

WELCOME TO
CHICAGO
← HAD ROAD
110 1749


KINGS

CHICAGO

=IN\$TRUKCJA=

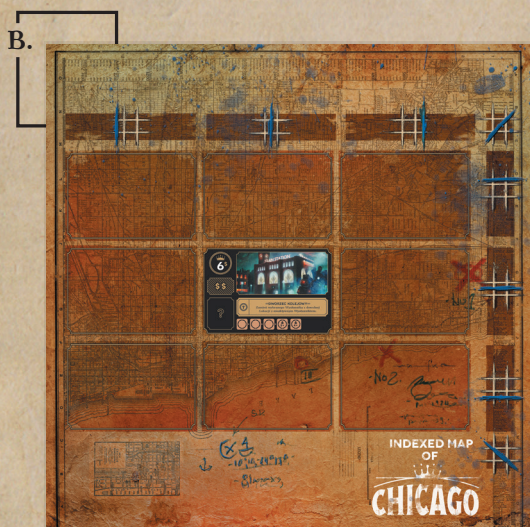
WSTĘP

Chicago, rok 1930, czasy Prohibicji. Społeczeństwo buntuje się przeciw zakazowi handlu alkoholem. Niemał każdy szuka swoich sposobów na skosztowanie jakiegokolwiek trunku. Powstaje mnóstwo domowych destylarni i technik przemytu. Czarny rynek kwitnie w najlepsze, a przedstawiciele półświatka nawet nieszczerze kryją się ze swoimi działaniami. Łapówki stają się wszechobecne, a alkohol nie mniej dostępny, niż przed zakazem.

Podczas rozgrywki w **Kings of Chicago** gracze wcielą się w liderów gangów, rywalizujących o kontrolę nad strategicznymi lokalacjami w Chicago. Będą przemycać beczki z alkoholem do rozmaitych miejsc, stopniowo budując swoje wpływy. Istotne będzie dostosowywanie się do warunków panujących w mieście i ruchów konkurencji. Zwycięży ten, kto zarobi najwięcej na tym procederze. Czy odważycie się wziąć udział w tej nieczystej grze?

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- A. 1 Instrukcja
- B. 1 Plansza
- C. 1 Tor Zasięgu
- D. 4 Planszeczki Gangów
- E. 4 Karty Pomocy
- F. 19 Kart Lokacji
- G. 8 Wysłanników
- H. 12 Żetonów Wydarzeń
- I. 102 Żetony Szmalu (\$) w 3 nominałach
- J. 36 Beczek w 4 kolorach



D.

<p>2</p>  <p>—LUCKY JOE—</p> <p>Przedmiot 1: Drobny Tworzy 11. Twarz Cień. —Za ten Cień możesz dostarczać opłaty do podległych. Na koniec gry dostarczysz mu 1000000. — —Za ten Cień możesz dostarczać opłaty do podległych. Na koniec gry dostarczysz mu 1000000. — —Za ten Cień możesz dostarczać opłaty do podległych. Na koniec gry dostarczysz mu 1000000. —</p>	<p>1</p>  <p>—GOLDEN GAINS—</p> <p>Przedmiot 2: Złoty Włochy. —Tylko na koniec gry otrzymasz w Lokacji, w której znalazł się złoty Włochy, 1000000. — —Tylko na koniec gry otrzymasz w Lokacji, w której znalazł się złoty Włochy, 1000000. — —Tylko na koniec gry otrzymasz w Lokacji, w której znalazł się złoty Włochy, 1000000. —</p>
<p>2</p>  <p>—DEVILS OF CHICAGO—</p> <p>Przedmiot 1: Drobny Tworzy 11. Drobny. —Za ten Drobny możesz dostarczać opłaty do podległych. Na koniec gry dostarczysz mu 1000000. — —Za ten Drobny możesz dostarczać opłaty do podległych. Na koniec gry dostarczysz mu 1000000. — —Za ten Drobny możesz dostarczać opłaty do podległych. Na koniec gry dostarczysz mu 1000000. —</p>	<p>1</p>  <p>—ROTTEN GUTS—</p> <p>Przedmiot 1: Włochy Białe. —Tylko na koniec gry otrzymasz w Lokacji, w której znalazł się Włochy Białe, 1000000. — —Tylko na koniec gry otrzymasz w Lokacji, w której znalazł się Włochy Białe, 1000000. — —Tylko na koniec gry otrzymasz w Lokacji, w której znalazł się Włochy Białe, 1000000. —</p>

E.

 <p>Gracz kontrolujący tę Lokację na koniec gry otrzymuje 1\$. Gracz kontrolujący tę Lokację na koniec gry traci 1\$.</p>	<p>—PRZEMYSLNIE— —Pobiera Zaliczkę w każdej Lokacji, przez którą przewozi Przemysł, ale nie pobiera jej dwa razy z Lokacji, w której zakończył Ruch.</p>
<p>Kiedy Beccali trafiła do tej Lokacji, jej właściciel otrzymuje 1\$.</p>	<p>—INFORMATOR— —Zamieni Złoty Wydarzenia z Lokacji, w której Informator zakończył Ruch z Złotym Wydarzenia z sąsiedniej Lokacji.</p>
<p>W tej Lokacji nie można Pobierać Zaliczek.</p>	<p>—SMARTURKON— —Przed umieszczeniem Beccali przemieść ostatnią Inicjatywę z Lokacji, w której Smarturkon zakończył Ruch z sąsiedniej Lokacji.</p>
<p>Na potrzeby liczenia kontroli ignoruje ostatnią Beccalę w tej Lokacji.</p>	<p>—BRUDNY GLINA— —Można skontrolować z Usługi Lokacji za darmo. Powstała Wydarzenia nie mogą obrócić za cel Lokacji, w której znajduje się Brudna Głina.</p>
<p>Ta Lokacja jest warta dokładnie 5\$.</p>	<p>—KOLEJNOŚĆ DZIAŁAŃ W TURZE— 1. Ruch Wykaznikiem i Aktualizacja Toru Ruchu. 2. Pokonanie Zaliczek. 3. Umieszczenie Beccali. 4. Premia za Ekspansję.</p>
<p>Koszt usługi tej Lokacji jest 2x większy.</p>	<p>—ORCHONALNE DZIAŁANIA— —Umiejętność Wykaznika (zgodnie z opisem). —Usługa Lokacji (zgodnie z opisem).</p>
<p>W tej Lokacji ignoruje efekty Specjalnych Beccali.</p>	

F.






G.



H.

I.



J.



CEL GRY

Podczas rozgrywki w Kings of Chicago gracze będą korzystać z neutralnych Wysłanników, by z ich pomocą przemieścić swoje Beczki do istotnych Lokacji w mieście. Zwycięży gracz, który dzięki umiejętnemu zarządzaniu zapasami zgromadzi najwięcej Szmalu (\$).

TOR ZASIĘGU

Jak złożyć Tor Zasięgu:



Wysłannicy umieszczeni na Torze Zasięgu wskazują, jaki zasięg Ruchu posiadają ich odpowiedniki na Planszy.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Uwaga!

Przygotowaliśmy 2 warianty rozgrywki – **Tajny** oraz **Jawny**. W wariantcie **Tajnym** Żetony Wydarzeń będą odkrywane w trakcie gry, co oznacza, że rozgrywka będzie mniej przewidywalna. Wariant ten przeznaczony jest dla graczy, którzy lubią lżejszą rozgrywkę lub przystępują do gry po raz pierwszy. Natomiast w wariantcie **Jawnym** Żetony Wydarzeń są ujawniane od razu. Rozgrywka jest w pełni policzalna, choć początkowa ilość informacji może przytłaczać graczy. W dalszej części instrukcji pojawią się fragmenty dotyczące każdego z wariantów. Pamiętajcie, by stosować zasady tylko tego wariantu, który został przez was wybrany.

1. Gracze umieszczają Planszę na środku stołu.
2. Gracze losują 8 Lokacji i umieszczają je w wyznaczonych miejscach na Planszy, dookoła Dworca Kolejowego.
3. Gracze umieszczają losowo 1 Żeton Wydarzeń (rewersiem do góry) na Polu Wydarzenia w każdej Lokacji. Pozostałe Żetony nie będą brały udziału w grze, należy odłożyć je do pudełka. **Jeśli gracze zdecydowali się na wariant Jawny, odkrywają żetony od razu (obracają je awersiem do góry).**
4. Gracze umieszczają w Puli każdej Lokacji tyle Szmalu (\$) ile znajduje się na niej symboli „\$” (1-3).
5. Gracze umieszczają po 2\$ na każdym polu Ekspansji na Planszy.
6. Gracze składają Tor Zasięgu i umieszczają go obok Planszy w taki sposób, by każdy miał do niego wygodny dostęp.
7. Gracze losowo wybierają pierwszego gracza i przygotowują Wysłanników.
 - 7.1. Pierwszy gracz losuje 3 różnych Wysłanników i umieszcza ich na Torze Zasięgu. Wysłannicy na Torze Zasięgu będą reprezentować zasięg Ruchu swoich odpowiedników na Planszy.
 - 7.2. Gracze umieszczają na Dworcu Kolejowym 3 Wysłanników odpowiadających Wysłannikom znajdującym się na polach 1, 2 oraz 3, na Torze Zasięgu.
 - 7.3. Dwie sztuki ostatniego Wysłannika gracze odkładają na Pole Nieaktywnego Wysłannika, na Torze Zasięgu.
8. Każdy z graczy losuje lub wybiera 1 gang i dobiera przeznaczone dla niego komponenty: Planszatkę Gangu, Kartę Pomocy, 9 Beczek w kolorze gangu oraz 1\$ lub 2\$, zależnie od Początkowego Budżetu gangu.
9. Gracze umieszczają wszystkie pozostałe Żetony Szmalu w stosie obok Planszy, tworząc Pulę Wspólną.
10. Gracze rozpoczynają rozgrywkę.

Szmal

Szmałem nazywamy pieniądze obecne w grze. Są one reprezentowane przez 3 żetony:



Odzwierciedlają one wartość gotówki, jaką dysponuje gang gracza. Żetony te mogą być w dowolnym momencie wymieniane z Pulą Wspólną, zgodnie z zapotrzebowaniem graczy. Liczba żetonów Szmalu nie jest ograniczona, jeśli ich zabraknie, gracze mogą użyć dowolnego zamiennika.





Opis:

Pola Ekspansji na Plan-szy są oznaczone takim symbolem. Niebieska linia przedstawia, za który rząd/ kolumnę/skos odpowiada dane Pole Ekspansji.



Karta Lokacji



Koszt Usługi Lokacji



Planszeczka Gangu



ROZGRYWKA

Gracze wykonują swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, rozpoczynając od pierwszego gracza. W swojej turze gracz obowiązkowo wykonuje następujące czynności, wg. podanej kolejności:

1. Ruch Wysłannika i Aktualizacja Zasięgu

Gracz wybiera 1 Wysłannika na Planszy i przemieszcza go, zgodnie z poniższymi zasadami.

- Wysłannik musi przemieścić się **dokładnie tyle** razy, ile wskazuje Zasięg jego odpowiednika na Torze Zasięgu.
- Wysłannik przemieszcza się zawsze do Lokacji sąsiedniej, czyli do Lokacji dzielącej dłuższy lub krótszy bok z tą, w której się znajduje.
- Wysłannik podczas Ruchu nie może wracać do Lokacji, przez które już przeszedł. Nie może również wkroczyć do Lokacji, w której rozpoczął Ruch.
- Wysłannik może swobodnie mijać innych Wysłanników i kończyć Ruch na Lokacjach, na których się znajdują.
- Po wykonaniu Ruchu na Planszy gracz podnosi z Toru Zasięgu Wysłannika odpowiadającego temu, który wykonał Ruch i umieszcza go na szczycie toru.
- Po podniesieniu Wysłannika Tor Ruchu samoczynnie się zaktualizuje, pozostawiając puste pole „1”. To na nim powinien zostać umieszczony Wysłannik, który właśnie wykonał Ruch.
- **Jeśli zdecydowaliście się na tryb Tajny, gracz ujawnia (obracając awersem do góry) Żeton Wydarzenia w Lokacji, w której Wysłannik zakończył Ruch. Efekt każdego żetonu obowiązuje od chwili jego odkrycia.**



Przykład poprawnego Ruchu:

Brudny Glina ma zasięg 3.

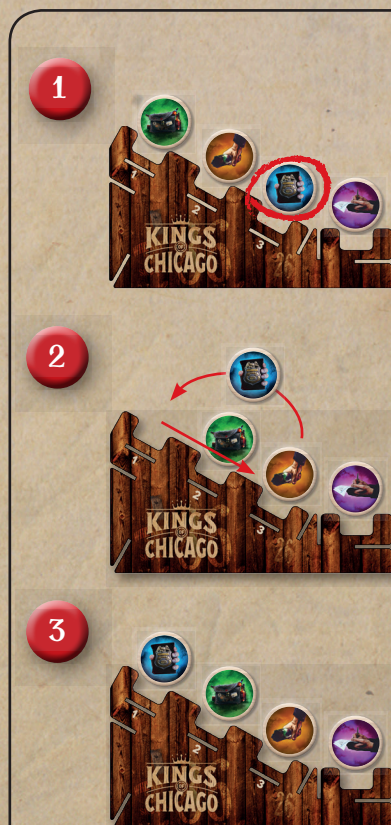
Antek wykonuje nim Ruch, startując na Dworcu Kolejowym i kończąc na Ratuszu. **Jako, że rozgrywka odbywa się w trybie Tajnym, Antek odkrywa Żeton Wydarzenia w Lokacji, w której zakończył Ruch. To poprawnie wykonany Ruch.**



Przykład błędnego Ruchu:

Brudny Glina ma zasięg 3.

Antek wykonuje nim Ruch, startując na Dworcu Kolejowym i kończąc na Poczcie. Antek wykonał Ruch niepoprawnie, ponieważ Brudny Glina przeszedł przez Dworzec Kolejowy, a nie może w trakcie Ruchu znaleźć się w Lokacji, w której już był.



Przykład aktualizacji Toru Zasięgu:

Antek aktualizuje Tor Zasięgu po Ruchu Brudnym Gliną:

1. Podnosi Brudnego Glinę z Toru Zasięgu.
2. Pozostali Wysłannicy przesuwają się, zwalnając pole 1.
3. Antek umieszcza Brudnego Glinę na polu 1.




2. Pobranie Zaliczki

Jeśli w puli Lokacji, w której Wysłannik zakończył Ruch, znajdują się jakiegokolwiek Żetony Szmalu, gracz pobiera z nich 1\$.





3. Umieszczenie Beczki

Gracz, zgodnie z poniższymi zasadami, obowiązkowo umieszcza 1 swoją Beczkę w Lokacji, w której Wysłannik zakończył Ruch.

- Gracz wybiera, którą ze swoich Beczek umieści w Lokacji.
- Gracz umieszcza wybraną Beczkę w Lokacji na pierwszym wolnym polu (licząc od lewej).
- Jeśli w Lokacji nie ma dostępnego pola na Beczkę, gracz musi odrzucić wybraną Beczkę. Odrzucona Beczka jest odkładana na bok, nie bierze udziału w grze, a jej odzyskanie nie jest możliwe.
- Pola oznaczone symbolami 3+ oraz 4+ są dostępne wyłącznie w rozgrywkach dla odpowiednio co najmniej 3 i 4 graczy.

**=RATUSZ=**

Otrzymaj 1\$ za każdą Lokację inną niż Ratusz,
w której posiadasz co najmniej 1 Beczkę.



Przykład umieszczenia Beczki:

Antek umieszcza Beczkę w Ratuszu. Pierwsze pole jest zajęte, zatem Antek umieszcza Beczkę na drugim polu (czyli pierwszym dostępnym, licząc od lewej). Jeśli kolejny gracz chciałby umieścić Beczkę w tej Lokacji, mógłby to zrobić tylko w przypadku, gdy w rozgrywce biorą udział co najmniej 3 osoby.

4. Premia za Ekspansję

Pierwszy gracz, któremu uda się zgromadzić co najmniej 1 Beczkę w każdej Lokacji w danym rzędzie, kolumnie lub skosie na Planszy, otrzymuje specjalną premię w postaci 2\$. Kwotę tę gracz pobiera z Pola Ekspansji odpowiadającego danemu układowi. Jeśli w jednej turze gracz utworzył kilka układów, pobiera premię za każdy z nich.

Premia za Ekspansję jest jednorazowa, zatem otrzymuje ją wyłącznie gracz, który jako pierwszy ukończył dany układ.



Przykład Premii za Ekspansję:

Antek posiada co najmniej 1 Beczkę w każdej Lokacji w środkowej kolumnie. Dzięki temu pobiera 2\$ z Pola Ekspansji środkowej kolumny. Premia z tego pola została już zebrana, zatem pozostali gracze nie będą mogli jej otrzymać, nawet, jeśli utworzą taki układ.

Istnieją dwie akcje dodatkowe, z których gracz może skorzystać w dowolnym momencie swojej tury, ale jedynie po wykonaniu Ruchu Wysłannikiem.

Umiejętność Wysłannika (Raz na turę)

Każdy Wysłannik posiada swoją Umiejętność. Kiedy gracz zdecyduje się ją aktywować, postępuje zgodnie z jej opisem (opisy Umiejętności Wysłanników znajdują się w dalszej części Instrukcji oraz na Kartach Pomocy).

Usługa Lokacji (Raz na turę)

Gracz może skorzystać z Usługi Lokacji, w której Wysłannik zakończył Ruch. W tym celu opłaca on Koszt Usługi, oddając wskazaną liczbę \$ do Puli Lokacji, a następnie postępuje zgodnie z opisem danej Usługi. Nie wszystkie Lokacje oferują Usługi. Gracz nie może skorzystać z Usługi Lokacji, jeśli nie opłaci jej kosztu.



ZAKOŃCZENIE ROZGRYWKI

Rozgrzywka dobiega końca po dziewiątej turze ostatniego gracza (kiedy ostatni z graczy wyczerpie swój zapas Beczek). Kiedy to nastąpi, gracze wykonują następujące kroki, zgodnie z podaną kolejnością:

1. Gracz kontrolujący gang Devils of Chicago ujawnia swoją Bombę i decyduje, czy ją aktywuje.
2. Gracz kontrolujący gang Lucky Joe ujawnia swój Tani Gin i decyduje, czy aktywuje swoje Specjalne Beczki.
3. Gracze przystępują do liczenia zysków z Lokacji.

Podczas liczenia zysków z Lokacji należy pamiętać o Żetonie Wydarzenia, jaki się w niej znajduje. Może on wpłynąć na ostateczny wynik lub sposób rozstrzygnięcia remisu.

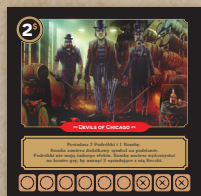
Gracz, który posiada najwięcej Beczek w danej Lokacji kontroluje ją i otrzymuje tyle \$, ile wynosi jej wartość.

Jeśli jest remis, należy sprawdzić Beczki remisujących graczy od lewej do prawej strony. Lokację kontroluje gracz, którego Beczka jest pierwsza. Należy tutaj pamiętać o Złotej Whiskey – Specjalnej Beczce gangu Golden Gang.

4. Gracze sumują wszystkie posiadane \$. Gracz, który zgromadził ich najwięcej, zostaje zwycięzcą. Jeśli jest remis, wygrywa gracz, który kontroluje więcej Lokacji. Jeśli w dalszym ciągu jest remis, decyduje kolejność graczy – wygrywa gracz, który wykonał ostatnią turę wcześniej.



Beczki posiadające dodatkowy symbol X na podstawie



Przykład Zakończenia Rozgrywki:

1. Gracz Czerwony ujawnił Bombę, jednak nie mógł jej użyć z powodu Żetonu Wydarzenia.
2. Gracz Zielony ujawnił Tani Gin oraz Dobry Towar i aktywował swoje Specjalne Beczki.
3. Gracze przystąpili do liczenia punktów:

Gracz:	Kasyno	Komisariat Policji	Bank	Ratusz	Dworzec Kolejowy	Kościół	Hotel	Poczta	Więzienie	Szmal	Razem
Rotten Guys			5 (5+2-2)				5			11	21
Lucky Joe		5 (Nie otrzymuje +2 z powodu Żetonu Wydarzenia)		1 (Ostatnia Beczka w Lokacji się nie liczy)		2 (Dzięki Żetonowi Wydarzenia)				14	22
Golden Gang					4 (-2 z powodu Żetonu Wydarzenia)				8 (Dzięki Specjalnej Beczce)	11	23
Devils of Chicago	3 (z powodu Żetonu Wydarzenia)							7 (+3 dzięki Żetonowi Wydarzenia)		12	22

ZASADY SZCZEGÓŁOWE - BECZKI I BECZKI SPECJALNE



Każdy gang posiada 9 Beczek. To podstawowy zasób, przy pomocy którego gracze walczą o kontrolę nad Lokacjami. Niektóre Beczki posiadają specjalne właściwości, są one nazywane Specjalnymi Beczkami i oznakowane Symbolem „X” na pokrywie. Niektóre z Beczek posiadają także dodatkowe oznaczenie na spodzie. Poniżej znajduje się Lista gangów oraz ich Specjalnych Beczek.

Puste Pola

Niektóre działania w grze (np. Bomba Devils of Chicago) mogą doprowadzić w Lokacji do powstania pustego pola pomiędzy Beczkami. Jeśli z jakiegokolwiek powodu w Lokacji powstaje puste pole, należy przesunąć wszystkie znajdujące się w niej Beczki do lewej strony tak, by pokryć lukę.

ZASADY SZCZEGÓŁOWE - GANGI

ROTTEN GUYS



Posiadasz 1 Wielką Beczkę. Traktuj Wielką Beczkę jak 2 Beczki znajdujące się na jednym polu. Tylko ty możesz ją przemieszczać.

Objaśnienie:

- Wielka Beczka na potrzeby efektów zależnych od liczby Beczek (np. Banku) jest traktowana, jako 2 Beczki.
- Wielką Beczkę przy pomocy Awanturnika może przemieścić wyłącznie gracz kontrolujący Rotten Guys.
- Efekt Wielkiej Beczki blokuje także jej przesunięcie wywołane Usługą Lokacji (np. w przypadku Usługi Posterunku Policji), czy zamianę Beczki z inną (np. w przypadku Usługi Destylarni).

ZASADY SZCZEGÓŁOWE – ŻETONY WYDARZEŃ

Żetony Wydarzeń modyfikują zasady występujące w Lokacjach, w których się znajdują. Ich efekty mogą być dla gracza pomocne lub mu szkodzić. Poniżej znajdziecie listę Żetonów Wydarzeń wraz z ich opisami.

Objaśnienie:

W bardzo rzadkich przypadkach może się zdarzyć, że podczas rozgrywki w Wariancie Jawnym niektóre Żetony Wydarzeń nie zostaną odkryte przed końcem gry. W takim przypadku, na koniec gry należy je ujawnić i uwzględnić podczas liczenia punktów.



Gracz kontrolujący tę Lokację na koniec gry otrzymuje 1/2/3\$.



Gracz kontrolujący tę Lokację na koniec gry traci 1/2\$.



Kiedy Beczka trafia do tej Lokacji, jej właściciel otrzymuje 1\$.



W tej Lokacji nie można Pobierać Zaliczek.



Na potrzeby liczenia kontroli ignorujecie ostatnią Beczkę w tej Lokacji.



Remisy w tej Lokacji rozstrzyga ostatnia Beczka, zamiast pierwszej.



Ta Lokacja jest warta dokładnie 3\$.



Koszt usługi tej Lokacji jest 2x większy.



W tej Lokacji ignorujecie efekty Specjalnych Beczek.

Objaśnienie – Usługi Lokacji

Poniżej znajdziecie listę Lokacji, które mogą powodować problemy, a także odpowiedzi, na często zadawane pytania w ich kontekście.

- Uwaga, w każdym przypadku, kiedy Usługa nakazuje „Stracić” lub „Zyskać” \$ i jej treść nie sugeruje inaczej, należy pobierać \$ z Puli Wspólnej i tam też je odkładać. Nie ma limitu gotówki pobieranej z Puli Wspólnej.
- Jeśli w jakiegokolwiek sytuacji zabrakłoby Żetonów Szmalu, możecie użyć dowolnego zamiennika.
- Jeśli efekt dowolnej Usługi nakazuje stracić \$, zaś gracz nie posiada już gotówki, należy zignorować ten efekt.

Dworzec Kolejowy



- Po Aktywacji tej Usługi należy wskazać Wysłannika na Planszy i zamienić go z Wysłannikiem znajdującym się na Polu Nieaktywnego Wysłannika. To samo należy zrobić z Wysłannikiem znajdującym się na Torze Zasięgu. Nowy Wysłannik zawsze wkracza na pole o zasięgu 1.
- Możliwa jest wymiana Wysłannika, którym gracz wykonał właśnie Ruch.

Komisariat Policji



- Gracz, do którego należy przemieszczona Beczka musi oddać 1\$ do Puli Komisariatu Policji.





KING
OF
CHICAGO

TWÓRCY

Autor – Wojciech Frelich

Developer – Przemysław Kot-Rembowski

Opracowanie Instrukcji – Przemysław Kot-Rembowski

Redakcja Instrukcji – Dorota Bałuszyńska-Srebro

Oprawa Graficzna – Jacek Zabawa

Projekt Toru Zasięgu – Jakub Skowroński

Skład – Dorota Polewczak

Testerzy – Adam Sitarski, Adrian Matczak, Adrian Wójcik, Agnieszka Krawczyk, Bartosz Galiszewski, Cezary Młyński, Ewa Kot-Rembowska, Grupa Testerska Fatamorgana, Hanna Frelich, Jakub Skowroński, Karol Puton, Karolina Tytko, Katarzyna Cioch, Krzysztof Piekarski, Łukasz Handschuh, Łukasz Smorąg, Maciej Budnicki, Macin Wzorek, Malwina Rekowska, Marek Chodań, Mariusz Majchrowski, Michał Mazur, Michał Pajek, Mikołaj Cioch, Paweł Gajda, Paweł Madej, Paweł Piekarski, Piotr Durlik, Przemek Płachciński, Radosław Bilski, Sebastian Srebro, Sylwia Smolińska, Szymon Frelich, Szymon Ryszkowski, Tomasz Cioch, Zbyszek Kisły.