

Samenvatting

Spelbeurt

= 1 Actieronde + 1 Ruilronde

Actiebeurt

Verplaats je wagen

Voer een Actie uit:

1. Hulpmiddelen verkrijgen
2. Je Terrein uitbreiden
3. Een Zaak openen
4. Een Job aangaan
5. Aanvallen
 - Drive-by
 - Overval op een zaak
6. Gangsters oppikken en afzetten

Voor de omkoper van de Politie:

De Politieauto verplaatsen

Voer een Politieacties uit:

- 1 Een Zaak binnenvallen
- 2 Een Auto aanhouden
- 3 Een Terrein ontruimen
- 4 Hulpmiddelen in beslag nemen

Actieronde

= 4 Actiebeurten x aantal spelers

Ruilronde

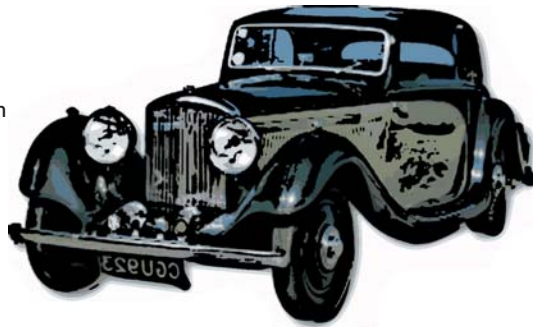
Inkomsten binnenhalen

Kaarten trekken

Gangsters inhuren

De Politie omkopen

Gangsters plaatsen



Koning van Chicago

Vertaald door Ariane



Handleiding

Inhoud

1.0 Introductie	4	a. Verklaar een aanval	17
1.1 Doel van het spel	4	b. Bereken de totale aanvals- en	
1.2 Hoe win je?	4	verdedigingspunten	17
1.3 Richtlijnen van het spel	4	c. De Schietpartijen	17
2.0 Spelinhoud	5	5.2.6 Gangsters oppikken en afzetten .	18
3.0 Voor je start	5	Gangsters van en naar een Zaak	
3.1 Het spel opzetten	6	verplaatsen	18
3.2 Je persoonlijke items plaatsen	7	Je Gangster uit de Gevangenis halen	19
4.0 Het spel kan beginnen	8	Je Gangster uit het Ziekenhuis halen	19
4.1 Spelbeurt	8	5.3 De Politieauto verplaatsen	19
5.0 Actiebeurt - de speler's beurt	9	5.4 Politieacties	19
5.1 Verplaats je wagen	9	5.4.1 Een Zaak binnenvallen	19
5.2 Een Actie uitvoeren	9	Als de Politie wint	20
5.2.1 Hulpmiddelen verkrijgen	9	Als de Eigenaar van de Zaak wint	20
5.2.2 Je Terrein uitbreiden	10	Zaak gesloten	20
De Locaal Respect tegel	10	5.4.2 Een Auto aanhouden	21
5.2.3 Een Zaak openen	10	Als de Politie wint	21
5.2.4 Een Job aangaan	12	Als de Eigenaar van de Auto wint	21
Een Job starten	12	5.4.3 Een Terrein ontruimen	21
Een Job voltooiën	12	5.4.4 Hulpmiddelen in beslag nemen	21
Een gestarte Job tegenhouden	12	Extra tips	22
5.2.5 Aanvallen	12	6.0 Ruilronde	22
Drive-by	13	6.1 Inkomsten binnenhalen	22
a. Verklaar een aanval	13	Monopoly	22
b. Bereken de totale aanvals- en		Inkomsten door Gangsters of	
verdedigingspunten	13	Gebeurteniskaarten	22
c. De Schietpartijen	13	6.2 Kaarten trekken	23
Ziekenhuis of Kerkhof?	14	6.2.1 Hulpmiddelenkaart	23
Overval op een zaak	14	6.2.2 Gebeurteniskaart	23
a. Verklaar een aanval	14	6.2.3 Jobkaart	24
b. Bereken de totale aanvals- en		6.2.4 Gangsterkaart	24
verdedigingspunten	15	6.3 Gangsters inhuren	24
c. De Schietpartijen	15	6.4 De Politie omkopen	25
Gangster Aanval- en Verdedigings-		6.5 Gangsters plaatsen	25
punten berekenen	16	7.0 Voor de volgende Spelronde	26
Voorbeeld van een Overval	17	8.0 Einde van het spel	26

Kaarten Appendix

Gebeurteniskaarten	27	Gangsterkaarten	31
An old favor	27	Bomb Jack	31
Fabulous First Aid	28	Fat Fred	32
Still standing	29	Johnny Favorite	33
Jobkaarten	30	Slick Rick	34
A thorough shaving	30	The Pimp	35
They never saw it coming	31		

THE PIMP

In brothel +2 girls each trade round

In een Bordeel: +2 Prostituees in elke Ruilronde

Als deze Gangster zich in de beschreven zaak bevindt, dan brengt hij tijdens de Ruilronde de aangegeven bonus op.

THE REPORTER

Can look in 1 car of business per game sequence

Kan in 1 Auto of Zaak per Spelronde kijken

Het maakt niet uit waar deze Gangster wordt geplaatst, je kunt in elke Auto of Zaak van één van je tegenstanders gaan kijken welke Gangster er zich bevindt.

THE UNIONBOSS

In casino +2 henchmen each trade round

In een Casino: +2 Handlangers in elke Ruilronde

Als deze Gangster zich in de beschreven zaak bevindt, dan brengt hij tijdens de Ruilronde de aangegeven bonus op.

THIN TIM

Drive +1 / Can escape driveby once per game sequence

Rijden +1 / Kan 1 keer per Spelronde aan een Driveby ontsnappen

Deze Gangster heeft een bonus voor het rijden van de Auto. Tel deze bonus bij de ogen van de dobbelsteen op. Als je meerdere Gangsters met zo'n bonus in je Auto hebt, telt slecht één ervan.

TIGHT MOUTH LARRY

Defence +2 / +4 vs Frankie The Squealer

Verdediging +2 / +4 tegen Frankie The Squealer

TONY TROUBLE

Attack +2 / Police bust 100%

Aanval +2 / Politie Inval 100%

Als de Politie een Actie uitvoert waar deze Gangster zich bevindt, wint de Politie automatisch. Als hij zich samen met "Clean Gene" in een Auto of Zaak bevindt, dan gelijken ze elkaar uit en verloopt de inval als normaal.

SLICK RICK**In brothel income +\$200***In een Bordeel: Inkomsten +\$200*

Als deze Gangster zich in de beschreven zaak bevind, dan brengt hij tijdens de Ruilronde de aangegeven bonus op.

SPONGE**Business Defence +2***Zaak Verdediging +2***SWIFT NICK****Attack +2 / Drive +1***Aanval +2 / Rijden +1*

Deze Gangster heeft een bonus voor het rijden van de Auto. Tel deze bonus bij de ogen van de dobbelsteen op. Als je meerdere Gangsters met zo'n bonus in je Auto hebt, telt slecht één ervan.

THE CHEMIST**In bar: +2 booze each trade round***In een Bar: +2 Drank tijdens elke Ruilronde*

Als deze Gangster zich in de beschreven zaak bevind, dan brengt hij tijdens de Ruilronde de aangegeven bonus op.

THE CLEANER**Attack +4 / cost 2 booze and 2 girls***Aanval +4 / kost 2 Drank en 2 Prostituees*

Om op deze Gangster te bieden heb je bepaalde Hulpmiddelen nodig. Zonder deze hulpmiddelen kun je niet op deze Gangster bieden. Deze Hulpmiddelen worden samen met het geld tijdens de Veiling betaald.

THE DENTIST**Business Defence +3***Zaak Verdediging +3***THE DOCTOR****One die roll: 4-6: killed mobsters are only injured***Gooi de dobbelsteen: 4-6: gedode Gangsters zijn slechts gewond.*

De Dokter probeert je Gangsters ervan te bewaren dat ze gedood worden. Gooi met de dobbelsteen, als het 4, 5 of 6 is, dan zijn je Gangsters slechts verwond en gaan naar het Ziekenhuis ipv het Kerkhof. Het maakt niet uit waar de Dokter wordt geplaatst, hij maakt gewoon deel uit van je Bende, dus kan hij iedereen proberen te redden, ook zichzelf. Alleen Gangsters van je tegenstanders kunnen niet door hem worden gered.

THE DWARF**Extra man in car or Business***Extra man in Auto of Zaak*

Als deze Gangster in je Auto zit, is er plaats voor 4 Gangsters. Als hij echter samen met "Fat Fred" in de auto zit, gelijken ze elkaar uit.

THE MAYOR**x2 income in a bar, brothel of casino***x2 Inkomsten in een Bar, Bordeel of Casino*

Als deze Gangster zich in één van je Zaken bevind als de Ruilronde begint, dan verdubbelen zich de inkomsten van deze Zaak.

THE MECHANIC**No car repair time.***Geen Auto reparaties nodig.*

Als je Auto de Schietpartijen niet overleeft heeft, dan repareert de Mecanicien hem meteen. Zet je Auto op de Straattegel van de dichtstbijzijnde Garage en je kunt er in je volgende beurt gewoon weer mee rijden. Omdat hij deel is van je Bende, maakt het niet uit waar de Mecanicien zich bevind.

Koning van Chicago

Het is vrijdagavond 10 uur. De straatlichten weerkaatsen op de natte stoeptegels. Duistere schaduwen werpen zich op de straten van Chicago's achterbuurt. Een eenzame auto, bijna verborgen, ronkt stilletjes in de nacht. Binnenin zitten vier goedgeklede, maar hard ogende mannen. Ze controleren hun wapens, munitie en bespreken nog een laatste keer hun aanvalsplan.

"Zorg dat het bloedig wordt." heeft hun baas hun verteld. Ze hebben hem nog nooit teleurgesteld en vandaag zal het niet anders zijn.

"We gaan er hard tegenaan!" fluistert Jack Knife, "Cleaner, jij bekommert je om die rotzakken vooraan. Fat Tony - jij bewerkt de vloer... Mad Dog en ik zullen boven eens grondig alles opruimen."

De Cleaner slaat de kurk van een gesmokkelde fles Scotch eraf en gooit zijn sigarettenpeukje uit het raam. Hij neemt een lange teug van de fles en laat dan een onverschillige kreun horen.

"Blijven jullie jongens nu gewoon rustig zitten en geniet van de show. Ik voel me als een kwaadaardige hoerenzoon vandaag." zegt hij met zijn zware krassende rokersstem.

De Cleaner verdwijnt in de duisternis met zijn ambachtelijk gereedschap, een Tommy-geweer, onder zijn jas verborgen.

De mannen achterin de auto zijn dankbaar dat de Cleaner aan hun kant staat in deze strijd om de Koning van Chicago te worden...



1.0 Introductie

1.1 Doel van het spel

Als hoofd van een bende gangsters in Chicago in de jaren '20 moet je een weg naar de top vrij vechten. Je komt tegenover wrede gangsterbazen te staan, je moet de georganiseerde criminaliteit van de stad in handen krijgen en een gangster imperium opbouwen zoals de stad nog nooit gezien heeft. Voor je bekroond wordt met de titel "Koning van Chicago" moet je illegale bars, casino's en bordelen openen, je terrein uitbreiden, genadeloze gangster inhuren voor je bende en de oppositie, die je in de weg staan, met harde hand elimineren. In een regen van kogels van voorbij rijdende schietpartijen, invallen en corrupte politie wordt Chicago een perfecte omgeving voor een verhaal vol met actie.

1.2 Hoe win je?

Je wordt "Koning van Chicago" als je 10 Machtpunten hebt verzameld. Deze Machtpunten kun je verkrijgen door zaken en gangsters in handen te krijgen, door het verkrijgen van Locaal Respect en door Jobs te voltooien.

Deze bezittingen geven je Machtpunten:

	Machtpunten
Kleine zaken	1
Medium zaken	2
Grote zaken	3
Voltooide Job	1
Locaal Respect Tegel	1
Elke 2 Gangsters	1

Alle spelers moeten hun Machtpunten voor zich neerleggen zodat iedereen ze goed kan zien, zodat iedereen kan bijhouden wie aan de winnende hand is en wie niet.

1.3 Richtlijnen van het spel

Geen trucs zijn té smerig in het gevecht naar de macht in de onderwereld van Chicago. Zo lang je de "officiële" regels van het spel in acht houdt, zijn alle soorten handel, leningen, inhuren en chantage's toegelaten. Het is je eigen moraal die de grens bepaald. Vergeet echter niet: uiteindelijk staat elke Maffioso het dichtst bij zichzelf en zijn familie. Het is dus toegestaan vriendschappen, overeenkomsten en wapenstilstanden te negeren of op te heffen. En je kunt er ook voor kiezen geleend geld of gangsters niet meer terug te betalen. Pas wel op dat je geen afgehakt paardenhoofd in je bed terugvindt!

Vertrouw niemand behalve jezelf en vergeet nooit dat een gangster héél veel waarde hecht aan persoonlijke eer. Vooral als iemand oneervol tegenover hem is!

zijn kaartbonussen gebruiken tijdens deze Schietpartij. De geneutraliseerde Gangsters telt echter nog steeds als standaard mee en John Doe kan ook nog steeds worden aangevallen. Beide Gangsters kunnen dus verwond of gedood worden.

JOHNNY FAVORITE

+\$200 for police bribe. Cannot be jailed.

+\$200 bij het omkopen van de Politie. Kan niet in de Gevangenis belanden.

Deze Gangster bespaart je \$200 al je de Politie omkoopt. Als je de Politie wilt omkopen met \$350, dan betaal je slechts \$150. Als hij zich in een Auto of Zaak bevindt die door de Politie wordt aangehouden of binnengevallen, dan gaat hij niet naar de Gevangenis.

KEN EVIL

Driveby Attack +2

Driveby Aanval +2

KNUCKLES

Business Defence +2

Zaak Verdediging +2

LUCKY LOU

Too Lucky to die

Te veel geluk om te sterven

Lou kan niet sterven. Als hij "sterft", dan komt hij in het Ziekenhuis terecht ipv het Kerkhof en kun je hem weer gaan oppikken. De Gebeurtenissen "He had an accident" en "The Pillow" hebben geen uitwerking op hem.

MAD-DOG MOE

Attack +2 / Driveby Defence +2

Aanval +2 / Driveby Verdediging +2

MR. JESUS

Defence +2 / cost 2 booze

Verdediging +2 / kost 2 Drank

Om op deze Gangster te bieden heb je bepaalde Hulpmiddelen nodig. Zonder deze hulpmiddelen kun je niet op deze Gangster bieden. Deze Hulpmiddelen worden samen met het geld tijdens de Veiling betaald.

MR. NEEDLE

x2 income on all turf

x2 Inkomsten op alle Terreinen

Het maakt niet uit waar deze Gangster wordt geplaatst, hij verdubbelt de Inkomsten op al je Terreinen.

MR ROTTWEILER

Driveby Attack +2

Driveby Aanval +2

RED IRISH

Business Attack +2

Zaak Overal +2

ROLLS ROY

Drive +1

Rijden +1

Deze Gangster heeft een bonus voor het rijden van de Auto. Tel deze bonus bij de ogen van de dobbelsteen op. Als je meerdere Gangsters met zo'n bonus in je Auto hebt, telt slecht één ervan.

SAD KEN

Take over opponent turf for free.

Neem het Terrein van een tegenstander gratis over.

FAT FRED**Attack +2 / -1 man in car**

Aanval +2 / -1 man in de Auto

Als deze Gangster in je Auto zit, is er nog maar plaats voor 2 Gangsters. Als hij echter samen met "The Dwarf" in de auto zit, gelijken ze elkaar uit.

FRANKIE THE SQUEALER**Attack +2 / Defence +2 / If jailed no income at all**

Aanval +2 / Verdediging +2 / Indien in de Gevangenis ontvang je geen Inkomsten

Zolang deze Gangster in de Gevangenis zit, krijg je tijdens de Ruilronde totaal geen Inkomsten.

FREDDIE FORGERY**Roll a die each trade round. On 1-5, collect \$100-\$500. On 6 he is jailed for life**

Gooi elke Ruilronde met de dobbelsteen. Bij 1-5 ontvang je \$100-\$500. Bij 6 gaat hij levenslang de Gevangenis in.

Gooi de dobbelsteen tijdens de inkomstenbeurt van elke Ruilronde. Bij 1-5 ontvang je \$100-\$500. Gooi je echter een 6, krijgt hij een levenslange gevangenisstraf en wordt hij op het Kerkhof gelegd, hij is nu uit het spel.

FOXTROT O'FLANIGAN**Driveby Defence +2**

Driveby Verdediging +2

HARRY THE HAND**In casino income +\$200**

In een Casino: Inkomsten +\$200

Als deze Gangster zich in de beschreven zaak bevindt, dan brengt hij tijdens de Ruilronde de aangegeven bonus op.

HYMAN DIAMOND**In any business: income +\$100**

In elke Zaak: Inkomsten +\$100

Als deze Gangster zich in de beschreven zaak bevindt, dan brengt hij tijdens de Ruilronde de aangegeven bonus op.

JACK KNIFE**+4 vs Mad-Dog Moe / +4 vs Swift Nick / +4 vs The Cleaner**

+4 tegen Mad-Dog Moe / +4 tegen Swift Nick / +4 tegen The Cleaner

Als deze Gangster tegenover één van de Gangster uit de lijst komen te staan, krijgt hij +4 voor zijn Aanval of Verdediging voor elke Gangster uit de lijst die tegenover hem komt te staan tot de Schietpartij over is.

JACK RABBIT**Drive +2**

Rijden +2

Deze Gangster heeft een bonus voor het rijden van de Auto. Tel deze bonus bij de ogen van de dobbelsteen op. Als je meerdere Gangsters met zo'n bonus in je Auto hebt, telt slecht één ervan.

JEALOUS GEORGE**+4 vs The Mayor / +4 vs The Doctot / +4 vs Mr. Needle**

+4 tegen The Mayor / +4 tegen The Doctot / +4 tegen Mr. Needle

Als deze Gangster tegenover één van de Gangster uit de lijst komen te staan, krijgt hij +4 voor zijn Aanval of Verdediging voor elke Gangster uit de lijst die tegenover hem komt te staan tot de Schietpartij over is.

JOHN DOE**Can neutralize 1 mobster in any shootout. Attack 0, Defence 0.**

Kan 1 Gangster in elke Schietpartij neutraliseren. Aanval 0, Verdediging 0.

Als deze Gangster in één van je Schietpartijen is betrokken, kan hij een Gangster van je tegenstander neutraliseren, het is aan jou de keuze welke Gangster. De geneutraliseerde Gangster kan dan geen van

2.0 Spelinhoud

1 Spelbord

2 Dobbelstenen

6 Auto's: bruin, blauw, groen, oranje, rood en geel

6 Autotegels (Car Marker)

1 PolitieAuto (Police Car): zwart

1 Politietegel (Police Badge)

Kaarten (Cards):

- 54 Hulpmiddelen (Resource): Drank (Booze), Handlangers (Henchmen) en Prostituees (Girl)
- 45 Gangsters (Mobster) met verschillende sterktes en eigenschappen
- 8 Jobs: verschillende taken om Machtpunten te bekomen
- 21 Gebeurtenissen (Event)

3 x 40 Hulpmiddeltegels (Resource): Drank (Booze), Handlangers (Henchmen) en Prostituees (Girl)

18 Zakenstenen (Business Pieces) in 3 verschillende groottes

18 Zakentegels (Business Marker): geven inkomsten, monopoly inkomsten en kosten aan

6 x 15 Terreintegels (Turf Marker): bruin, blauw, groen, oranje, rood en geel

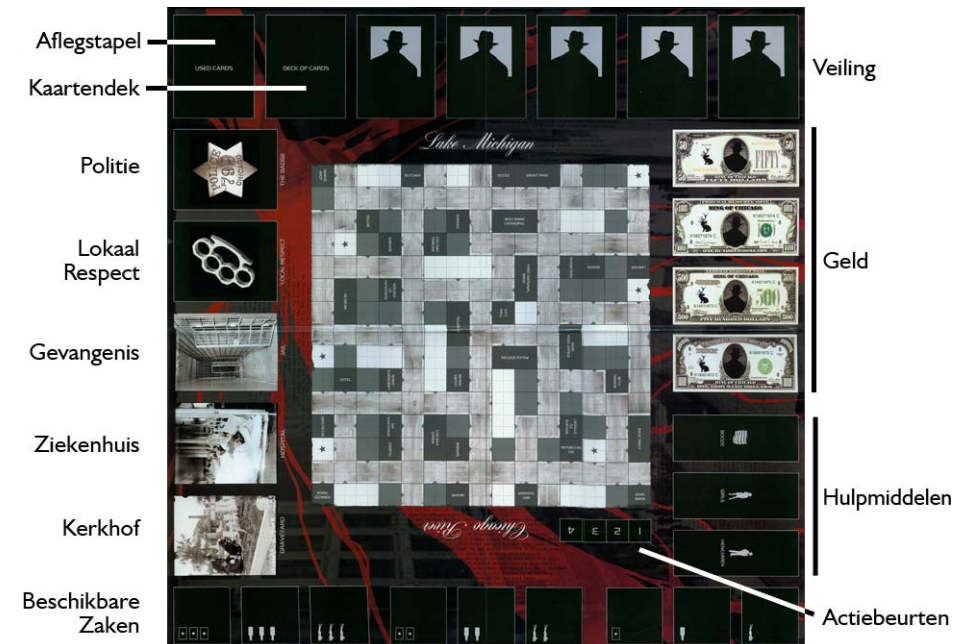
1 Lokaal Respect tegel (Local Respect Marker)

1 Rondetegel (Round Marker)

6 Persoonlijke Folders: bruin, blauw, groen, oranje, rood en geel

Geld (Money):

- 20 x 50 dollars
- 40 x 100 dollars
- 30 x 500 dollars
- 20 x 1000 dollars



3.1 Het spel opzetten

Plaats het spelbord in het midden van de tafel.

Elke speler krijgt:

- 1 Auto, 15 Terreintegels en de Persoonlijke Folder van een gekozen kleur
- \$ 1000
- 1 Autotegel
- 1 Zakentegel met bijbehorende Zakensteen: Blind getrokken uit de 9 kleine zaken
- 1 Start Gangster: Blind getrokken uit de Gangsterkaarten met een ster in de rechter bovenhoek van de foto
- 3 Hulpmiddeltegels: van elke soort 1

Het dek kaarten bestaat uit:

- Hulpmiddelen (Resources): Drank (Booze), Handlangers (Henchmen) en Prostituees (Girl)
- Gangsters (Mobster) met verschillende sterktes en eigenschappen
- Jobs: verschillende taken om Machtpunten te bekomen
- Gebeurtenissen (Event)

Het is belangrijk dat dit dek goed geschud wordt (inclusief de overgebleven startgangsters). De verschillende kaarten zouden gelijk verspreid moeten zijn om een goed spelverloop te hebben.

Leg dit dek blind op de plaats "Deck of Cards"

Leg de volgende spelonderdelen op hun plaats op het bord:

- Zakentegels (Business Marker)
- Zakenstenen (Business Pieces)
- Hulpmiddelen (Resources)
- Politietegel (Police Badge)
- Lokaal Respect tegel (Local Respect Marker)
- Rondetegel (Round Marker)
- Geld (Money)
- PolitieAuto (Police Car): zet deze voor het Politiekantoor (Police Dept.)



Rondetegel

Plaats Hulpmiddelen op de volgende locaties:

- Pawn Shop (Pandjes winkel): 1 Handlanger (Henchmen)
- Tailor (Kleermaker): 1 Handlanger (Henchmen)
- Lawyer (Advocaat): 1 Prostituee (Girl)
- Tobacco Trade (Sigarettenwinkel): 1 Prostituee (Girl)
- Museum (Museum): 1 Drank (Booze)
- Boxing Club (Boksclub): 1 Drank (Booze)
- Wharf (Werf): 3 Drank (Booze)
- Docks (Dokken): 3 Drank (Booze)
- Randolph St. Station: 3 Prostituees (Girl)
- LaSalle St. Station: 3 Prostituees (Girl)
- Laborer's Union (Vakbond): 3 Handlangers (Henchmen)
- Teamsters (Transportbedrijf): 3 Handlangers (Henchmen)

Pick him up at the Teamsters, take him to the Wharf and have him walk on water in his brand new cement shoes.

Bij DE VISSEN SLAPEN

De baas van een transport bedrijf biedt iedereen \$1300 aan die de vakbondsafgeleide laat verdwijnen. Haal hem op bij "Teamers" er rijd er mee naar de "Werf". Laat hem over het water lopen met zijn splinternieuwe betonnen schoenen.

THEY NEVER SAW IT COMING

A prior benefactor needs a hand to accomplish a brilliant ambush. Go to the Tailor and pay \$500 for a package containing police uniforms. Take the package to the local Garage wher you will receive \$1300 for your efforts.

ZE ZAGEN HET NOOIT AANKOMEN

Een oude sponsor heeft hulp nodig bij het uitvoeren van een briljante overval. Ga naar de "Tailor" en betaal \$500 voor een pakje met politie uniformen. Breng het pakje naar de locale "Garage" waar ze je \$1300 uitbetalen voor je moeite.

Gangsterkaarten

Vergeet niet dat die Gangsters die geen Aanval- of Verdedigingsbonussen op hun kaart hebben staan sowieso 1 standaardpunt voor zowel de Aanval als de Verdediging hebben.

BOMB JACK

Business attack +3 / Defence -1

Zaak Overval +3 / Verdediging -1

BUGS BENNY

Attack +2

Aanval +2

CHARLIE THE FISH

In bar income +\$200

In een Bar: Inkomsten +\$200

Als deze Gangster zich in de beschreven zaak bevind, dan brengt hij tijdens de Ruilronde de aangegeven bonus op.

CHICKEN JOE

Driveby +3

Driveby +3

CLEAN GENE

No police bust.

Geen Politie inval.

Als de Politie een Actie uitvoert waar deze Gangster zich bevind, Verliest de Politie automatisch. Als hij zich samen met "Tony Trouble" in een Auto of Zaak bevind, dan gelijken ze elkaar uit en verloopt de inval als normaal.

DER SCHWEINEHUND

Business attack +3 / Cannot pick up recources

Zaak Overval +3 / Kan geen Hulpmiddelen oppikken

Als deze Gangster in je Auto zit, kun je geen Hulpmiddelen oppikken.

DOUGH BOY

Defence +2

Verdediging +2

EASY MIKE

Attack +2 / When hospitalized anyone can pick him up

Aanval +2 / Iedereen kan hem bij het Ziekenhuis ophalen

A THOROUGH SHAVING

The president of Unione Siciliana has powerful enemies. They offer you \$1200 if you go to the Barber and ensure that the president gets a good and hard shave. Then drive to the Post Office and send his head back to Sicily.

EEN STRAKKE SCHEERBEURT

De president van de Unione Siciliana heeft machtige vijanden. Ze bieden je \$1200 als je naar de "Barber" gaat en er voor zorgt dat de president zijn laatste scheerbeurt krijgt. Ga dan naar het "Post Office" en zend zijn hoofd terug naar Sicilië.

HELP YOU HELP ME

The republicans need some help doing some "convincing". Get briefed at the Republican HQ. Then go to the Democrat HQ, and let people know who makes the calls. Your republican friends happily pay you \$900.

HELP JOU HELP MIJ

De republikeinen hebben wat hulp nodig met enige "overtuigen". Haal je instructies bij het "Republican HQ". Ga dan naar de Democrat HQ en laat hun weten wie de klappen uitdeelt. Je republikeinse vrienden zullen je met plezier \$900 betalen

ONE DOWN

A powerful rival faces trial. You know he confides in his cowardly accountant. Go to the Accountant, manhandle him until he gives you the accounts. Deliver them at the Courthouse. The prosecutor pays \$800.

EENTJE NEER

Een machtige rivaal wordt voor het gerecht gesleept. Je weet dat hij zijn laffe boekhouder in vertrouwen heeft genomen. Ga naar de "Account" en bewerk hem tot hij je de boekhouding geeft. Lever deze af aan het "Courthouse", de aanklager betaald er \$1300 voor.

PAY-DAY IS COMMING UP

Hit the First National Bank with 2 mobsters in your car. Bring the loot to any of your businesses and add \$1500 to your own salary

BETAALDAG KOMT ERAAN

Overval de "First National Bank" met 2 Gangsters in je Auto. Breng de buit naar één van je Zaken en voeg \$1500 toe aan je eigen salaris.

RED HOT TIP

The racehorse Man-O-War is in town. Rumer has it that the race is fixed. Go to the Bookie and get tipped off, then go to the Race Track and place a bet. Roll the die, on a 1,2 or 3 you loose it all, on a 4,5 or 6 collect twice your stake.

SUPERTIP

Het racepaard Man-O-War is in de stad. Het gerucht gaat dat de race is omgekocht. Ga naar de "Bookie" en krijg een tip, ga dan naar de "Race Track" en plaats een weddenschap. Rol met de dobbelsteen. Bij 1,2 of 3 verlies je alles, bij 4,5 of 6 krijg je het dubbele.

Je mag zelf kiezen hoeveel geld je verwerd, het minimum bedrag is \$50, het maximum is hoeveel geld je kunt vast krijgen. De Job is sowieso voltooid, of je nu wint of verliest.

ROSES ARE RED... AND BLOODY

The Florist has been rum-running on the side. He has become quite a nuisance. Hit his shop. Take the corpse to the Butcher who pays \$1100 for it, no questions asked (either way...)

ROZEN ZIJN ROOD... EN BLOEDERIG

De "Florist" is onder de toeg rum aan het verkopen. Hij begint echt wel vervelend te worden. Overval zijn winkel. Breng het lijk naar de "Butcher" die er \$1100 voor betaald zonder vragen te stellen (hoe dan ook...).

SLEEPING WITH THE FISHES

The boss of a truck company is offering \$1300 ti anyone who makes the union leader disappear.

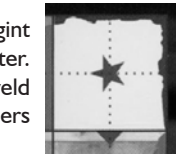
3.2 Je persoonlijke items plaatsen

Leg je Autotegel (Car Marker), Zakentegel (Business Marker), Terreintegels (Turf Marker) en Persoonlijke Folder voor je op tafel. Leg je geld en je Hulpmiddeltegels (Resources) in je Persoonlijke Folder. Leg je Gangsterkaart blind onder de Autotegel of onder de Zakentegel.

Elke speler gooit met beide dobbelstenen. De speler die het hoogst gooit begint het spel. Deze speler kiest een open Zakenveld (Business Square) met een ster. Hij zet zijn Zakensteen (Business Piece) hier op en zet zijn Auto op het Straatveld (Street Square) waar het pijltje naar wijst. Kloksgewijs doen alle andere spelers hetzelfde.

**De Autotegel (Car Marker)**

Deze tegel vertegenwoordigt je Auto. De Gangsters die je onder deze tegel legt zijn dus de Gangsters die in de Auto zitten. Deze tegel moet altijd zichtbaar zijn voor je tegenspelers.

**De Zakentegel (Business Marker)**

Deze tegel vertegenwoordigt een bepaalde Zakentegel (Business Marker). De Gangsters die je onder deze tegel legt zijn dus de Gangsters die in de Auto zitten. Deze tegel moet altijd zichtbaar zijn voor je tegenspelers.

**Terreintegels (Turf Marker)**

Je plaatst je Terreintegels op Terreinvelen (Turf Squares) om aan te geven welke delen van Chicago in jouw handen zijn.

**Persoonlijke Folder**

Hier kan je je geld, je Hulpmiddelen, je Jobkaarten en je Gebeurteniskaarten verstoppert voor je tegenspelers.

**Geld**

Gebruik je geld om nieuwe Gangsters in te huren, de Politie om te kopen of de Terreinen van je tegenspelers over te nemen.

**Hulpmiddelen**

Gebruik je Hulpmiddelen om nieuwe zaken op te starten.

**Gangsterkaarten**

Elke Gangsterkaart stelt een bepaalde Gangster voor met zijn eigen unieke eigenschap(pen). Gebruik deze Gangsters om je tegenstanders aan te vallen of je zaken te verdedigen.

Opmerking: Als je bij de start van het spel meteen in de aanval wilt gaan, dan leg je de Gangsterkaart onder je Autotegel. Vind je het echter wijzer om de Gangster je nieuwe zaak te verdedigen, leg hem dan onder je Zakentegel.

4.0 Het spel kan beginnen

4.1 Spelbeurt

“Koning van Chicago” is verdeeld in verschillende Spelrondes (Game Sequences) tot de winnaar gevonden is. Elke Spelronde bestaat uit 4 Actierondes (Action Rounds) en 1 Ruilronde (Trade Round).

Spelronde (Game Sequence)	Actierondes (Action Round)	Actiebeurt 1
		Actiebeurt 2
		Actiebeurt 3
		Actiebeurt 4
	Ruilronde (Trade Round)	

In elke Actiebeurt krijgen de spelers kloksgewijs een beurt waarin ze hun Auto 1 keer mogen verplaatsen en 1 Actie mogen uitvoeren: een Zaak openen, een Job voltooien, tegenspelers aanvallen enz.

Opmerking: De speler die als eerste een Startlocatie heeft uitgezocht, begint met de 1^{ste} spelronde.

De beurt van elke speler in een Actiebeurt ziet er dus als volgt uit:

Actiebeurt – beurt van een speler
1. Verplaats je wagen
2. Voer een Actie uit:
Neem Hulpmiddelen
Vergroot je Terrein
Open een zaak
Start of voltooi een Job
Val aan: voorbij rijdende schietpartij of Zaken aanval
Neem nieuwe en/of verwijder oude Gangsters

Als een speler de PolitieAuto onder controle heeft, kan hij die slechts gebruiken aan het einde van zijn beurt. Hetzelfde als in zijn eigen beurt kan de PolitieAuto 1 keer verplaatsen en 1 Actie uitvoeren.

De beurt van de Politie in een Actieronde ziet er dus als volgt uit:

3. Verplaats de PolitieAuto
4. Voer een Politieactie uit:
Val een Zaak binnen
Doorzoek een Auto
Maak een Terrein vrij
Neem Hulpmiddelen in beslag

Als een Actieronde voorbij is, vergeet dan niet de Rondetegel (Round Marker) te verplaatsen, zodat je in het oog kunt houden welke ronde bezig is.

Na 4 Actiebeurten stoppen alle speler hun activiteiten de Ruilronde (Trade Round) begint. Hier krijgen de spelers hun inkomsten, trekken ze hun kaarten, huren ze Gangsters in, kopen de Politie om en plaatsen hun Gangsters onder hun Auto- en/of Zakentegels.

De Ruilronde ziet er dus als volgt uit:

Ruilronde:
1. Ontvang Inkomsten
2. Trek een kaart
3. Bied op Gangsters
4. Koop de Politie om
5. Plaats de Gangsters

LANGS DE ACHTERDEUR WEGVLUCHTEN

Speel deze kaart aan het begin van een Overval op je Zaak en verwijder al je verdedigende Gangsters.

De gevluchte Gangsters kunnen deze Spelronde niet meer gebruikt worden.

Deze kaart moet worden gespeeld voor een schietpartij begint. De ontsnapte Gangsters verbergen zich ondergronds. Leg ze in je Persoonlijke Folder. Ze zijn uit het spel tot de volgende Ruilronde, waar je ze terug in het spel kunt plaatsen.

STILL STANDING

Play this card immediately after one of your mobsters is wounded and keep him in the shootout.

NOG STEEDS STAANDE

Speel deze kaart onmiddellijk nadat één van je Gangsters verwond is en hou hem in de Schietpartij.

STREETWISE

Some guys just know all the short cuts. Play this card in your own action round and get an extra die roll for moving the car.

STRAATLEVEN

Sommige jongens kennen alle afkortingen. Speel deze kaart in je eigen Actiebeurt en krijg een extra gooi met de dobbelsteen om je Auto te verplaatsen.

Deze extra gooi met de dobbelsteen kun je ook gebruiken na je Actie. Je kunt echter geen 2 Acties uitvoeren.

THE FEDS ARE IN TOWN:

Play this card anytime and the cops get one extra police ation.

DE BOB IS IN DE STAD

Speel deze kaart wanneer je maar wilt en de Flikken krijgen één extra Politieactie.

Deze kaart is alleen maar geldig tot de laatste Ruilronde.

THE PILLOW

You hire a specialist to visit one of your opponents hospitalized mobsters. Play this card anytime and simply move a mobster from the hospital to the graveyard.

HET KUSSEN

Je huurt een specialist om een Gangster van één van je tegenstanders in het Ziekenhuis om te brengen. Speel deze kaart wanneer je wilt en leg dan één van de Gangsters uit het Ziekenhuis in het Kerkhof.

THE RAT

You leak information about one of your opponents warehouses. Play this card during your turn and the police confiscates 50% of his random resources.

DE RAT

Je lekt informatie over je tegenstanders warenhuizen. Speel deze kaart tijdens je beurt en de Politie neemt 50% van zijn willekeurige hulpmiddelen in beslag.

THE SEVERED HORSEHEAD

Play this card and you may avoid being busted by the police or you may cancel “Election Day”

HET AFGEHAKTE PAARDENHOOFD

Speel deze kaart en je kunt vermijden een inval van de Politie of “Verkiezingen” vermijden.

TOMMYGUNS

Play this card at the start of any shootout and add +2 to your die rolls when attacking or defending.

MACHINEGEWEREN

Speel deze kaart aan het begin van een schietpartij en tel +2 bij je dobbelsteenworp op om aan te vallen of te verdedigen.

VERKIEZINGEN

Politiekers verklaren de oorlog aan de georganiseerde misdaad. Speel deze kaart in elke Actiebeurt tegen één van je tegenspelers. Al zijn activiteiten zullen worden stilgelegd voor de rest van de Actieronde. Hij ontvangt geen Inkomsten tijdens de volgende Ruilronde.

Alle activiteiten worden stil gelegd. Dit wil zeggen: hij kan zijn eigen of de Politieauto verplaatsen, hij kan geen Gebeurteniskaarten spelen (behalve "The Severed Horse Head") en hij kan niet ruilen met ander spelers. Tijdens de volgende Ruilronde krijgt hij geen inkomsten. De andere activiteiten van de Ruilronde mag hij echter wel spelen. De Auto en de Zaken van deze pechvogel verdedigen zich zoals gewoonlijk.

FABULOUS FIRST AID

Play this card immediately after one of your mobsters is killed in a shootout and place him at the hospital.

GEWELDIGE EERSTE HULP

Speel deze kaart meteen als één van je Gangsters in een schietpartij is gedood en plaats hem in het Ziekenhuis.

Deze kaart kan ook gespeeld worden als je tegenstander "The Pillow" kaart tegen je uitspeelt of als je Gangster een ongeluk heeft.

FRIENDS ON THE INSIDE

Play this card during your turn and take control of the police car until the next trade round. You may now move the police before you move your own car.

EEN KRUIWAGEN BIJ DE POLITIE

Speel deze kaart tijdens je beurt om controle over de Politieauto te krijgen tot de volgende Ruilronde. Je mag nu de Politie gebruiken voor je je eigen wagen gebruikt.

GETAWAY

Play this card tot exit any shootout and move your car up to 6 squares in any direction.

Cannot be used when defending your business.

ONTSNAPPING

Speel deze kaart om aan een schietpartij te ontkomen en verplaats je Auto 6 vakjes in elke richting.

Kan niet gebruikt worden tijdens de verdediging van je Zaak.

HE HAD AN ACCIDENT

Play this card anytime and place one of your opponents jailed mobsters in the graveyard.

HIJ HAD EEN ONGELUK

Speel deze kaart wanneer je wilt en leg één van je tegenstanders gevangen Gangster in het Kerkhof.

MASSACRE

Play this card at the start of any shootout and all defeated mobsters goes to the graveyard.

MASSAMOORD

Speel deze kaart aan het begin van een schietpartij en alle verslagen Gangsters gaan naar het Kerkhof.

OUT OF GAS

Play this card anytime to keep one of your apponents from moving his car for one action round.

LEGE TANK

Speel deze kaart wanneer je wilt om de Auto van één van je tegenstanders tijdens 1 Actiebeurt lam te leggen.

SHUTGUNS

Play this card at the start of any shootout and add +1 to your die rolls when attacking or defending.

GEWEREN

Speel deze kaart aan het begin van een schietpartij en tel +1 bij je dobbelsteenworp op om aan te vallen of te verdedigen.

SNEAKING OUT THE BACKDOOR:

Play this card at the start of an attack on your business and remove all your defendign mobsters. The escaping mobsters cannot be used for the rest of the game sequence.

Opmerking: In je Persoonlijke Folder vind je een korte lijst van rondes, beurten en de dingen die je hierin kunt uitvoeren. Daar dit een Engelstalig spel is, is dit dus ook in het Engels.

5.0 Actiebeurt - de speler's beurt



5.1 Verplaats je wagen

Je kunt je Auto vrij over de Straatvelden van het spelbord verplaatsen. Je verplaatst je Auto door met 1 dobbelsteen te gooien en hem dan over het aantal Straatvelden dat de dobbelsteen aangeeft. Je bent niet verplicht het volledige aantal Straatvelden te gebruiken die door de dobbelsteen worden aangegeven. Je hoeft zelfs je Auto helemaal niet te verplaatsen als je dat verkiest, zelfs al heb je de dobbelsteen reeds gegooid.

Het is toegestaan om voorbij andere Auto's te rijden of je Auto te plaatsen waar zich reeds andere Auto's bevinden.

Als je naar een specifieke Zaak, Terrein of elk ander veld dat geen Straatveld is wilt gaan, dan ga je met je Auto op dat Straatveld staan die door het Non-Straatveld met een klein pijltje wordt aangegeven.

Opmerking: Speciale Gangsters of Gebeurtenissen kunnen ervoor zorgen dat je Auto verder mag verplaatst worden dan de dobbelsteen aangeeft.

5.2 Een Actie uitvoeren

Nadat je je Auto hebt verplaatst mag je één van de volgende acties uitvoeren.

Opmerking: Een Gebeurteniskaart spelen of handelen met je tegenstanders wordt niet als Actie beschouwd.

5.2.1 Hulpmiddelen verkrijgen

Hulpmiddelen vertegenwoordigen goederen en werkrachten die je kunt gebruiken om illegale zaken te drijven.

Er zijn 3 soorten Hulpmiddelen:



Prostituees (Girl) zijn je Hulpmiddelen om Bordelen (Brothels) te kunnen opbouwen.

Handlangers (Henchmen) zijn je Hulpmiddelen om Casino's te kunnen opbouwen.

Drank (Booze) is je Hulpmiddel om Bars te kunnen opbouwen.

In elke Ruilronde kunnen Hulpmiddelkaarten worden getrokken, waardoor de Hulpmiddelen, verspreid over de hele stad, beschikbaar worden. Op de juiste tijd op de juiste plaats staan kan heel voordelig zijn.

Je kunt deze Hulpmiddelen te pakken krijgen door met je Auto naar dat Straatveld te gaan die door het Locatieveld met een klein pijltje wordt aangegeven. Je mag alle of slechts enkele Hulpmiddelen nemen en die in je Persoonlijke Folder leggen.

Hulpmiddelen oppikken geldt als 1 Actie.

Opmerking: Je kunt op elk gegeven moment Hulpmiddelen ruilen of verhandelen met je tegenspelers, dit telt niet als een Actie.

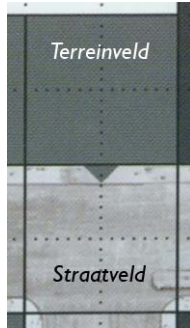
5.2.2 Je Terrein uitbreiden

Een Terreinveld vertegenwoordigt een deel van Chicago waar je je macht kunt laten gelden door de controle te nemen over de afpersing van dit gebied (lees: de winkeleigenaar beschermen door van hem beschermingsgelden te ontvangen). Voor elk gebied dat onder jou bescherming staat, krijg je \$50 tijdens de Ruilronde.



Terreinvelden zijn de grijze vierkanten op het spelbord.

Je kunt een Terreinveld te pakken krijgen door met je Auto naar dat Straatveld te gaan die door het Terreinveld met een klein pijltje wordt aangegeven.



- Als dit Terreinveld nog niet is ingepalmd door één van je tegenstanders, kun je één van je gekleurde Terreintegels op dit veld leggen. Nadat je dit gedaan hebt, is dit Terreinveld van jou.
- Als dit Terreinveld bezet is door één van je tegenstanders, kun je deze overnemen door \$100 aan de bank te betalen. De Terreintegel van je tegenstander wordt dan vervangen door je eigen Terreintegel. Nadat je dit gedaan hebt, is dit Terreinveld van jou.

Een Terreinveld innemen geldt als 1 Actie.

De Locaal Respect tegel

Diegene met het meeste Terreintegels op het spelbord komt in het bezit van de Locaal Respect tegel. Deze tegel telt voor 1 Machtspunt. Hij legt deze tegel open voor zich neer op tafel, zodat zijn tegenspelers ten allen tijde kunnen zien dat hij die bezit.

Als een andere speler op een gegeven moment meer Terreintegels op het spelbord heeft dan de eigenaar van de Locaal Respect tegel, dan neemt hij zowel de tegel als het Machtspunt van die bezitter over.

Als 2 spelers evenveel Terreintegels op het spelbord hebben, dan krijgt niemand de Locaal Respect tegel en het Machtspunt en gaat deze tegel terug op zijn plaats aan de rand van het spelbord.

Opmerking: Je kunt Terreintegels niet ruilen of verhandelen met je tegenspelers.

5.2.3 Een Zaak openen

Je zaken zijn de ruggengraat van je imperium. Door Bars, Bordelen en Casino's te openen verdien je veel geld en krijg je Machtspunten die je nodig hebt om "Koning van Chicago" te worden.

THE RED ROOM	♠	♠
INCOME	\$600	
MONOPOLY	\$800	
COST	2 BOOZE	
	2 GIRLS	
	4 HENCHMEN	

Kaarten

Appendix

Gebeurteniskaarten

AN OLD FAVOR

Play this card in the trade round and take control of any one mobster on the auction list.

NOG IETS TEGOED

Speel deze kaart in de Ruilronde en neem één gangster naar keuze uit de Veiling.

BACKSTABBING SON OF A GUN

Never trust anyone but yourself. Play this card in the trade round and steal a random mobster from one of your opponents.

ACHTERBAKSE KLOOTZAK

Vertrouw niemand. Speel deze kaart in de Ruilronde en steel een willekeurige Gangster van één van je tegenstanders.

BREAK AND ENTER

Play this card in the trade round and steal 2 random event or used job cards from one of your opponents.

BINNENVALLLEN

Speel deze kaart tijdens de Ruilronde en steel 2 Gebeurtenis- of gebruikte Jobkaarten van één van je tegenstanders.

BURGLARY:

Play this card during your turn. Roll a die and steal 1-6 carefully chosen resources from one of your opponents.

INBRAAK

Speel deze kaart tijdens je beurt. Gooi de dobbelsteen en steel 1-6 zorgvuldig uitgekozen Hulpmiddelen van één van je tegenstanders.

Het aantal ogen bepaald hoeveel Hulpmiddelen je van je tegenstander mag stelen. Jij kiest welke Hulpmiddelen.

DYNAMITE:

Play this card at the start of any shootout and add +4 to your die rolls when attacking or defending.

Can only be played if you have a mobster involved. He is automatically killed before the shootout.

DYNAMIET

Speel deze kaart aan het begin van een schietpartij en tel +4 bij je dobbelsteenworp op om aan te vallen of te verdedigen.

Kan alleen gespeeld worden als er een Gangster bij de schietpartij betrokken is. De Gangster sterft automatisch voor de schietpartij begint.

Offer een Gangster naar keuze op die je voor de schietpartij begint in het Kerkhof legt. Zijn specialiteiten tellen niet mee in de schietpartij en je tegenstander hoeft hem niet te bevechten.

ELECTION DAY

Politicians declare war on organized crime. Play this card in any action round on one of your opponents. All his activities will be frozen for the rest of the action rounds. He receives no income in the next trade round.

7.0 Voor de volgende Spelronde

Vergeet niet om na de Ruilronde en voor de volgende Spelronde:

- De Dobbelsteen door te geven aan de volgende Startspeler
- De Rondetegel terug in zijn startpositie te zetten.
- Gesloten zaken terug te openen.

Je hebt nu een volledig Spelronde achter de rug en kunt een nieuwe starten. Ga hiermee door tot één van jullie "Koning van Chicago" wordt... Succes in je strijd!

8.0 Einde van het spel

Je wint het spel van het moment je 10 of meer Machtspunten hebt bemachtigd, dus hou een oogje op ieder zijn Machtspunten. Het is altijd toegestaan om samen te spannen tegen iemand die aan het winnen is!



De zaken geven je de volgende geldbedrag en Machtspunten:

Zaak	Inkomsten	Monopoly	Machtspunten
Klein	\$300	\$400	1
Medium	\$600	\$800	2
Groot	\$1200	\$1500	3

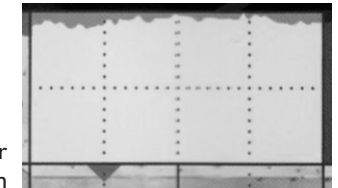
Voor elke Zaak moet je een bepaald aantal Hulpmiddelen betalen. Deze voorwaarden vind je terug op betreffende Zakentegel.

De prijzen zijn:

Grootte	Zaak	Handlangers	Drank	Prostituees
Klein	Casino	3	1	1
	Bar	1	3	1
	Bordeel	1	1	3
Medium	Casino	4	2	2
	Bar	2	4	2
	Bordeel	2	2	4
Groot	Casino	5	3	3
	Bar	3	5	3
	Bordeel	3	3	5

Zakenvelden zijn de witte vierkanten op het spelbord.

- 1 vlak = Kleine Zaak
- 2 vlakken = Medium Zaak
- 3 vlakken = Grote Zaak



Je kunt een Zakenveld te pakken krijgen door met je Auto naar dat Straatveld te gaan die door het Zakenveld met een klein pijltje wordt aangegeven.

Deel je tegenspelers mee dat je hier een zaak wilt openen, betaal aan de bank het juiste aantal Hulpmiddelen dat op die gekozen Zakentegel staat en plaats de Zakensteen horende bij de gekozen Zakentegel op het lege Zakenveld. Leg de gekozen Zakentegel voor je op tafel zodat je tegenspelers deze tegel ten allen tijde kunnen zien.

Een Zaak openen geldt als 1 Actie.

Opmerking: Als je een nieuwe zaak opent, mag je vrij Gangsters van je Auto naar je nieuwe Zaak verhuizen, zodat deze zaak bescherming krijgt. Dit telt niet als een actie.

Opmerking: Als je een tekort hebt aan Hulpmiddelen om een nieuwe Zaak te openen, laat het dan niet achterwege om bij je tegenstanders aan te kloppen. Je mag ruilen, lenen, kopen, smeken en zelfs dreigen om aan Hulpmiddelen te geraken. Je kunt dit op elk moment doen en het telt niet als een actie. Vraag en aanbod voorhanden bepalen natuurlijk de prijzen van deze Hulpmiddelen.

5.2.4 Een Job starten of vervolledigen

Jobs volbrengen leveren geld en Machtspunten op die je niet meer kunt verliezen. Voor elke Job die je hebt voltooid krijg je een bepaald geldbedrag en 1 Machtspunt als beloning.

Je trekt Jobkaarten van de stapel kaarten tijdens de Ruilronde. Om een job te voltooien moet je met je Auto van de ene gegeven Straattegel naar de andere gegeven Straattegel die op je Jobkaart staan aangeduid. De 2 locaties zijn in het rood aangeduid op je Jobkaart.

Als je zo'n Jobkaart van de stapel hebt getrokken, ligt het aan jou wanneer je die job aangaat en hoelang je er over doet om hem te voltooien.

Een Job starten

Parkeer je Auto op de straattegel die als startplaats is aangegeven op de Jobkaart. Je leest de Jobkaart dan hardop voor, zodat je tegenspelers weten welke Job je te voltooien hebt en legt daarna de Jobkaart open voor je op tafel. Deze kaart blijft open voor je liggen terwijl je met deze Job bezig bent. Gestarte Jobs kunnen niet op de aflegstapel worden gelegd of geruild worden.

Een Job starten geldt als 1 Actie.

Opmerking: Het is toegestaan om je met meerdere Jobs tegelijk bezig te houden.

Een Job voltooien

Parkeer je Auto op de straattegel die als eindplaats is aangegeven op de Jobkaart. Kondig dan aan dat je een Job hebt voltooid en ontvang het geld dat als beloning op de kaart is aangegeven. De kaart van de voltooide Job leg je dan gesloten voor je op tafel, zodat iedereen goed kan zien dat deze Job voltooid is en weet dat dit nu 1 Machtspunt in jouw voordeel is.

Een Job voltooien geldt als 1 Actie.

Een gestarte Job tegenhouden

Een gestarte Job wordt afgebroken als:

- Je Auto door de Politie wordt aangehouden. De Job vervalt dan en de kaart wordt op de aflegstapel gelegd.

Een gestarte Job wordt onderschept als:

- Je Auto wordt aangevallen door die van een tegenspeler en je de schietpartij verliest. Je moet de Jobkaart dan afgeven aan de overwinnaar die de Job dan mag voltooien. De nieuwe eigenaar van deze Jobkaart hoeft de Job niet opnieuw te starten, hij hoeft hem slechts te voltooien om de beloning en het Machtspunt te krijgen.

Opmerking: Als je geen enkele kans ziet om een Job te beginnen, of je hebt geld of Hulpmiddelen nodig, mag je de Jobkaart altijd ruilen.

5.2.5 Aanvallen: een Drive-by of een Overval

Door je tegenstanders aan te vallen kun je de Gangsters van je tegenstanders doden of verwonden, hun Auto's uitschakelen of hun zaken overnemen. Dit is waar je eigen Gangster goed van pas komen.

Je kunt óf een Drive-by (schietpartij vanuit een wagen) óf een Overval op een zaak plegen. Je kunt niet beide aanvallen in 1 beurt plegen.

De speler die de Ruilronde is begonnen mag beginnen met bieden op de 1^{ste} Gangster. Na zijn Bod zijn de komende spelers vrij om hem te overbieden. De minimum prijs voor een Gangster is \$50, maar er zijn geen maxima vastgelegd, het ligt er gewoon aan hoeveel geld je bezit. De biedingen gaan gewoon verder tot er niemand meer overboden wordt.

De Gangster gaat naar de hoogsteieder. De nieuwe eigenaar betaald het bedrag aan de bank en neemt de Gangsterkaart. Nu starten de biedingen voor Gangster nr 2. Dit gaat zo door tot alle Gangsters in de Veiling op zijn. Als een Gangster niet wordt verkocht tijdens de Veiling, ga je gewoon over op de volgende Gangster in de rij. De onverkochte Gangster wordt dan 1^{ste} in de Veiling gelegd voor de volgende Ruilronde.

Het is verboden om meer te bieden dan je kan betalen, maar je mag altijd geld lenen van je tegenstanders of zelf geld uitlenen of weggeven tijdens deze Veiling.

Opmerking: Als je geld leent van je tegenstanders, liggen de conditie compleet bij jullie beiden. Onderhandelen is dus gevraagd.

6.4 De Politie omkopen

Het is altijd leuk om te weten dat de Politie aan jou kant staat!

Je koopt de Politie om op de zelfde manier als je op de Gangsters biedt; per Opbod dus. De speler met het hoogste bod kan de komende 4 Actiebeurten vrij over de Politie beschikken.

Meer info bij "5.3 De Politieauto verplaatsen"

6.5 Gangsters plaatsen

De Gangsters die je nu onder je Auto- of Zakentegels legt, liggen daar voor de hele komende Actieronde, tenzij ze met je Auto worden verplaatst, dus denk goed na waar je je Gangsters neer legt.

Aan het einde moet je je Gangster onder je Auto- of Zakentegels leggen. Je kunt dan je Gangsters ook vrij over je tegels verplaatsen. Leg de kaarten blind neer onder je tegels, zodat je tegenstanders niet kunnen zien welke Gangsters je er onder hebt liggen.

Vergeet niet dat er niet meer dan 3 Gangsters onder je Autotegel mogen liggen!

De Auto- of Zakentegels moeten altijd zichtbaar zijn voor je tegenspelers tijdens het spel. Gangsters die in het Ziekenhuis liggen of in de Gevangenis zitten kunnen niet verplaatst worden tijdens de Ruilronde, zij moeten met de Auto bij het Ziekenhuis of het Politiekantoor opgehaald worden.

Tip: Tijdens de Ruilronde is het altijd toegestaan om Gangsters te ruilen, te verkopen of (uit) te lenen.

6.2.3 Jobkaart

Een Jobkaart geeft een Job weer die je kunt uitvoeren om geld én een Machtspunt te verkrijgen. Een Job is altijd zo samengesteld dat je van de ene Straattegel naar een andere moet rijden om deze Job uit te voeren.

Voorbeeld: “Bank Robbery”: Val de “National Bank” aan met 2 Gangsters. Breng de \$1500 buit naar de “Dry Cleaners” .

Als je een Jobkaart trekt, leg je die in je Persoonlijke Folder.

Voor meer informatie kun je in de Kaartsectie gaan kijken.

6.2.4 Gangsterkaart

Een Gangsterkaart geeft een specifieke Gangster weer met zijn eigen speciale mogelijkheden. Je kunt de verschillende Gangsters gebruiken om je een weg naar de Macht te vechten. Sommigen geven je zelfs extra Inkomsten en Hulpmiddelen.

Als je een Gangsterkaart trekt, moet je hem op een lege plaats in de Veiling (Auction) leggen. De getrokken Gangsterkaarten worden in volgorde van links naar rechts gelegd, de linkse wordt dan nr 1, de volgende nr 2 enz.

Voorbeeld: “The Mayor”: Deze Gangster geeft je dubbel Inkomsten als hij in een Bar, een Casino of een Bordeel aanwezig is. Hij heeft echter geen Aanvals- of Verdedigingsbonussen.

Als je een Gangsterkaart trekt, moet je hem op de eerst volgende lege plaats in de Veiling (Auction) leggen.

Voor elke 2 Gangster die voor je werken, krijg je 1 Machtspunt. Dode Gangsters zijn uit het spel (in het Kerkhof) en komen hiervoor dus niet meer voor in aanmerking. Ook hun speciale mogelijkheden zijn dan niet meer bruikbaar. Ook Gangsters die in het Ziekenhuis liggen of in de Gevangenis zitten komen ook niet meer in aanmerking voor de Machtspunten en ook hun speciale mogelijkheden zijn dan niet meer bruikbaar tot je ze weer hebt opgepikt.

Gangsters weggeven of ruilen kan alleen in de Ruilronde.

Voor meer informatie kun je in de Kaartsectie gaan kijken.

6.3 Gangsters inhuren

Om te kunnen aanvallen of je verdedigen moet je dus Gangsters inhuren die zich bij je Bende aansluiten. Alle Gangsters hebben verschillende speciale mogelijkheden. Sommigen zijn beter in aanvallen, terwijl anderen beter voor verdedigingen zijn weggelegd. De één brengt Inkomsten binnen terwijl een ander voor de Hulpmiddelen zorgt. Welke Gangsters je waar en hoe gebruikt ligt puur van je strategie, je stemming en de mogelijkheden af. Eén ding is echter zeker; je zult het niet lang overleven in de straten van Chicago zonder deze Gangsters!

Als alle spelers hun kaarten hebben getrokken en eventueel hebben uitgevoerd, dan begint de Gangsterveiling. Elke Gangster wordt om beurt geveild, beginnende met de linkse Gangster.

Je moet minstens 1 Gangster in je Auto hebben voor je kunt aanvallen.

Drive-by

Met een Drive-by kun je de Gangsters in je tegenstanders Auto doden of verwonden en zijn Auto tot aan de Ruilronde naar de Garage sturen.

Een Drive-by aanval loopt als volgt:

- Verklaar een aanval
- Bereken de totale aanvals- en verdedigingspunten
- De Schietpartijen

A. VERKLAAR EEN AANVAL

Rij je Auto naar het zelfde Straatveld als die van de tegenstander die je wilt aanvallen en verklaar dat je een Drive-by wilt plegen.

Leg dan al de Gangsters die onder je Autotegel liggen open voor je neer op tafel, zij staan nu klaar om voor jou te vechten.

B. BEREKEN DE TOTALE AANVALS- EN VERDEDIGINGSPUNTEN

De aanval berekend nu zijn Totale Aanvalspunten en de verdediger berekend zijn Totale Verdedigingspunten.

Totale Aanvalspunten (Attack Bonus)= de som van de Aanvalspunten van alle Gangsters die in dit gevecht mee doen.

Totale Verdedigingspunten (Defence Bonus)= de som van de Verdedigingspunten van alle Gangsters die in dit gevecht mee doen.

De verschillende soorten Gangsterpunten en hoe je ze moet berekenen komen verderop in dit deel nog aan bod.

Deze berekeningen blijven geldig tijdens de volledige Drive-by aanval, zelfs als er deelnemende Gangsters verwond of gedood worden en ongeacht het aantal schietpartijen.

C. DE SCHIETPARTIJEN

Eens een Drive-by aanval is begonnen kun je er niet meer onderuit tot het is afgelopen en er een winnaar en een verliezer is gevonden.

Een Drive-by aanval bestaat uit opeenvolgende Schietpartijen. Om een Drive-by aanval te winnen moet je net zo veel Schietpartijen overwinnen als je tegenstander Gangsters heeft plus 1 Schietpartij om de Auto uit te schakelen. Dit betekent; als je tegenstander 2 Gangsters in zijn Auto heeft, dan worden dat 3 Schietpartijen. 1 voor elke Gangster en 1 voor de Auto.

Deze regel telt ook voor de verdediger. Wil hij winnen moet ook hij evenveel Schietpartijen kunnen uitvoeren als de aanval Gangsters én Auto heeft.

Dit wil dus zeggen dat, als je een lege Auto of zaak aanvalt, je nog altijd 1 Schietpartij moet uitvoeren om te winnen.

In elke Schietpartij moeten zowel de Aanval als de Verdediger met een dobbelsteen gooien. De Totale Aanvalspunten of de Totale Verdedigingspunten worden bij het aantal ogen van de dobbelsteen gerekend.

Aanvalscore = Totale Aanvalspunten + het aantal ogen van de dobbelsteen

Verdedigingscore = Totale Verdedigingspunten + het aantal ogen van de dobbelsteen

De speler waarbij de som van deze berekening het hoogst is, is de winnaar van de Schietpartij.

Als de som van beide spelers gelijk is, wordt de worp met de dobbelsteen herhaald tot er een winnaar is.

De verliezer van een Schietpartij moet één van zijn Gangsters naar het *Ziekenhuis* (Hospital) of het *Kerkhof* (Graveyard) sturen.

Dit is het einde van 1 Schietpartij.

Afhankelijk van hoeveel Gangsters én Auto elke speler heeft krijg je het aantal Schietpartijen. Je blijft doorgaan tot één van de speler alles verloren heeft.

De verliezer van deze Drive-by aanval zet zijn Auto in de dichtst bijzijnde garage. Als er meerdere garages even ver van de Schietpartij verwijderd zijn, kan hij kiezen. De Auto moet in de garage blijven tot aan het einde van de volgende Ruilronde, dan wordt de Auto op de Straattegel voor de garage gezet en kan deze weer vrij gebruikt worden.

Opmerking: Als je een Drive-by aanval wint van een tegenstander die met een Job bezig is, neem je deze Job van hem over.

Ziekenhuis of Kerkhof?

In elke Schietpartij is het de dobbelsteen die beslist of een Gangster naar het Ziekenhuis moet of naar het Kerkhof:

- Als het verschil tussen de ogen die gerold zijn minder is dan 3, dan gaat de Gangster naar het Ziekenhuis.
- Als het verschil tussen de ogen die gerold zijn meer is dan 3, dan gaat de Gangster naar het Kerkhof.
- Als je met dobbelen hebt gewonnen, maar je hebt de schietpartij verloren, dan gaat de Gangster naar het Ziekenhuis.

Overval op een zaak

Door een zaak aan te vallen kun je de controle hiervan overnemen en zo ook de overeenkomende inkomsten en Machtspunten opstrijken.

De regels voor een Overval zijn praktisch hetzelfde als die voor een Drive-by, met één uitzondering. Een zaak heeft een speciale verdedigingsbonus tegen een Overval. Deze bonus wordt bij Totale Verdedigingspunten opgeteld.

De verdedigingsbonus van een Zaak:

Kleine Zaak = + 1

Medium Zaak = + 2

Grote Zaak = + 3

Een Overval aanval loopt als volgt:

- Verklaar een aanval
- Bereken de totale aanvals- en verdedigingspunten
- De Schietpartijen

A. VERKLAAR EEN AANVAL

Rij je Auto naar het Straatveld dat door het pijltje van de betreffende Zaak is aangeduid en verklaar dat je een Overval wilt plegen.

Leg dan al de Gangsters die onder de betreffende Zakentegel liggen open voor je neer op tafel.

Voorbeeld: Als je de pech hebt om de “Election Day” (gaan stemmen) kaart te trekken, ontvang je totaal geen inkomsten tijdens de volgende Ruilronde.

Voorbeeld: Als je “The Pimp” in één van je bordelen hebt zitten tijdens de Ruilronde, krijg je 2 extra Prostituees in de Ruilronde..

Lees het gedeelte over de Speciale kaarten verderop.

6.2 Kaarten trekken

De kaarten die je trekt sturen nieuwe Gangsters en Hulpmiddelen de stad in en geven je verrassende gelegenheden.

Na de Inkomstenfase trekt iedere speler een Kaart van de Kaartenstapel. De speler die als eerste de Actieronde was begonnen mag nu ook als eerst een kaart trekken.

Je kunt 4 verschillende kaarten trekken:

- Hulpmiddelenkaart – trek een nieuwe kaart
- Gebeurteniskaart – neem die in je hand
- Jobkaart – neem die in je hand
- Gangsterkaart – leg deze op de een open Veilingplaats

6.2.1 Hulpmiddelenkaart

Een Hulpmiddelenkaart vertelt je waar er in Chicago nieuwe hulpmiddelen zijn aangekomen. Lees de kaart hardop voor en leg de aangegeven Hulpmiddelen op de aangegeven plaats op het spelbord. Leg de kaart dan op de aflegstapel.

Voorbeeld: I Drank op de “Dry Cleaner”. Dit betekent dat je 1 Dranktegel (Booze) van de Drankenstapel neemt en op de plaats legt die met “Dry Cleaner” is aangegeven.

Vers verschillende Hulpmiddelen kunnen op dezelfde plaats terecht komen tijdens het spel.

Elke keer als je een Hulpmiddelenkaart van de stapel neemt en hebt uitgevoerd, moet je een nieuwe kaart van de stapel nemen.

6.2.2 Gebeurteniskaart

Een Gebeurteniskaart geeft je bepaalde voordelen in bepaalde situaties. De tekst op de kaart geeft aan hoe je deze Gebeurteniskaart kunt gebruiken.

Voorbeeld: “Street Wise”: speel deze kaart om een extra rol met de dobbelsteen te krijgen om je Auto te verplaatsen.

Als je een Gebeurteniskaart trekt, leg je die in je Persoonlijke Folder.

Tip: Er is slechts 1 Gebeurteniskaart van elke soort in het spel, denk dus goed na hoe je ze gebruikt.

Tip: Gebeurteniskaarten zijn ideale manieren om je tegenstanders te bedreigen om een co-operatie aan te gaan, om bepaalde dingen te verkopen of te ruilen, of om wraak te nemen!

Voor meer informatie kun je in de Kaartsectie gaan kijken.

Extra tips op het gebruik van de Politie

- Als je de enige Politie-actie al hebt gebruikt, maar je mag de Politieauto nog wel verplaatsen, is het een goed idee om hem zo ver mogelijk van je eigen Zaken weg te plaatsen. Je weet maar nooit wie de volgende gaat zijn die de politie in handen krijgt.
- Ook kun je de Politie gebruiken om je Terrein of eigendommen te beschermen, terwijl jij intussen met belangrijker dingen bezig bent.

6.0 Ruilronde

Na de Actieronde met zijn 4 Actiebeurten komt de Ruilronde. In de Ruilronde moeten alle spelers het volgende doen:

- Inkomsten binnenhalen
- Kaarten trekken
- Gangsters inhuren
- De Politie omkopen
- Gangsters plaatsen

6.1 Inkomsten binnenhalen

In het begin van elke Ruilronde krijgen de spelers de inkomsten van elke Zaak en elk Terrein te bezitten. De inkomsten worden op de volgende manier berekend:

	Inkomsten	Monopoly
Kleine Zaak	\$300	\$400
Medium Zaak	\$600	\$800
Grote Zaak	\$1200	\$1500
Terrein	\$50	

Om dit deel sneller te doen verlopen kan iedere speler voor zijn eigen inkomsten zorgen, hiervoor is er echter wel vertrouwen nodig tussen de spelers. Als dit vertrouwen er niet is, wordt er een bankier gekozen, die dan voor de uitbetalingen zorgt.

Opmerking: Geld wordt vooral gebruikt om Gangster in te huren, Politie om te kopen en je tegenspelers hun Terrein af te nemen. Je kunt het echter ook op de Zwarte Markt gebruiken om van alles vast te krijgen wat je tegenspelers te koop aan bieden.

Monopoly

Monopoly kun je alleen verkrijgen als je de enige eigenaar bent in deze Ruilronde met een bepaalde soort Zaak, zoals een Bar, een Casino of een Bordeel. Als dit het geval is, dan krijg je het Monopoly Inkomens. Deze vervalt echter van zodra er éénzelfde soort Zaak door een tegenspeler wordt geopend.

Tip: Een alternatieve manier om Monopoly te bemachtigen is dat de eventuele andere gelijksoortige Zaak door de Politie is gesloten. Een gesloten Zaak telt immers niet mee bij de Monopoly telling.

Inkomsten door Gangsters of Gebeurteniskaarten

Tijdens het spel kunnen er Gangsters en Gebeurteniskaarten verschijnen die je inkomsten beïnvloeden. Ze kunnen je extra inkomen of Hulpmiddelen opleveren, of ze kunnen die van je afnemen.

B. BEREKEN DE TOTALE AANVALS- EN VERDEDIGINGSPUNTEN

De aanvaller berekend nu zijn Totale Aanvalspunten en de verdediger berekend zijn Totale Verdedigingspunten.

Totale Aanvalspunten (Attack Bonus) = de som van de Aanvalspunten van alle Gangsters die in dit gevecht mee doen.

Totale Verdedigingspunten (Defence Bonus) = de som van de Verdedigingspunten van alle Gangsters die in dit gevecht mee doen plus de verdedigingsbonus die de Zaak aangeeft.

De verschillende soorten Gangsterpunten en hoe je ze moet berekenen komen verderop in dit deel nog aan bod.

Deze berekeningen blijven geldig tijdens de volledige Overval, zelfs als er deelnemende Gangsters verwond of gedood worden en ongeacht het aantal schietpartijen.

C. DE SCHIETPARTIJEN

Eens een Overval is begonnen kun je er niet meer onderuit tot het is afgelopen en er een winnaar en een verliezer is gevonden.

Een Overval bestaat uit opeenvolgende Schietpartijen. Om een Overval te winnen moet je net zo veel Schietpartijen overwinnen als je tegenstander Gangsters heeft plus 1 Schietpartij om de zaak over te nemen. Dit betekent; als je tegenstander 2 Gangsters in zijn Zaak heeft, dan worden dat 3 Schietpartijen. 1 voor elke Gangster en 1 voor de Zaak.

Deze regel telt ook voor de verdediger. Wil hij winnen moet ook hij evenveel Schietpartijen kunnen uitvoeren als de aanvaller Gangsters én Auto heeft.

Dit wil dus zeggen dat, als je een lege Auto of zaak aanvalt, je nog altijd 1 Schietpartij moet uitvoeren om te winnen.

In elke Schietpartij moeten zowel de Aanvaller als de Verdediger met een dobbelsteen gooien. De Totale Aanvalspunten of de Totale Verdedigingspunten worden bij het aantal ogen van de dobbelsteen gerekend.

Aanvalscore = Totale Aanvalspunten + het aantal ogen van de dobbelsteen

Verdedigingscore = Totale Verdedigingspunten + het aantal ogen van de dobbelsteen

De speler waarbij de som van deze berekening het hoogst is, is de winnaar van de Schietpartij.

Als de som van beide spelers gelijk is, wordt de worp met de dobbelsteen herhaald tot er een winnaar is.

De verliezer van een Schietpartij moet één van zijn Gangsters naar het *Ziekenhuis* (Hospital) of het *Kerkhof* (Graveyard) sturen.

Dit is het einde van 1 Schietpartij.

Afhankelijk van hoeveel Gangsters én Auto/Zaak elke speler heeft krijg je het aantal Schietpartijen. Je blijft doorgaan tot één van de speler alles verloren heeft.

Als de Auto de Overval wint:

Je neemt de controle van de zaak van je tegenspeler over en krijgt hierdoor de inkomsten en Machtspunten die aan deze zaak vasthangen. Als een deel van de Overval kun je naar eigen keuze een aantal niet gewonde Gangsters van je Auto naar je nieuwe Zaak overbrengen.

Als de Auto de Overval verliest:

Zet de verliezer van deze Overval zijn Auto in de dichtst bijzijnde garage. Als er meerdere garages even ver van de Schietpartij verwijderd zijn, kan hij kiezen. De Auto moet in de garage blijven tot aan het einde van de volgende Ruilronde, dan wordt de Auto op de Straattegel voor de garage gezet en kan deze weer vrij gebruikt worden.

Opmerking: Een Zaak kan geen Auto aanvallen.

Gangster Aanval- en Verdedegingspunten berekenen.

Alle Gangsters hebben standaard +1 punt voor zowel de Aanval als de Verdediging (dit staat niet op de kaarten vermeld). Alle Gangsters hebben bepaalde eigenschappen en/of Aanvals- en/of Verdedegingspunten, die staan aangegeven op de Gangsterkaart. Indien er geen Aanvals- en/of Verdedegingspunten op een Gangsterkaart staan vermeld, telt de standaard punt.

GANGSTERKAARTEN KUNNEN DE VOLGENDE BONUSSEN HEBBEN:

Aanval: algemene Aanvalspunten die zowel bij Drive-bys als bij Overvallen op Zaken kunnen worden gebruikt.

Voorbeeld: Tony Trouble heeft +2 Aanvalspunten. Dit betekent dat hij +2 Aanvalspunten heeft op zowel Drive-bys als Overvallen op Zaken. Hij heeft standaard +1 Verdedegingspunt op zowel Drive-bys als Overvallen op Zaken.

Verdedeging: algemene Verdedegingspunten die zowel bij Drive-bys als bij Overvallen op Zaken kunnen worden gebruikt.

Voorbeeld: Mr. Jesus heeft +3 Verdedegingspunten. Dit betekent dat hij +3 Verdedegingspunten heeft op zowel Drive-bys als Overvallen op Zaken. Hij heeft standaard +1 Aanvalspunt op zowel Drive-bys als Overvallen op Zaken.

Drive-by: algemene Drive-by-punten gelden zowel voor de Aanval als voor de Verdediging.

Voorbeeld: Chicken Joe heeft een +3 Drive-by. Dit betekent dat hij +3 punten heeft voor zowel de Drive-by Aanval als de Drive-by Verdediging. Hij heeft ook nog steeds zijn standaard +1 voor de Aanval en Verdediging voor de Overval van een Zaak.

Drive-by Aanval: specifieke punten voor het beschieten van een tegenstanders Auto.

Voorbeeld: Ken Evil heeft een +2 Drive-by Aanval. Dit betekent dat hij +2 punten heeft voor een Drive-by Aanval op een tegenstander. Hij heeft ook nog steeds zijn standaard +1 voor de Drive-by Verdediging, de Aanval en Verdediging voor de Overval van een Zaak.

Drive-by Verdedeging: specifieke punten voor Verdediging tegen het beschieten van een tegenstanders Auto.

Voorbeeld: Foxtrot O'Flanigan heeft een +2 Drive-by Verdediging. Dit betekent dat hij +2 punten heeft voor een Drive-by Verdediging tegen het beschieten van een tegenstanders Auto. Hij heeft ook nog steeds zijn standaard +1 voor de Drive-by Aanval, de Aanval en Verdediging voor de Overval van een Zaak.

Zaak Aanval: specifieke punten voor het beschieten van een tegenstanders Zaak.

Voorbeeld: Red Irish heeft een +2 Zaak Aanval. Dit betekent dat hij +2 punten heeft voor een Zaak Aanval op een tegenstander. Hij heeft ook nog steeds zijn standaard +1 voor de Zaak Verdediging, de Aanval en Verdediging voor de Drive-by.

5.4.2 Een Auto aanhouden

Rij de Politieauto naar het zelfde Straatveld als die van de Auto van een tegenstander en kondig een Aanhouding aan. De eigenaar van deze Auto moet dan de Gangsters die zich in die Auto bevinden laten zien.

Om te bepalen wie de winnaar wordt van deze Inval, moeten de Speler van de Politieauto en de Eigenaar van de Auto ieder met een dobbelsteen gooien. Diegene met het hoogst aantal ogen is de winnaar. Bij gelijkstand wordt er nog eens gedobbeld.

Gangsters hebben geen invloed op een Politie-aanhouding. De kans is dus 50/50 dat je aan de Inval kunt ontsnappen.

Als de Politie wint:

De aanwezige Gangsters worden naar de Gevangenis gebracht voor verdere ondervragingen. Leg alle Gangsterkaarten die onder de betreffende Autotegel liggen op het vak van de Gevangenis (Jail), waar ze zullen blijven tot de eigenaar ze met zijn Auto komt oppikken.

Terwijl de Gangsters in de Gevangenis zitten, kunnen ze niet worden meegerekend bij een telling van Machtspunten.

De Auto wordt bij een Aanhouding ontzien, hij kan hierna dus rustig door de straten van Chicago blijven rondrijden.

Als de Eigenaar van de Auto wint:

Als de Eigenaar van de Auto wint gebeurt er eigenlijk niets, behalve dat de Politie zijn éne Actie in deze Actieronde verspeeld heeft. De Politieauto kan nog wel door de straten blijven rijden.

Tip: Ook hier is de Politie is een ideaal klusjesdienst. Niemand kan aanvallen met een lege Auto.

Opmerking: Als je de Auto van een tegenstander aanhoud die met een Job bezig is, wordt de Job vernietigd en gaat hij naar de aflegstapel. Eén Machtspunt minder voor je tegenstander.

5.4.3 Een Terrein ontruimen

Om een Terrein van een tegenstander te ontruimen parkeer je de Politieauto op de aangegeven Straattegel van dit Terrein. Je neemt dan gewoon de Terreintegel weg en geeft hem aan zijn rechtmatige eigenaar, die hem terug in zijn Persoonlijke Folder legt. Het Terrein ligt nu weer vrij voor op te rapen.

Tip: Als het jou niet zo goed lukt om je Terrein te vergroten, gebruik dan de Politie om andermans Terrein te verkleinen. Een alternatieve manier om de Locaal Respect Tegel te bemachtigen.

5.4.4 Hulpmiddelen in beslag nemen

Om Hulpmiddelen van een tegenstander in beslag nemen parkeer je de Politieauto op de aangegeven Straattegel van dit plaats waar de Hulpmiddelen zich bevinden. Je mag zo veel Hulpmiddelen wegnemen als je zelf wilt. De weggenomen Hulpmiddelen worden terug op de betreffende Hulpmiddelstapels gelegd, ze zijn dus weer uit het spel.

Om te bepalen wie de winnaar wordt van deze Inval, moeten de Speler van de Politieauto en de Eigenaar van de Zaak ieder met een dobbelsteen gooien. Diegene met het hoogst aantal ogen is de winnaar. Bij gelijkstand wordt er nog eens gedobbeld.

Gangsters hebben geen invloed op een Politie-inval. De kans is dus 50/50 dat je aan de Inval kunt ontsnappen.

Als de Politie wint:

De zaak wordt gesloten en alle aanwezige Gangsters worden naar de Gevangenis gebracht voor verdere ondervragingen. Leg alle Gangsterkaarten die onder de betreffende Zakentegel liggen op het vak van de Gevangenis (Jail), waar ze zullen blijven tot de eigenaar ze met zijn Auto komt oppikken.

Terwijl de Gangsters in de Gevangenis zitten, kunnen ze niet worden meegerekend bij een telling van Machtspunten.

De Zaak blijft gesloten tot aan de volgende Ruilronde en kan terug geopend worden net voor de komende Actieronde. Om de zaak te openen tellen de algemene regels voor het openen van een zaak.

Tip: Hou een oogje op Tony Trouble! Een Politie-inval is altijd succesvol als Tony Trouble er zich verborgen houdt.

Als de Eigenaar van de Zaak wint:

Als de Eigenaar van de Zaak wint gebeurt er eigenlijk niets, behalve dat de Politie zijn éne Actie in deze Actieronde verspeeld heeft. De Politieauto kan nog wel door de straten blijven rijden.

Tip: Hou een oogje op Clean Gene! Hij is zo glad, dat de politie geen Inval of Aanhouding kan doen waar hij zich bevind.

Tip: De Politie is een ideaal chantagemiddel. Gebruik ze om je tegenspelers te bedreigen of te chanteren.

Zaak gesloten

Een gesloten Zaak kan nog steeds aangevallen en over genomen worden door andere spelers. Zelfs een gesloten zaak heeft nog steeds zijn standaard Aanvals- en Verdedigingspunten van +1, +2 of +3, naargelang de grootte van de Zaak.

Als een tegenstander de Zaak overneemt, blijft deze Zaak toch nog gesloten tot het einde van de volgende Ruilronde. Een gesloten Zaak kan pas weer na de Ruilronde geopend worden, de inkomsten en Machtspunten worden dan hersteld. Tot aan dat moment komen inkomsten en Machtspunten niet in aanmerking.

Tip: De Politie is een ideaal klusjesdienst. Ze knappen de vuile klusjes op door de Gangsters uit een Zaak te verwijderen, zodat jij daarna de Zaak makkelijk kunt overvallen om het over te nemen. Een ideale manier om de vele tochtjes van en naar het ziekenhuis te vermijden, of om je Gangsters in leven te houden.

Zaak Verdediging: specifieke punten voor Verdediging tegen het beschieten van een tegenstanders Zaak.

Voorbeeld: Sponge heeft een +2 Zaak Verdediging. Dit betekent dat hij +2 punten heeft voor een Zaak Verdediging tegen het beschieten van een tegenstanders Auto. Hij heeft ook nog steeds zijn standaard +1 voor de Zaak Aanval, de Aanval en Verdediging voor de Drive-by.

Voorbeeld van een Overval op een Zaak

Speler A heeft er voor gekozen de Booze Bash te overvallen, die in het bezit is van speler B

A. VERKLAAR EEN AANVAL

Speler A rijdt met zijn Auto naar het Straatveld dat bij de Booze Bash hoort en geeft aan dat hij deze zaak wil overvallen. In de Auto van speler A zitten 3 Gangsters, in de Booze Bash van speler B zit 1 Gangster.

Speler A haalt de Gangsters onder zijn Autotegel uit en legt ze open voor zich neer. Speler B doet hetzelfde met de Gangster onder zijn Zaaktegel.

Speler A: Harry The Hand (In Casino's +\$200), Ken Evil (+2 Drive-by Aanval) en Bugs Benny (+2 Aanval)

Speler B: Charlie the Fish (In Bar +\$200)

B. BEREKEN DE TOTALE AANVALS- EN VERDEDIGINGSPUNTEN

Speler A – Zaak Aanval

+1	Harry The Hand (standaard)
+1	Ken Evil (standaard)
+2	Bugs Benny
+4	<i>Totaal</i>

Speler B - Zaak Verdediging

+1	Charlie the Fish (standaard)
+2	Booze Bash (Medium Grootte)
+3	<i>Totaal</i>

C. DE SCHIETPARTIJEN

Het gevecht kan beginnen en geen van de spelers kan zich terug trekken tot iemand alles heeft verloren. Speler A lijkt een voordeel te hebben met zijn voorsprong op de Totaalpunten, maar dat wil vaak niets zeggen.

1^{ste} Schietpartij

Speler A dobbelt een 2, speler B een 4

Speler A

+4	Totaalpunten
+2	Dobbelsteen
+6	<i>Totaal</i>

Speler B

+3	Totaalpunten
+4	Dobbelsteen
+7	<i>Totaal</i>

Speler B wint deze schietpartij. Speler A moet één van zijn Gangsters naar het Ziekenhuis sturen (het verschil in het dobbelen was minder dan 3 ogen). Hij kiest voor Harry The Hand.

2^{de} Schietpartij

Speler A dobbelt een 4, speler B een 5

Speler A

+4	Totaalpunten
+4	Dobbelsteen
+8	<i>Totaal</i>

Speler B

+3	Totaalpunten
+5	Dobbelsteen
+8	<i>Totaal</i>

Beide spelers hebben hetzelfde totaal, dus moet er opnieuw gedobbeld worden.

Speler A dobbelt een 5, speler B een 1

Speler A

+4	Totaalpunten
+5	Dobbelsteen
+9	Totaal

Speler B

+3	Totaalpunten
+1	Dobbelsteen
+4	Totaal

Speler A wint de 2^{de} schietpartij. Speler B moet Charlie the Fish naar het Kerkhof sturen (het verschil in het dobbelen was 3 of meer ogen).

Speler A heeft nog 2 Gangsters over, terwijl speler B alleen zijn zaak nog heeft.

3^{de} Schietpartij

Speler A dobbelt een 6, speler B een 3

Speler A

+4	Totaalpunten
+6	Dobbelsteen
+10	Totaal

Speler B

+3	Totaalpunten
+3	Dobbelsteen
+6	Totaal

Speler A wint de 3^{de} schietpartij en omdat speler B alleen nog zijn zaak over had, verliest hij deze Overval.

Als je verliest terwijl je alleen nog maar je Zaak of Auto over hebt, dan verlies je de Aanval, maakt niet uit wat het verschil in ogen is bij het dobbelen. Maar zo lang je wint terwijl je alleen nog maar je Zaak of Auto over hebt, is er nog altijd een kans om de tegenstander uit te schakelen.

Speler B geeft de Zakentegel van de Booze Bash over aan speler A, die zijn 2 overgebleven Gangsters van zijn Auto naar de Booze Bash verplaatst.

5.2.6 Gangsters oppikken en afzetten

In de Actieronde bevinden je Gangsters zich altijd ergens op het speelbord. Je kunt ze met je Auto oppikken of afzetten bij een Zaak.

Gangsters kunnen worden geplaatst in:

- Zaken
- Auto's
- Gevangenis (Jail)
- Ziekenhuis
- Kerkhof (ze zijn dan dood en doen niet meer mee in het spel)

Gangsters van en naar een Zaak verplaatsen

Parkeer je Auto op de betreffende Straattegel van de Zaak. Je kunt nu naar keuze Gangsters verplaatsen tussen je Autotegel en de betreffende Zaaktegel.

Opmerking: Er mogen maar maximum 3 Gangsters in je Auto zitten.

Gangsters van en naar een Zaak verplaatsen geldt als 1 Actie.

Je Gangster uit de Gevangenis halen

Parkeer je Auto aan het Politiekantoor (Police Dept.), neem de Gangsterkaart van de Gevangenis en leg hem onder je Autotegel.

Opmerking: Er mogen maar maximum 3 Gangsters in je Auto zitten, zorg dus dat je genoeg plaats hebt in je Auto.

Gangsters uit de Gevangenis halen geldt als 1 Actie.

Je Gangster uit het Ziekenhuis halen

Parkeer je Auto aan het Ziekenhuis (Hospital.), neem de Gangsterkaart van het Ziekenhuis en leg hem onder je Autotegel.

Opmerking: Er mogen maar maximum 3 Gangsters in je Auto zitten, zorg dus dat je genoeg plaats hebt in je Auto.

Gangsters uit het Ziekenhuis halen geldt als 1 Actie.

5.3 De Politieauto verplaatsen

Als je de Politie hebt omgekocht (zie Ruilronde) dan heb je de controle over de Politieauto tot aan de volgende Ruilronde.

Je verplaatst de Politieauto aan het einde van je Actiebeurt, nadat je je Auto hebt verplaatst en je Acties hebt uitgevoerd.

Als je dus de Politie hebt omgekocht, dan mag je de Politieauto 4 keer verplaatsen.

Voor het verplaatsen van de Politieauto gooi je, net zoals bij je eigen Auto, met 1 dobbelsteen. De Politie heeft echter een verplaatsingsvoordeel van +2. Het is dus mogelijk om de Politieauto 3 tot 8 Straattegels te verplaatsen.

Ook hier is het niet verplicht om het volledige aantal Straattegels die je hebt, te gebruiken.

Je kunt slechts 1 Politieactie uitvoeren tijdens de Actieronde, ook als heeft die geen succes. Je kunt kiezen uit de volgende Politieacties:

- Een Zaak binnenvallen
- Een Auto aanhouden
- Een Terrein ontruimen
- Hulpmiddelen in beslag nemen

5.4 Politieacties

5.4.1 Een Zaak binnenvallen

Als je een Zaak van een tegenstander binnenvalt, dan sluit je deze zaak tot het einde van de volgende Ruilronde en plaatst alle Gangsters die zich in de zaak bevinden in de Gevangenis. Hiermee breng je een flinke slag aan je tegenstanders en krijg je een gemakkelijke gelegenheid om een zaak over te nemen.

Om een Zaak van een tegenstander binnen te vallen parkeer je de Politieauto op de aangegeven Straattegel van die Zaak. De eigenaar van deze Zaak moet dan de Gangsters die zich in die Zaak bevinden laten zien.