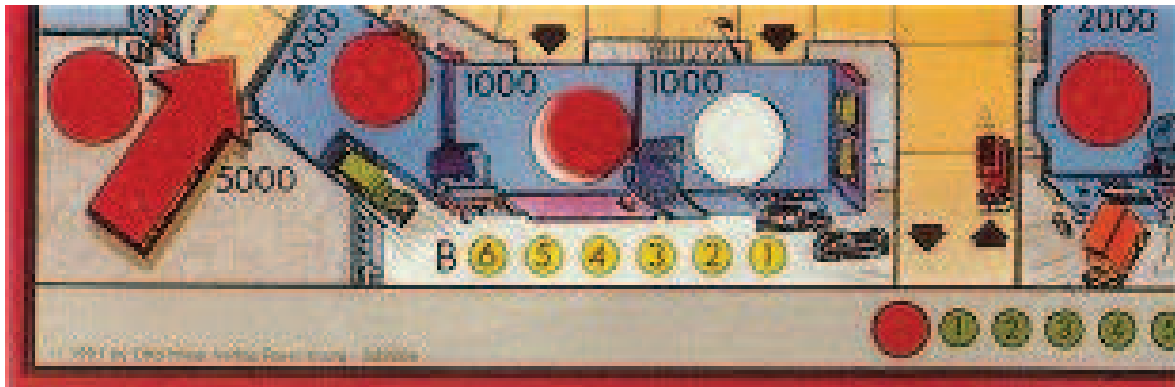
- le possesseur de 3 ou 4 casinos (lorsqu'il n'y a que 2 joueurs, l'un des deux doit posséder les 4 casinos) ou ...
- le propriétaire des 8 bars qui bordent la place centrale du plan de jeu ou ...
- le chef de 5 membres d'une bande avec 4 anneaux chacun.

Si aucun de ces buts n'est atteint au bout des 24 tours de table, c'est le joueur le plus fortuné qui sera le gagnant.

Préparation du jeu

On pose le plan de jeu au centre de la table. Dans chaque coin du plan de jeu se trouve une case grise avec un signe et une grande flèche de même couleur.

Cette case est le point de départ mais aussi le « bar d'attache » du joueur qui se trouve à proximité.



Un des joueurs aura aussi la fonction de banquier. Il gère l'argent et les anneaux. Au début du jeu, il distribue le matériel suivant :

- chaque joueur reçoit 20 pions de sa couleur (le joueur rattaché au bar rouge obtiendra des pions rouges etc.)
- chaque joueur reçoit 20 jetons de sa couleur
- chaque joueur reçoit 4 anneaux
- chaque joueur reçoit 125.000 FT.

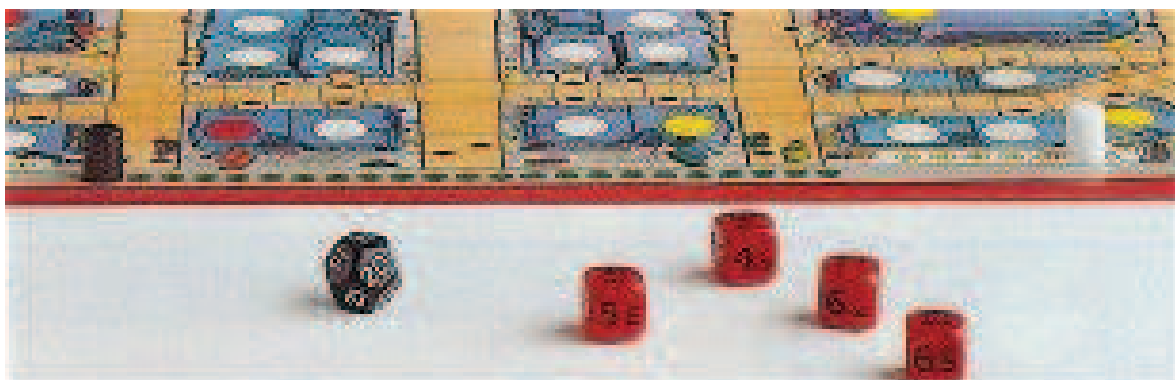
Les joueurs posent tout leur capital sur la table, à portée de main.

Chacun fixe ses 4 anneaux sur son pion.

Le banquier pose le cadran blanc indicateur de tours sur la petite case A1 de l'échelle des tours.

Ensuite, il pose le petit indicateur de déplacement noir sur la petite case 0 de l'échelle de déplacements.

Les 4 dés à 6 faces et le dé à 12 faces sont posés à côté du plan de jeu (voir ill.).

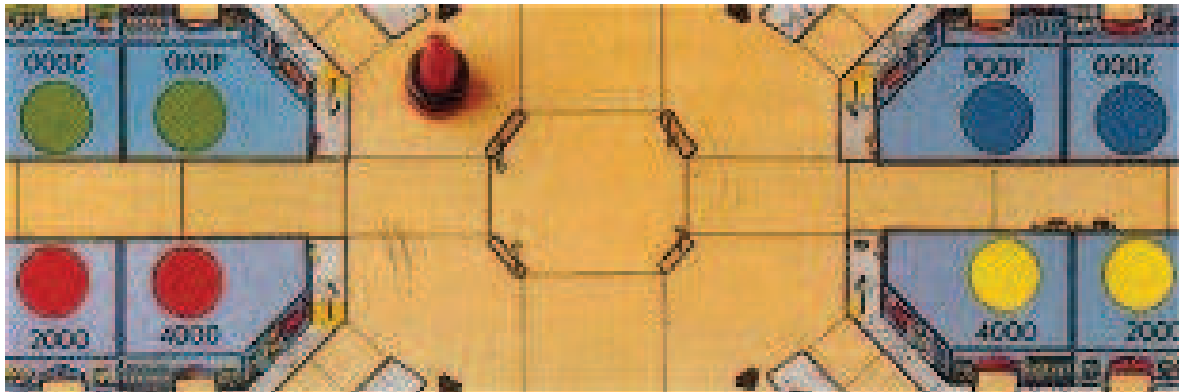


Plan de jeu

Le plan de jeu illustre un plan de ville avec rues et bâtiments. Il est décomposé en 4 zones.

Chaque zone est l'exacte réplique d'une autre. Au milieu du plan se trouve la place centrale. Sur

cette place se trouvent 4 petits îlots de circulation. Ce sont des obstacles que les membres des bandes ne pourront en aucun cas éviter.



Les bars et les casinos

Chaque bar et chaque casino est une case de jeu. La taille de l'immeuble ou son ornement n'a aucune importance. Chaque zone possède un casino et 22 bars de valeurs différentes. Un casino vaut toujours 20.000 FT alors que les bars peuvent valoir de 1.000 FT à 5.000 FT.

Les valeurs de chaque immeuble sont inscrites sur les cases.

1 zone comprend :	1casino	20.000 FT
	8 bars	1.000 FT
	6 bars	2.000 FT
	3 bars	3.000 FT
	2 bars	4.000 FT
	3 bars	5.000 FT

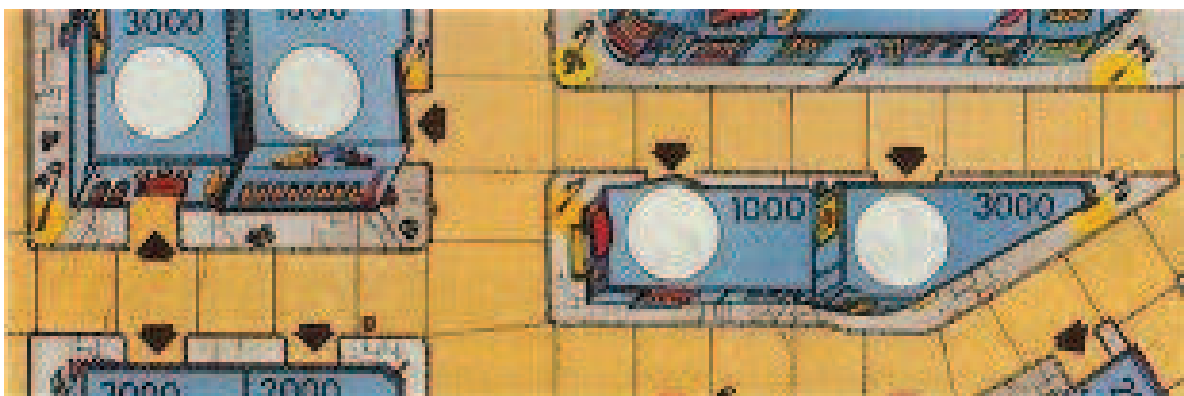
Une zone entière vaut donc 72.000 FT.

Les entrées et les sorties des immeubles sont indiquées par des flèches noires. Les casinos et 4 bars bordant la place centrale ont 2 entrées et 2 sorties, tous les autres bars n'ont qu'une entrée et une sortie.

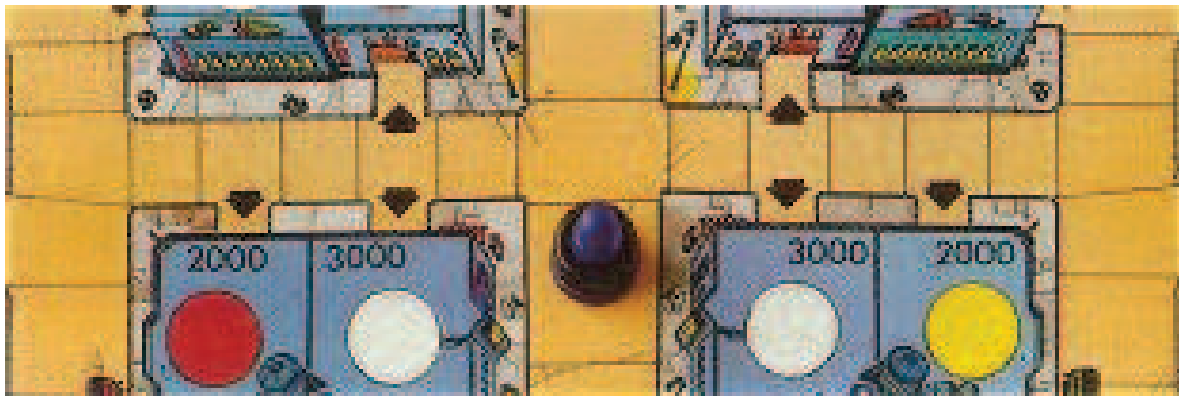
Attention !

Les joueurs ne peuvent entrer dans un immeuble qu'à partir d'une case à flèche noire, le cas échéant en ressortir dans le sens inverse de la flèche.

Pour des immeubles qui ont 4 issues (2 entrées, 2 sorties) il est possible d'emprunter une des entrées pour pénétrer à l'intérieur de l'immeuble et d'emprunter la seconde pour en ressortir.

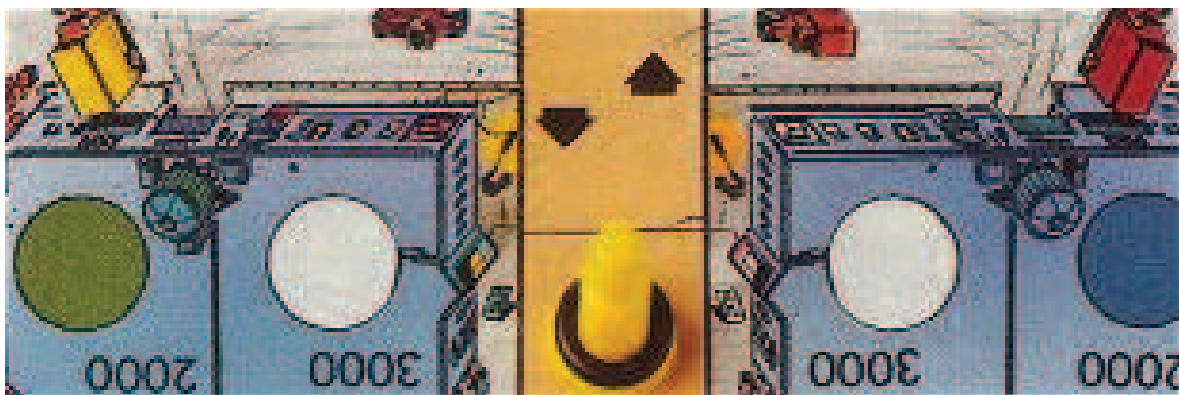


Chaque immeuble est marqué d'un rond blanc ou de couleur. Ce signe indique qui est le propriétaire de l'immeuble. Si le signe est blanc, l'immeuble n'appartient à personne. Si le signe est de couleur, il appartient à un participant bien précis.



Les rues

Les rues sont décomposées en cases. Sur 8 cases de rues, au bord du plan de jeu, il y a chaque fois 2 flèches. C'est en empruntant ces cases que les joueurs peuvent quitter le plan de jeu pour y revenir par une autre de ces cases.



L'échelle de tours et l'échelle de déplacements.

Au bord du plan de jeu se trouve une échelle qui comptabilise les tours de table, et qui est décomposée en 4 parties (ou phases) de A1-6 à D1-6. Le petit indicateur blanc s'y promène en indiquant les tours de table.

L'échelle des déplacements est graduée de 0 à 22. C'est un indicateur noir qui s'y déplace. Grâce à lui, les joueurs savent toujours combien il leur reste de points de déplacement lorsque c'est leur tour.

Le déroulement du jeu en phases et en tours

Une partie entière de CHICAGO se déroule en 4 phases maximum (A à D). Chaque phase comporte 6 tours de table (1 à 6). Lors de chaque tour de table, tous les joueurs jouent une fois. Le premier joueur commence, les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. CHICAGO débute avec le premier tour de table en phase A. Le joueur qui débutera les 6 tours de table en phase A est celui qui détient le bar jaune. En phase B, c'est le joueur rouge qui débute. Puis c'est au tour des joueurs vert et bleu.

Attention !

Le joueur qui débute a toujours la charge de déplacer l'indicateur blanc sur l'échelle des tours de table, avant de jouer lui-même.

Avant le premier tour de table de chaque phase, on peut acheter des anneaux auprès du banquier. Les joueurs doivent les utiliser raisonnablement. Ensuite, 6 tours de table s'enchaîneront.

A la fin de chaque tour de table, le banquier paie la valeur de ses bars et de ses casinos à chaque joueur.

La valeur des membres de la bande

Chaque joueur est le meneur d'une bande. Les 20 pions d'une même couleur représentent les membres de sa bande. Un membre de bande = 1 pion de couleur + 1 anneau.

L'anneau donne sa valeur et sa force au membre de la bande. Un pion sans anneau n'est pas un membre et ne peut entrer sur le plan de jeu. Un membre de bande peut avoir 4 niveaux de force et de valeur.

Un membre à 4 anneaux est de 1ère force et vaut 50.000 FT.

Un membre à 3 anneaux est de 2ème force et vaut 40.000 FT.

Un membre à 2 anneaux est de 3ème force et vaut 25.000 FT.

Un membre à 1 anneaux est de la force la plus faible et vaut 10.000 FT.

Le jeu commence par l'achat des premiers anneaux

Avant le premier tour de chaque phase, les joueurs peuvent acheter des anneaux auprès du banquier et font ainsi de leurs pions, des membres de la bande. Le prix d'achat des anneaux est fonction de la valeur que les membres devront avoir.

1 anneau pour un membre de faible force vaut 10.000 FT

2 anneaux pour un membre de 3ème force vaut 25.000 FT

3 anneaux pour un membre de 2ème force vaut 40.000 FT

4 anneaux pour un membre de 1ère force ne peuvent être acquis.

Des membres de 1ère force sont les vainqueurs de duels.

Le membre de 1ère force que l'on obtient au début, provient des 4 anneaux distribués à chaque joueur par le banquier.

Chaque joueur peut acquérir autant d'anneaux qu'il le désire à l'aide de son argent de poche.

Il y a pourtant 2 contraintes :

- Les joueurs ne peuvent acheter 3 anneaux pour un membre de 2ème force qu'une fois, au début d'une phase.
- Les joueurs sont tenus d'acheter les anneaux pour les membres de 3ème force et de la force la plus faible, de façon équilibrée pour qu'il n'y ait jamais plus d'une unité de différence.

Ex.: Pour 4 membres de force faible et 3 membres de 3ème force ou pour 2 membres de force faible et 3 membres de 3ème force.

Après les avoir achetés, les joueurs placent les anneaux sur les pions. Il faudra vérifier que les anneaux auront été placés dans l'ordre pour lequel ils ont été payés. Chaque joueur possède au début de la phase A :

1 membre de 1ère force (4 anneaux)

probablement un membre de 2ème force (3 anneaux)

et un nombre variable de membres de 3ème force (2 anneaux) et de faible force (1 anneau).

Attention :

Les joueurs ont la possibilité d'acheter de nouveaux anneaux avant chaque tour, mais uniquement pour des membres de faible et de 3ème force.

On éparpille les membres sur le plan de jeu.

Sur le plan de jeu se trouvent des bars et des casinos marqués des 4 couleurs des joueurs.

Ex.: Le joueur jaune contrôle au début, tous les immeubles marqués de jaune. Il pourra placer les membres de sa bande dans ces immeubles-là en veillant à ce qu'il n'y ait qu'un pion par immeuble.

La force du membre ne joue aucun rôle à ce niveau-là

Les autres joueurs font de même.

Attention :

Lorsqu'un joueur veut, au cours d'une phase, introduire au jeu des membres de sa bande, il devra, après les avoir achetés, les entreposer dans son « bar d'attache ». Lorsqu'il aura lancé le dé, c'est de là qu'ils partiront.

Les déplacements des membres de la bande



Leurs déplacements sont donnés par le dé à 12 faces.

Le joueur lance le dé. Le résultat obtenu donne le nombre de points de déplacement. Il pose l'indicateur de déplacement sur la petite case correspondante de l'échelle de déplacement.

Il est autorisé de se déplacer dans n'importe quelle direction. Les points de déplacements peuvent être partagés et attribués à plusieurs pions, mais la totalité des points doit être utilisée. On ne peut annuler des points. Les immeubles et les cases rues valent pour 1 point. Après chaque déplacement, le nombre de points doit être modifié sur l'échelle des déplacements.

Dans le cas où un membre de bande est mêlé à un duel, et qu'il en sort victorieux, il peut continuer son avancée.

Après avoir utilisé tous ses points, le premier joueur passe le relais au suivant.

L'occupation des bars et des casinos

Lorsqu'un joueur introduit son pion dans un immeuble étranger, il en prend possession. Afin de marquer son nouveau territoire, il y place un de ses jetons. Si un premier jeton s'y trouve déjà il sera immédiatement rendu à son propriétaire.

On peut, au cours d'une même avancée, introduire un membre de sa bande dans un immeuble, y poser un jeton de sa couleur, et délaisser à nouveau cet immeuble.

Attention !

Si c'est le « bar d'attache » d'un joueur qui est pris par un autre, il ne pourra pas servir de case départ pour les membres introduits au jeu cours d'une phase.

Les duels au dé

Chaque fois que 2 membres de bandes rivales se rencontrent sur une même case, ils sont obligés de se battre en duel.

On ne peut croiser de rival sans se battre avec lui.

C'est uniquement au cours d'un duel que deux membres de bandes rivales peuvent se tenir sur une même case.

C'est là que les 4 dés de duel entrent en scène.

- Pour le joueur le plus faible, ce sera le 1er dé aux faces numérotées 1,2,3,4,5,6.
- Pour le joueur de 3ème force ce sera le 2ème dé numéroté 3,3,4,4,5,6
- Pour le joueur de 2ème force ce sera le 3ème dé numéroté 4, 4, 5, 5, 6, 6.
- Enfin pour le joueur de 1ère force ce sera le 4ème dé numéroté 5,5,5,6,6,6.



Lorsqu'un membre de 1ère et un autre de 3ème force s'affrontent, l'un des joueurs utilisera le dé n°2 et l'autre, le dé n°4.

Les joueurs lancent une fois et à tour de rôle, le dé de combat.

Si les deux membres ont la même force, ils utilisent le même dé à tour de rôle.

Le joueur ayant obtenu le résultat le plus élevé est vainqueur.

Son membre obtient un anneau gratuit de la part du banquier et atteint un niveau de force et de valeur supérieur.

Le vaincu est expulsé du jeu. Ses anneaux reviennent au banquier. Le pion est remis dans la boîte et ne pourra plus être utilisé.

Si le résultat du dé est identique pour les deux adversaires, ils perdent tous deux de leur valeur. Le banquier saisit un anneau de chaque membre, et les dépose dans son coffre.

Le duel se poursuit avec les dés correspondants à la nouvelle valeur des pions. On jettera les dés jusqu'à ce qu'un des deux ait obtenu un résultat supérieur à son adversaire ou jusqu'à ce qu'un des adversaires ait perdu tous ses anneaux, et sera expulsé du plan de jeu.

Il est tout à fait normal que deux adversaires de force identique soient, au bout de plusieurs jets de dés aux résultats identiques, tous deux expulsés du plan de jeu.

Attention !

Lorsqu'un joueur a perdu tous les membres de sa bande, et qu'il n'a plus aucun pion en réserve, il devra laisser passer son tour jusqu'à la fin : au bout du 24ème tour. A ce moment-là ce ne sera plus que son argent liquide qui sera pris en compte.

La récompense du vainqueur

Le vainqueur d'un duel obtient les avantages suivants :

- le pion vaincu est immédiatement expulsé.
- le pion vainqueur gagne en force et en valeur.
 - un membre de faible force sera de 3ème force.
 - un membre de 3ème force sera de 2ème force ...

Lorsque le pion vainqueur est déjà de 1ère force, il ne pourra grimper plus haut.

Le banquier verse au vainqueur la somme de FT correspondante à la valeur du vaincu

La fin d'une phase

C'est au bout du 6ème tour de table que se termine une phase.

C'est à ce moment là que tous les joueurs encaisseront la valeur des bars et des casinos qui se trouvent en leur possession.

Chaque joueur fait le total des valeurs de ses bars et casinos, marqués d'un jeton de sa couleur, et le banquier lui verse cette somme.

Si un joueur est propriétaire des 8 bars de valeur 1.000 FT et/ou des 6 bars de valeur 2.000 FT au sein de sa zone d'attache, (c'est-à-dire où est situé son bar de départ et d'arrivée).

La valeur totale de ces bars est multipliée par 3.

Pour les 8 bars valant 1.000 FT chacun, il lui sera versé la somme de 24.000 FT. Pour les 6 bars valant 2000 FT chacun, il obtiendra 36.000 FT.

Après la rétribution de tous les joueurs, la première phase est terminée. On change de joueur de départ. L'indicateur de tours est déplacé d'une case par le nouveau joueur de départ.

La nouvelle phase débute par l'achat de nouveaux anneaux.

Fin du jeu

Une partie de CHICAGO se termine à la fin d'une phase si un des 3 buts a été atteint et maintenu jusqu'au dernier tour de cette phase. Le joueur ayant obtenu cela est le vainqueur.

Si, au bout du dernier tour de la phase D aucun des 3 buts n'a été atteint, le jeu est tout de même terminé.

Tous les joueurs reçoivent une dernière fois, la valeur de leurs bars et de leurs casinos. Chaque joueur fait les comptes de ses membres de bande et de son argent liquide. Le plus fortuné sera déclaré vainqueur.

Jeu à deux

Lorsqu'il n'y a que deux participants, chacun supervise deux bandes. Mais, attention Il ne faudra pas mélanger le matériel des deux bandes ! Chaque bande reste autonome par rapport à l'autre.

Variante I

Jusqu'à présent ne pouvait se trouver sur une case, qu'un seul pion. Mis à part les moments d'affrontements en duel.

Dorénavant, plusieurs pions seront autorisés à occuper la même case, mais uniquement dans les bars et les casinos, et s'ils sont de la même bande.

Cette règle a des répercussions sur les duels. Si plusieurs membres d'une même bande occupent un bar ou un casino et sont attaqués par un ou plusieurs membres d'une bande rivale, c'est l'attaquant qui pourra choisir lesquels de ses membres rivaux devront se défendre en premier lieu. Après le premier duel, le droit de choisir ses attaquants et ses adversaires revient à l'autre bande. Chaque duel est comptabilisé à part, avec toutes les conséquences que cela englobe (voir « la récompense du vainqueur »).

Les duels se poursuivent jusqu'à ce qu'il n'y ait plus que des membres d'une même bande dans l'immeuble convoité.

Variante II

Jusqu'ici, au bout d'une phase, il suffisait de se référer à la présence d'un jeton de sa couleur pour obtenir la valeur de l'immeuble en devises FT.

Cette variante propose de modifier cette règle pour les casinos.

Dorénavant, un joueur n'obtiendra d'argent pour un casino que si ce casino est occupé, à la fin de la phase, pour au moins 1 membre de sa bande, et que ce casino est marqué de sa couleur par la présence d'un jeton.

© 1991 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Editions Ravensburger Attenschwiller, France