



ゲームデザイン：鈴木銀一郎
 プレイ人数 4人
 プレイ時間 60分
 ボックスイラスト：meiz
 ボードイラスト：すずき匠

シカゴ

ルール

どんなゲームか

禁酒法時代のアメリカ、シカゴを舞台に暗黒街の顔役たちの抗争をテーマにしたゲームです。

プレイヤーは顔役(ボス)の1人となり、カジノや、密造酒工場を建て荒稼ぎします。

勝利条件は、禁酒法が終了したとき所持している現金ですが、最も稼いだボスは(アル・カポネがそうだったように)所得税法違反の罪で逮捕され、現金の半分を没収されます。だから、2番目に稼いだプレイヤーが勝利することになります。

プレイ人数とプレイ時間

4人プレイです。プレイ時間は60分程度です。

プレイの準備

まず、プレイヤーを表す色を決めます。その色のボスチップを自分の前に置いてください。

自分の色の子分チップを2枚受け取ります。その他の子分チップはプール(盤外の若者たちのたまり場)に置いてください。記録チップをレジスターボードの0に置いてください。現金は額面の同じ紙幣ごとにまとめておきます。その場所を銀行と呼びます。

6枚の警察チップを袋の中に入れます。そのうちの1枚が「アンタッチャブル」、つまりエリオット・ネス率いる特別捜査班です。ジャンケンなどで、最初のファーストプレイヤーを決めます。ファーストプレイヤー・マーカーをファーストプレイヤーの前に置きます。

ターンマーカーを1のところに置きます。

ゲームの進行

ファーストプレイヤーから順に手番を行います。

1巡したら、だれが密告者かを決めます。

密告者は誰を密告するかを決め、密告の結果の処理を行います。これで1ターンが終了します。

ファーストプレイヤーは左隣に移動し、マーカーも移します。ターンマーカーを1つ移動させ、次のターンが始まります。

手番にできること

① 出所

留置場に拘留されている子分がいれば保釈金を払って出所させることができます。

保釈金は1人につき2000ドルです。

アクションポイント

手番プレイヤーは、手番の初めに3アクションポイントを受け取ります。

② リクルートと配置

プールにいる自分の色の若者を自分の手元に移動させます。1人につき1アクションポイントが必要です。

手元にある子分を8つのエリア(縄張り)のうち好きなところに配置します。

1人につき1ポイントが必要です。

③ 配置替え

i) 自分が支配しているエリアから、自分が支配しているエリアへ。

何人でも0ポイントで移動できます。

ii) 隣接するエリアへ

何人でも1ポイントで移動できます。

斜めのエリアは隣接していません。

iii) その他の移動

1人につき1ポイントが必要です。

④ 抗争(出入り)

自分が支配しているエリアに他の顔役の子分がいる場合、抗争を行うことができます。

双方の子分チップを「1対1」と「3対1」に組分けします。「2対1」が生じた場合は「1対1」のルールを適用します。

「1対1」の場合は双方とも子分1人が死亡します。

「3対1」の場合は、死亡するのは「1」の方だけです。

死亡した子分チップはプールに戻されます。

抗争は、どちらかの子分が全滅するまでしなくてもかまいません。「3対1」の組み合わせだけにとどめることも可能です。また、まったくしなくともかまいません。

抗争の結果、自分の子分が死亡した場合は1人につき現金2000ドルの葬式代が必要です。

葬式代が払えない場合は、抗争することはできません。

相手のボスも、死んだ自分の子分の葬式代を払いますが、

現金がなければ払わないですませます。

自分以外に複数の子分がいた場合、その一方だけと抗争してもいいし、両方と抗争してもかまいません。

⑤ 収入

抗争までの結果、自分が支配しているエリアからは収入が得られます。

エリアにある数字は、そこから得られる収入を表します。5の表示があれば5000ドルの収入です。

ただし、それは自分の子分だけが配置されている場合です。もし、他のボスの子分がいた場合は、子分チップの数だけです。

5の表示のあるエリアを「3対1」で支配している場合は3000ドルしか入りません。ただし、何人子分がいても収入の上限は表示までです。3のエリアを「5対1」で支配していても、収入は3000ドルです。

自分の支配しているエリアにカジノがあった場合、収入は倍になります。

さらに密造酒の工場をもっていたら、総収入が2倍となります。密造酒工場を持っており、カジノがある5のエリアとカジノがない4のエリアをそれぞれ独占支配していたら、収入は2万8000ドルになります。

収入額が確認されたら、銀行からその額の紙幣を受け取ります。銀行係りは正式にはファーストプレイヤーが行いますが、親しい仲ならだれがやってもかまいませんし、観戦者がいたらその人に頼んでもかまいません。

収入は、必ずレジスターボードに記録してください。レジスターボードの数字は1000ドル単位です。

⑥ 建築

i) 自分の支配するエリアにカジノをつくることができます。費用は8000ドルです。

カジノは合計で5つしか建てられません。また、1つのエリアに2つのカジノを建てることはできません。

自分のエリアが他のボスのものになったら、カジノはそのボスのものになります。

ii) 各自が1つだけ密造酒の工場を建てることができます。費用は1万6000ドルです。

密造酒工場のチップは、自分の前に置いてください。密造酒工場は他人のものになることはありません。

⑦ 慈善事業

2万ドルを限度に好きな金額を銀行に納めて、慈善事業を行うことができます。(アル・カポネも慈善事業家として有名でした)

慈善事業を行った金額はレジスターボードに支出として記録されます。表示をマイナスしてください。

慈善事業以外の支出は記録されることはありません。以上で手順は終わりますが、それぞれのアクションを丸数字の順序を逆にしてプレイすることはできません。

たとえば、「抗争」の後に「移動」することはできません。ただし、同じ②のアクションなら、順序にこだわる必要はありません。

密告

手順が1巡したとき、レジスターボードでラストのプレイヤー

が密告者となります。

同点の場合は順番が後のプレイヤーが密告者です。レジスターボードに記録するとき、後のプレイヤーのマーカーを上に乗せるようにすれば分かりやすいでしょう。

密告者はだれが禁酒法に違反しているかを警察に密告します。袋の中から1枚の警察チップを取り出してください。

それが通常の警察官チップなら、賄賂を払えば万事収まりません。密告者は1つのエリアか、または1つの密造酒工場を指定します。

エリアを支配しているプレイヤーは子分1人につき1000ドル、(もしそのエリアがあれば)カジノを見逃す賄賂として4000ドルを銀行に納めます。払えない場合、カジノは破壊され、子分は逮捕されます。密造酒工場の場合の賄賂は8000ドルです。

取り出した警察官チップは袋に戻しません。次のターンには「アンタッチャブル」を引く確率は1つ高くなるのです。

警察官チップが「アンタッチャブル」であった場合、密告者はプレイヤーを指定します。

そのプレイヤーがもつ密造酒工場とカジノは打ち壊され、子分はすべて逮捕されます。文字通り「決して買収されない」特別捜査班なのです。

アンタッチャブルが引かれると、袋の外にあった通常の警察官チップは1個を除いて袋に戻されます。

ゲームスタート時には6分の1であった「アンタッチャブル」の確率は5分の1になります。同様に次に「アンタッチャブル」が引かれたら、4分の1になるようにします。

ただし、袋に戻した場合の確率は高くなって2分の1以上にはなりません。通常の警察が1枚は残るようにします。

手持ち現金についての情報

いくらもっているかはオープン情報ではありません。他のプレイヤーから分かりにくいようにしてもいいし、「いくらあるの?」という質問に答える必要はありません。

ただし、第7ターンと第10ターンのファーストプレイヤーの手番が始まる前に、全員が手持ち現金の額を申告しなければなりません。このとき虚偽の申告はできません。正式には他のプレイヤーが確認できるように、紙幣を見せることとします。

ゲームの終了

12ターンの手番が終ると禁酒法は廃止となり、ゲームは終了します。最終ターンでは密告は起こりません。全員が所持金の額を申告します。最も多くの現金を持っているプレイヤーは所得税法違反により逮捕され、所持金の半分を没収されます。

この処理を終わって所持金が一番多いプレイヤーが勝利を得たこととなります。

逮捕されたプレイヤーはたぶんラストになるでしょうが、「自分はアル・カポネと同様に歴史に名を残した」と思ってもかまいません。

ルールに関するお問い合わせ customer@show-e.jp

株式会社 **翔エンタープライズ**

〒101-0021 東京都千代田区外神田3-6-9沖村ビル2F

CHICAGO

•Game overview

Chicago is a game set in the era of Prohibition, when syndicates fought for power in Chicago. Players play syndicate bosses and make dirty money via casinos and moonshine factories.

Then the ban is lifted, the player with the most money wins, but just before, the richest boss is arrested for escaping tax, (like Al Capone) and has his treasury halved.

So unless the richest player has a massive margin, it's the second richest player who ends up being the winner.

The game is for 4 players, and takes about an hour to play

•Setup

- 1) All players choose a colour to play and take 1 boss chip and 2 henchman chips in that colour. Then, place them in front of you. All remaining henchmen are placed in the pool (the hang-out for delinquents), outside of the game board.
- 2) Set each player's amount of money on the register board to 0. "1" at register board means \$1,000.
- 3) Place the cash bills on their indicated spots. That's called the Bank.
- 4) Place 6 cop chips in the bag. One of them is the Untouchables (the special force led by Eliot Ness)
- 5) Choose starting player in any suitable fashion (like rock-paper-scissors). The starting player takes the First Player marker.
- 6) Place the turn marker on spot '1'.

•How to play

- 1) Players take turns, starting with the first player.
 - 2) Once all players have done, the player with the lowest income becomes the Snitch.
 - 3) The Snitch decides who to inform on, and the effects are applied.
 - 4) The first player marker is moved one spot to the left.
 - 5) The turn marker is moved one turn forward.
- Repeat 1–5 until the game ends

On a player's turn, the player does the following, in this numbered order:

- 1) Bail out henchmen in prison, at a cost of \$2,000 per worker.
- Action Points: The turn player gets 3 action points at

this timing to use this turn only.

- 2) Recruit/Place a henchman:
 - a) Recruit: Take a henchman of your colour from the hang-out and place before you. Costs 1 AP per henchman.
 - b) Place: Take one of your henchmen before you and place in one of the 8 locations. Costs 1 AP per henchman you place.
- 3) Move: There are three ways to move your henchmen:
 - i) From one area you control to another area you control: Costs 0 AP regardless of the number of henchmen you move.
 - ii) From one area to an orthogonally adjacent area: Costs 1 AP regardless of the number of henchmen you move.
 - iii) Any other movement costs 1 AP per henchman you move.

4) Pick a fight

If you have opponents' henchmen in an area you control, you can pick a fight with them. All henchmen chips are divided into "1 vs 1" and/or "3 vs 1" groups. Depending on the number of henchmen, you might get a "2 vs 1" group in the end; however, there should never be more than one of those (4 vs 2 should be turned into one "3 vs 1" group and one "1 vs 1" group).

In the "1 vs 1" and "2 vs 1" groups, one henchman from each side is killed.

In the "3 vs 1" groups, the lone henchman is killed.

** Killed henchmen are put back in the pool (their little brothers become delinquents to avenge them)*

** Fights don't have to continue until one side is eliminated. The turn player can choose to only perform the "3 vs 1" fights and then stop fighting. Also, you don't have to fight at all unless you want to.*

** Killed henchmen cost their owner \$2,000 per death (funeral costs). A player isn't allowed to pick a fight unless he can pay for his funerals. The player that was attacked must also pay for his henchmen's funerals, but if he can't pay, he doesn't need to.*

** If there are more than one opponent's henchmen in the area you're fighting, you may choose to only fight one of them. If you fight both, they will not cooperate (you can't place henchmen of different players in the same "team")*

5) Income

You get income from the areas you control. How much income an area generates is indicated on the respec-

tive areas. A '5' means \$5,000. However, you only get the full income if you are the only one with henchmen in that area. If there is as little as one single henchman from any other boss in the area, you only get \$1,000 per henchman you have in that area (the area's indicated amount is still the maximum). For example, if you have 3 henchman and another boss has 1 henchman in a \$5,000 area, you only get \$3,000 from that area.

If there is a casino in your area, your income is doubled. If you have a moonshine still, your total income is doubled.

As an example, if you have a moonshine still, a '5' area with a casino, and a '4' area without a casino, your income will be \$28,000 (\$5,000 x 2 for the casino area and \$4,000 for the other area amounts to \$14,000; the figure is doubled due to the moonshine still, totalling \$28,000).

Your income is taken from the bank, and it must be noted on the register board. "1" at register board means \$1,000.

6) Build

- a) Building a casino in an area you control costs \$8,000. You can't have more than 5 casinos, and you can't build more than 1 casino in one area. If your area with a casino in it is taken over by another boss, the casino is not destroyed, but becomes the property of the other boss.
- b) Building a moonshine factory costs \$16,000. Take a moonshine factory chip and place it in front of you. Each player can only have max 1 moonshine factory each. A moonshine factory does not belong to a specific area and can never be taken by another player.

7) Charity

Players may give up to \$20,000 to charity by paying it to the bank (Al Capone was famous for giving to charity) Charity is recorded on the register board as expenses; decrease the marker accordingly. Please note that expenses other than charity are NOT registered on the register board.

This concludes a player's turn. Please note that actions have to be taken in the given numbered order. For example, you can't move henchmen after you've picked a fight. (However, the points a) and b) during "Recruit/Place" or i), ii), and iii) during "Move" can be done in any order).

•The Snitch

When all players have taken one turn each, the player with the lowest position on the register board becomes the Snitch. If there is a tie, the player last in turn order

becomes the Snitch. An effective way of keeping track of this is simply to place your marker on top of any others, when you move your marker on the register board. The Snitch will inform the police that someone is breaking the law and takes one of the cop chips from the bag. If it's a normal cop, all can be solved with bribes. The Snitch indicates either any area or any moonshine factory. The player controlling that area has to bribe the cop with \$1,000 per henchman he has in that area, plus \$4,000 if he has a casino in that area. Failure to pay will result in the casino being destroyed and/or the henchmen being sent to prison. Bribes for a moonshine factory is \$8,000; failure to do so results in the moonshine factory being destroyed.

The drawn cop chip is not returned to the bag; hence the probability of drawing the Untouchables rise.

If the drawn cop chip is the Untouchables, the turn player simply indicates another player. No bribes will work; that player immediately loses all his casinos, any moonshine factory he has, and all his henchmen are arrested immediately. The Untouchables are worthy of their name.

After the Untouchables have done their job, one of the normal cop chips earlier drawn are put out of the game, and the remaining cop chips (including the Untouchables) are put back in the bag. (If there were no earlier drawn normal cop chips, simply remove one of them from the bag). In the extremely rare case that the Untouchables are drawn time after time, and normal cop chips are one after the other removed from the game, as a lower limit, there should always be at least 1 normal cop chip left together with the Untouchables.

•About money

How much money each player has is not open information. Feel free to hide away your money, and lie or not reply at all if people ask how much you have. However, before the first player takes his turn in Turn 7 and Turn 10, all players must honestly show everybody how much money they have.

•Game end

After the 12th Turn, the Prohibition is lifted and the game ends. There is no Snitch the last round. Everybody shows how much money they have. The player with the most money is arrested for escaping tax, and half of his money is confiscated. The player with the most money after this has happened is the winner. The player who got arrested will probably end up last, but hey, he left his name in history, just as Al Capone did, so who cares about winning?