



*Flying Turtle Games*

# Chiccaggo

by J. VANAISE

**SpielregIn**

design: A.Lefort - J.C.Sohier

© 1986 Copyright by B.B.W. s.A.  
Alle Rechte vorbehalten

**Big Bad Wolf s.A.**  
161, Rue Jolly - 1210 Bruxelles - 02-242 91 00

## Spielausstattung

- 1 Spielplan
- 120 Chips in vier verschiedenen Farben
- 3 blaue Würfel
- 1 grüner, 1 roter und 1 gelber Spezialwürfel
- 80 Geldscheine in einem Gesamtwert von 1.320.000 F.T.
- 80 Spielfiguren in vier verschiedenen Farben (Bandenmitglieder)
- 120 Stecker in vier verschiedenen Farben (je 40 blaue und grüne, sowie je 20 rote und gelbe)
- Spielanleitung

## Anzahl Spieler

Zwei bis vier oder fünf, wenn ein Bankhalter unabhängig vom Spielgeschehen das Vermögen verwaltet.

## Spieldauer

Voraussichtlich 2 bis 3 Stunden.

## Kurzbeschreibung

Der Spielplan stellt eine Stadt dar. Die Umlaufbahn am Spielfeldrand dient als Stadtrundenzähler. Die Stadt ist in vier Stadtviertel und einen zentralen Platz aufgeteilt. Ein Strassennetz durchzieht jedes Viertel. An den Strassen grenzen Bars (in verschiedenen Grautönen und Werten), sowie Kasinos (rote Felder). Die Kontrolle der Bars und Kasinos wird durch das Besetzen von Bandenmitgliedern (Spielfiguren) und/oder Chips der jeweiligen Farbe gekennzeichnet.

Die Geldwährung des Spiels ist die F.T. (Flying Turtle).

Jeder Spieler verkörpert eine Bande, die aus 20 Mitgliedern einer Farbe besteht. Ein Bandenmitglied besteht aus einer Spielfigur einer Farbe und einem Stecker der gleichen oder einer anderen Farbe.

Die Wertigkeit der einzelnen Mitglieder wird durch die Farbstecker bekannt gegeben.

Die **blauen Stecker** haben einen einheitlichen Wert von 10.000 F.T.

Die **grünen Stecker** haben einen einheitlichen Wert von 25.000 F.T.

Die **roten Stecker** haben einen einheitlichen Wert von 40.000 F.T.

Die **gelben Stecker** haben einen einheitlichen Wert von 50.000 F.T.

Die Fortbewegung und das Aufeinandertreffen der Mitglieder verschiedener Banden erfolgt mittels Würfel.

Die blauen Würfel dienen zur Fortbewegung auf den Straßeneckern, Bars und Kasinos, sowie bei Kämpfen eines Mitglieds mit blauem Stecker.

Die grünen, roten und gelben Würfel dienen ausschließlich zur Austragung der Kämpfe von Mitgliedern mit grünen, roten oder gelben Steckern.

Das Betreten der Bars und Kasinos ist nur durch die gekennzeichneten Eingänge möglich. Die Zugehörigkeit einer Bar wird durch das Ablegen eines farbgleichen Chips gekennzeichnet.

Die Kasinos müssen von einem Bandenmitglied besetzt bleiben, will man sie auch kontrollieren.

Die Werte der Bars und Kasinos sind in Einheiten angegeben, stellen aber Tausende dar, dessen Werte im Falle der Kontrolle derselben nach jeder sechsten Runde (= Buchstabenfelder der Umlaufbahn) an die Spieler ausbezahlt werden.

## Ziel des Spiels

Vier Siegmöglichkeiten offerieren sich den Spielern:

1. Drei (der insgesamt vier) Kasinos kontrollieren,
2. Alle Bars kontrollieren, die den zentralen Platz umgeben,
3. Fünf gelbe Stecker (= ranghöchster Wert) auf fünf eigene Bandenmitglieder aufzustellen zu haben. (Das ist nur durch Kämpfe mit andern Bandenmitgliedern möglich).
4. Das größte Geldkapital erwirtschaftet haben, **sollten die drei ersten Siegrunde nicht verwirklicht worden sein.**

## Spielvorbereitung

Jeder Spieler sucht sich eine Farbe aus und erhält:

- 20 "kopfloose" Bandenmitglieder,
- 30 Chips seiner Farbe,
- 1 gelben Stecker, den er auf einen seiner Mitglieder steckt,
- 50.000 F.T.-Spielgeld.

In den vier Spielfeldecken vor den Spielern befinden sich die Hauptquartiere einer Bande. Ein Startspieler wird auf beliebige Weise ermittelt. Die andern Spieler folgen reihum.

Eine Partie CHICAGO geht maximal über 24 Runden. Diese einzelnen Spielrunden sind in vier Phasen (A, B, C, und D) aufgeteilt. Als Rundenmarkierungsstein wird bei Spielbeginn irgendeine Spielfigur auf das Feld "A" der Umlaufbahn gestellt. Nach jeder Runde wird diese Spielfigur um ein Feld (im Uhrzeigersinn) fortbewegt.

Vor dem eigentlichen Spielbeginn erwerben die Spieler blaue und/oder grüne Stecker, mit denen Sie Ihre Bandenmitglieder bestücken. Da Ihr Anfangskapital begrenzt ist (50.000 F.T.), können Sie maximal 5 blaue

(Einkaufswert: 10.000 F.T. pro Stecker), 2 grüne (Einkaufswert: 25.000 F.T. pro Stecker) oder eine Steckerkombination dazwischen, erwerben.

**Die roten und gelben Stecker können nur bei Begegnungen mit gegnerischen Bandenmitgliedern erkämpft werden.**

Der Bankhalter (einer der Spieler oder eine am Spielgeschehen unbeteiligte Person) verwaltet das Geld und die Stecker.

## Der Spielverlauf

Der erste Spieler (und danach reihum die andern) spielt die drei blauen Würfel aus, die zur Fortbewegung einer oder mehreren Bandenmitglieder dienen.

Die so entstandene Würfelkombination kann beliebig aufgeteilt werden.

**Beispiel:** Die Würfel zeigen 6, 4, 1. Man kann ein Mitglied 11 Felder weit (= Addition der 3 Würfel), oder eine beliebige Kombination der 3 Würfel mehrere Mitglieder weit ziehen.

Alle Bars und Kasinos sind wie normale Felder zu betrachten, die man an ihren Eingängen betreten und nach Belieben wieder verlassen kann.

Gegnerische Bandenmitglieder dürfen nicht übersprungen werden.

Grundsätzlich gilt, daß sich auf den Straßeneckern nur ein Mitglied befinden darf; in den Kasinos und Bars dürfen sich beliebig viele Mitglieder einer Bande aufhalten.

Die 8 Straßen die außerhalb des Spielplanes führen können an irgendeinem andern Eingang wieder betreten werden. Dieses momentane Verlassen des Spielplanes ist nur an diesen Eingängen möglich.

Jeweils nach Ablauf von 6 Spielrunden (d.h. wenn sich der Spielrundenmarkierungsstein auf B, C oder D befindet) **und nur dann**, zahlt die Bank Geld aus (siehe 10. Die Bank und ihre Aufgaben).

Mit diesem Geld können blaue und grüne Stecker erworben werden, die man auf neue Bandenmitglieder aufstülpt. Diese neuen Mitglieder können von jedem eigens besetzten Feld ab der nächsten Runde ins Spielgeschehen eingreifen.

## Das Besetzen von Bars und Kasinos

Betrifft ein Mitglied eine unbesetzte oder von einem gegnerischen Chip markierte Bar, hinterläßt man dort einen Chip seiner Farbe (als Zeichen der Kontrolle) und gibt den eventuell dort vorher liegenden Chips an seinen Besitzer zurück.

Die Kasinos **müssen** von einem Mitglied besetzt bleiben, will man sie auch kontrollieren.

## Die Kämpfe

Sobald man auf ein, von einem gegnerischen Mitglied besetztes Feld trifft, kommt es automatisch zum Kampf. Die Kämpfe werden mittels Würfel ausgetragen, die die Farbe des Steckers haben (blauer Stecker = blauer Würfel, roter Stecker = roter Würfel...). Die höchste Würfelzahl entscheidet den Sieger.

Der Sieger:

- erhält von der Bank den Wert des Farbsteckers des Unterlegenen ausbezahlt,
- ersetzt seinen Stecker in eine ranghöhere Farbe (aus blau wird grün, aus grün wird rot, aus rot wird gelb). Gelbe Stecker können nicht befördert werden.

Befinden sich mehrere gegnerische Mitglieder in einer Bar oder einem Kasino, müssen alle Kämpfe nacheinander ausgetragen werden. Der Angreifer bestimmt die Reihenfolge der Kämpfe. Der Unterlegene scheidet aus.

Bei **gleicher** Würfelzahl werden **beide** Stecker um eine Stufe degradiert, wobei der rangniedrigste, blaue Stecker (mitsamt Mitglied) ausscheidet.

Bei gleicher Würfelzahl wird kein Geld ausbezahlt.

## Die Bank und ihre Aufgaben

Sie verteilt die Farbstecker und bezahlt den Kampfsiegern den Wert der ausgeschiedenen, gegnerischen Mitgliedern aus.

Sobald der Spielrundenmarkierungsstein auf ein Buchstabenfeld der Umlaufbahn eingetroffen ist, bezahlt die Bank jeden Spieler, die durch Chips und/oder Mitglieder besetzte Bars und Kasinofelder aus. Die Gesamtsumme dieser besetzten Felder wird mit Tausend multipliziert und ausbezahlt.

Sollte ein Spieler in **seinem** Viertel alle mit 1 (8 Stück), bzw. mit 2 (6 Stück) gekennzeichneten Bars besetzen, so wird der Gesamtwert dieser besetzten Bars verdreifacht.

Alle Einsätze ergeben dann eine Auszahlung von 24.000 F.T., alle Zweier ergeben dann eine Auszahlung von 96.000 F.T.

## Spielende

Das Spiel endet vorzeitig wenn eine der drei ersten Siegbedingungen vor der letzten Spielrunde erfüllt wurde. Ansonsten endet die Partie nach Ablauf der letzten Runde. Die Werte der besetzten Kasinos, Bars und auf den Spielplan befindlichen Mitgliedern werden an die Bank verkauft. Die Spieler erhalten dafür den Gegenwert in F.T. Der reichste Spieler wird dann zum Sieger erklärt.