

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 plantilla 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:

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**.

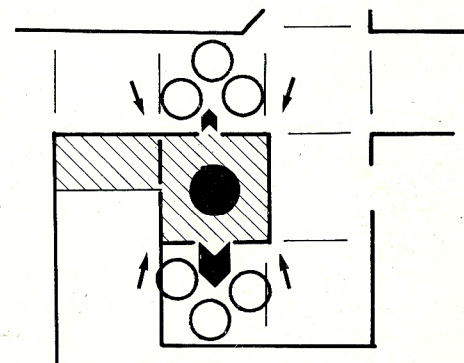
— Un peón no puede pasar por la casilla ocupada por otro peón contrario, ni situarse en dicha casilla.

— 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.