



CHICAGO GANGSTERS

Kosmos, 2009

Jürgen KIEDAISCH

3 - 5 spelers vanaf 12 jaar

± 90 minuten

Spelmateriaal

► 110 kaarten

- 48 kaarten 'middelen om het doel te bereiken', kortweg middelkaarten
 - 16 kaarten 'wapen' (telkens 8x waarde 2 en 4)
 - 16 kaarten 'smeergeld' (telkens 3x waarde 1, 2, 4, 5 en ook 4x waarde 3)
 - 16 kaarten 'chantage' (telkens 5x waarde 1 en 5 en ook 6x waarde 3)
- 18 personenkaarten
- 13 kaarten coalitie
- 13 kaarten stadswijk
- 12 buitkaarten
- 4 maffiakaarten
- 1 kaart Mr. X / Peetvader (Der Pate)
- 1 kaart Uitdager (Herausforderer) / Verdediger (Verteidiger)

Waarover gaat het

We bevinden ons in Chicago in de jaren 1920. Het is de tijd van het algehele alcoholverbod en daarmee ook de tijd van de illegale handel in alcohol. Vier gangsterbendes kampen met elkaar om de heerschappij in de afzonderlijke wijken van Chicago. Hierbij komt het zeer regelmatig tot constant wijzigende allianties; het verbond dat vandaag tussen twee clans werd gesloten, kan morgen al op de helling staan. Het vertrouwen is dan ook helemaal zoek, zelfs de eigen partner verlinken kan zeer lucratief zijn. In Chicago is elk middel dan ook goed: wapens, smeergeld en chantage worden vlot ingezet.

Aan het einde gaat het echter om één ding: het vloeiende goud in Chicago, de alcohol.

Inleiding

Chicago is een teamspel met wisselende coalities. Initieel is het een spel voor 4 spelers die zich in elke ronde tot twee allianties samenvoegen. Maar toch kan Chicago gangsters ook zeer goed met 3 en met 5 spelers worden gespeeld; het speelgevoel verandert hierdoor wel licht.

In de hierna volgende handleiding worden eerst de spelregels voor vier spelers uitgelegd.

De wijzigingen voor 3 respectievelijk 5 spelers volgen achteraan. Helemaal aan het einde van de handleiding vindt men een extra uitleg van de verschillende personenkaarten en ook nog een expertenregel met de figuur van de peetvader die nog meer afwisseling in het spel brengt.

Spelvoorbereiding

- Als eerste heeft men pen en papier nodig om voor elke speler de gewonnen alcohol (zegepunten) te noteren.
- Leg eerst de kaarten met Mr. X / Der Pate en Herausforderer / Verteidiger terug in de doos. Zij worden in het spel met vier zonder de expertenregel niet gebruikt.
- Iedere speler ontvangt een clankaart en legt die open voor zich neer.
- Alle overige kaarten worden gesorteerd naar de rugzijde.
- Uit de kaartenstapel 'coalitie' wordt de kaart 'einde van het spel' uitgesorteerd en vooreerst terzijde gelegd.
- De vijf kaartenstapels: de middelkaarten, de buitkaarten, de personenkaarten, de coalitiekaarten en de stadswijkkaarten worden apart nu zeer grondig gemixt en verdekt naast elkaar in het midden van de tafel gelegd.
- Trek nu verdekt de beide bovenste kaarten van de stapel 'coalitie' en mix deze beide kaarten samen met de terzijde gelegde kaart 'einde van het spel'. Leg deze drie kaarten verdekt onder de stapel 'coalitie'.
- Iedere speler ontvangt 4 middelkaarten in de hand.
- Iedere speler ontvangt 1 personenkaart die hij open voor zich neerlegt. Als een speler een persoon trekt met de waarde 0 of 4, wordt deze kaart opzij gelegd en de speler trekt een nieuwe kaart tot hij een persoon heeft getrokken met de waarde 1 - 3. De terzijde gelegde personenkaarten worden terug onder de stapel van de personenkaarten gemixt.



Het spel

Het verloop van een ronde

1. De kaarten coalitie, stadswijk, buit en persoon blootleggen.
2. Speelbeurt van de uitdager.
3. Speelbeurt van de verdediger.
4. Waardering en bepaling van de winnaar en de verliezer van deze ronde.
5. Verdeling van de buit.
6. Einde van de ronde.

1. De kaarten coalitie, stadswijk, buit en persoon blootleggen

Van de stapel coalitie, stadswijk, buit en persoon wordt telkens de bovenste kaart van de verdekte stapel blootgelegd. Hiermee wordt bepaald welke beide clans in deze ronde samenspelen, om welke stadswijk er wordt gestreden (en ook welke middelen inzetbaar zijn om het doel te bereiken) en wat er in deze ronde kan worden gewonnen.

- ➔ **Coalitie:** de kaart toont bovenaan de beide clans die in deze ronde samen als uitdager zullen ageren en onderaan de beide clans die samen zullen verdedigen. De symbolen  en  worden later uitgelegd.
- ➔ **Stadswijk:** Deze kaart toont welk middel om het doel te bereiken in deze ronde kan worden ingezet en of personen wel of niet kunnen worden benut.
- ➔ **Buit:** Deze kaart toont welke buit de zegevierende coalitie onder zich kan verdelen en welke buit mogelijkwijs voor de verliezende coalitie wegvalt.
- ➔ **Persoon:** Deze kaart kan in deze ronde als onderdeel van de buit worden aangeworven.

2. Speelbeurt van de uitdager

De beide spelers die door de coalitiekaart als uitdagers werden bepaald, moeten als eerste middelkaarten uitspelen. Beide spelers leggen om te beginnen verdekt zoveel middelkaarten vóór zich neer als ze zelf willen. Alleen de middelkaarten die op de actuele stadswijkkaart zijn afgebeeld, kunnen worden ingezet. De beide spelers kunnen met elkaar afspreken. Ze kunnen:

- gedetailleerd zeggen hoeveel kaarten respectievelijk kaartenwaarde ze denken in te zetten of hierover zwijgen als een graf;
- de uitgespeelde kaarten open op de tafel leggen of de kaarten met de hand bedekken;
- zelfs kaarten uitspelen die in deze stadswijk niet kunnen worden benut (om de 'partner' in het ongewisse te laten over het werkelijke aantal gespeelde kaarten).

Uiteraard is geen enkele afspraak bindend, we zijn immers onder schurken. Zodra de beide spelers hun kaarten vóór zich hebben neergelegd, worden ze blootgelegd.

BELANGRIJK: *De speler, wiens clan op de coalitiekaart het ? toont, mag één van zijn uitgespeelde kaarten verdekt laten liggen. Heeft hij dus maar één kaart gespeeld, mag hij deze kaart verdekt laten liggen.*

Om te beginnen worden de blootgelegde kaarten, die niet in deze stadswijk kunnen worden ingezet, door de respectievelijke speler terug in de hand genomen. De speler heeft dus daar geen nadeel van, maar uiteraard heeft hij wel informatie prijs gegeven over zijn handkaarten. De waarde van de inzetbare kaarten wordt samengeteld. Als er op de stadswijkkaart het personensymbool is afgebeeld, worden bij deze som nog de puntenwaardes van alle personen geteld die voor de beide spelers op tafel liggen. De som van de middelkaarten en eventueel de personen vormt de totale sterkte van de uitdager en wordt luidop vermeld. Deze som kan alleen nog eventueel door de ene verdekte middelkaart met het ? worden gewijzigd.

3. Speelbeurt van de verdediger

De verdedigers kennen nu de sterkte van de uitdagers, eventueel met uitzondering van de onzekere factor door de verdekt liggende middelkaart van de uitdagers. Zij kunnen dus enigszins plannen wat zij in deze ronde kunnen of willen bereiken. Nu is het aan de verdedigers om kaarten uit te spelen. De spelregels en het verloop is identiek aan de regels van de uitdagers. Nadat de beide verdedigers hun kaarten hebben uitgespeeld, worden deze kaarten blootgelegd. De niet inzetbare kaarten worden terug in de hand genomen, de totale sterkte uit de kaartenwaarde en eventueel van de personenkaarten wordt bepaald en luidop meegedeeld.

4. Waardering en bepaling van winnaar/verliezer van de ronde

Nu wordt de nog verdekte kaart van de uitdagers blootgelegd. Als deze kaart in deze stadswijk inzetbaar is, wordt de waarde van de kaart bij de totaalsterkte van de uitdagers opgeteld.

Als deze kaart in deze wijk niet inzetbaar is, wordt ze op de aflegstapel van de middelkaarten gelegd. Bluffen leidt hier dus tot een verlies van de kaart.

De totaalsterkte van de uitdagers en de verdedigers wordt vergeleken. De coalitie die de hoogste som heeft bereikt, wordt de winnaar en controleert de stadswijk waarover werd gestreden. Bij een gelijke stand winnen de uitdagers.

5. Verdeling van de buit

De winnaars

De winnaars verdelen nu de buit van de winnaar onder hun twee. De speler die in totaal meer punten tot de zege heeft bijgedragen, kiest als eerste één van de beide pakketten. De andere speler ontvangt het andere pakket, om het even hoeveel of hoe weinig de beide spelers telkens hebben bijgestuurd. Als de beide spelers evenveel punten hebben bijgedragen, mag die speler als eerste kiezen die de coalitiekaart met het ♠ heeft. De pakketten moeten steeds compleet worden genomen, het is niet mogelijk deze pakketten te mixen of afzonderlijke elementen te ruilen.

De verliezers

De verliezers ontvangen de buit voor de verliezers, maar alleen dan als ze minstens de helft van de punten van de winnaars hebben ingezet. Is dit het geval dan delen ze de buit voor de verliezers tussen hen zoals de winnaars dit moesten doen. Als de verliezers minder dan de helft van de punten hebben ingezet, verdienen ze in deze ronde niets..

Voorbeeld

De clans A en B hebben als uitdaggers samen 24 punten via de inzet van middelkaarten en personenkaarten. Eén middelkaart van clan A ligt nog verdekt. De clans C + D komen overeen om spaarzaam om te springen met de punten en zich alleen trachten te verzekeren van de buit van de verliezers. Ze spreken af om samen te zorgen voor 15 punten. Clan C levert 5 punten en clan D levert 10 punten. Nadat de som van C en D vaststaat, legt A zijn verdekte middelkaart bloot. Het is een geldige kaart met de waarde 5. De gezamenlijke sterkte van A + B verhoogt daarmee tot een totaal van 29. A en B zijn de winnaars en delen de buit voor de winnaars. C en D ontvangen de buit voor de verliezers omdat ze met 15 punten meer dan de helft van de punten van de winnaars hebben ingezet. Hadden C en D slechts één punt minder gehad, zouden ze niets hebben ontvangen omdat 14 minder is dan de helft van 29.

De buit

Via de buitkaarten kunnen de clans drie verschillende beloningen ontvangen:

→ Alcohol

Hierom draait het in Chicago gangsters. Diegene die een pakket met alcohol kiest, ontvangt het aantal aan flessen (1 of 2) dat op de kaart is aangeduid.

→ Persoon

Op elke buitkaart is in precies één pakket één persoon te zien. De speler die dit pakket ontvangt, neemt de open liggende personenkaart en legt die open voor zich neer. Deze persoon wordt tot en met het einde van het spel door deze clan gecontroleerd en levert zijn puntenwaarde bij in elk toekomstig conflict op voorwaarde uiteraard dat personenkaarten in het conflict om de stadswijk zijn toegelaten. De personen met de waardes 0, 1 en 2 hebben bovendien nog speciale eigenschappen die benut kunnen worden. Deze eigenschappen worden aan het einde van deze handleiding nog uitgelegd.

→ Middelkaarten

De speler die een pakket met middelkaarten ontvangt, trekt het desbetreffende aantal middelkaarten. Er moet hierbij wel worden rekening gehouden met de limiet aan handkaarten: geen enkele clan mag meer dan 10 kaarten in de hand hebben. Een clan mag dus maar kaarten bijtrekken tot dit aantal is bereikt.

6. Einde van de ronde

Te beginnen met de clan van de winnende coalitie die als eerste een pakket mocht kiezen, trekt iedere speler 1 middelkaart van de voorraadstapel (op voorwaarde uiteraard dat hiermee de handkaartenlimiet van 10 kaarten niet wordt overschreden). Bovendien mag iedere clan nog bijzondere eigenschappen van zijn personen inzetten die 'aan het einde van de ronde' kunnen worden benut. De volgorde waarin de bijzondere eigenschappen worden ingezet en de middelkaarten worden getrokken wordt overgelaten aan de respectievelijke clans.

Als de voorraadstapel met de middelkaarten is opgebruikt, wordt de aflegstapel onmiddellijk zeer grondig gemixt en als nieuwe verdekte voorraadstapel klaargelegd.

Als alle clans hun acties aan het einde van een ronde hebben doorgevoerd, worden de actuele coalitiekaarten, stadswijkkaarten en buitkaarten verwijderd. Als de personenkaart niet werd genomen (dit is mogelijk als de verliezers geen buit ontvangen), wordt ook deze kaart verwijderd. Daarna wordt van iedere kaartensoort de volgende kaart blootgelegd en een nieuwe ronde begint met het smeden van nieuwe coalities.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra de kaart 'Einde van het spel' wordt blootgelegd. Dit is na 10 à 12 rondes het geval. Er volgt onmiddellijk een eindafrekening, er wordt niet meer gestreden voor de actuele stadswijk en de buit wordt niet meer verdeeld.

Nu komt het tot een laatste krachtmeting onder de clans. Er bestaan nu geen coalities meer en elke clan strijdt nu voor zich alleen.

↳ **Middelkaarten**

Iedere clan legt alle nog beschikbare middelkaarten open voor zich neer op de tafel. De clan met de telkens hoogste som aan wapens, smeergeld en chantage ontvangt 2x alcohol. Bij een gelijke stand ontvangen alle spelers die bij deze gelijke stand zijn betrokken 2x alcohol. Personenkaarten kunnen in de krachtmeting niet ingezet worden.

↳ **Personen**

Iedere clan telt het aantal personen die zij controleren. De clan die de meeste personen controleert, ontvangt 2x alcohol. Ook hier ontvangen bij een gelijke stand alle betrokken clans telkens 2x alcohol. De waarde van de personen zijn in de krachtmeting van geen belang meer.

De clan die nu beschikt over de grootste hoeveelheid alcohol wint het spel. Deze clan controleert de stad tot ze problemen krijgt met de fiscale recherche.

Het spel met drie spelers

Het spel met drie spelers verloopt in feite quasi identiek aan het spel met vier spelers, met uitzondering van de volgende wijzigingen:

- Er nemen maar drie clans deel aan de strijd om de stadswijk. De vierde clan wordt uit het spel verwijderd en wordt genegeerd op de coalitiekaart.
- Eén clan treedt altijd alleen tegen de beide andere in het strijdperk. Daarom worden de waardes van zijn middelkaarten en zijn personenkaarten verdubbeld.
- Als de uitdager alleen strijdt mag hij één middelkaart verdeckt laten liggen op voorwaarde dat het ? op zijn clan is afgebeeld.
- Als de alleenspeler een pakket wint, kiest hij één van de pakketten uit; het andere pakket vervalst. Als op basis van deze keuze de personenkaart niet wordt genomen, verdwijnt deze aan het einde van de ronde uit het spel.

Het spel met vijf spelers

In het spel met vijf spelers duikt als extra ook nog de mysterieuze Mr. X op in de strijd om de stadswijk. Dit leidt tot de volgende regelwijzigingen:

- Aan het begin van het spel wordt eerst bepaald welke speler de rol van Mr. X op zich neemt. Als de spelers moeilijk overeenkomen wie deze rol zal spelen, trekken alle spelers blind een middelkaart. De speler met het hoogste getal is dan bij het begin van het spel Mr. X en ontvangt de kaart Mr. X en uitdager/verdediger.
- De andere spelers kiezen telkens één clan.
- Alle spelers, ook Mr. X, ontvangen vier middelkaarten en één persoon conform de normale basisregels.
- Nadat aan het begin van een ronde de nieuwe coalitiekaart, stadswijkkaart, buitkaart en personenkaart is blootgelegd, is als eerste Mr. X aan de beurt. Hij legt een aantal naar keuze van zijn middelkaarten verdeckt vóór zich neer en legt de kaart uitdager/verdediger met een zijde naar boven op de middelkaarten waar hij in de strijd om de stadswijk wil tussenbeide komen. Mr. X moet het aantal gespeelde kaarten vermelden maar hij mag geen tips geven over de soort van kaarten of over de hoogste van de waarde.

- De uitdagers en de verdedigers maken vervolgens hun speelbeurt net zoals in het spel met vier spelers.
- In de waardering van de ronde legt nu ook Mr. X zijn kaarten bloot. De kaarten die in deze stadswijk niet gespeeld mochten worden, neemt Mr. X terug in de hand. De waarde van alle andere kaarten alsook eventueel de waarde van zijn personen wordt bijgeteld bij de som van de coalitie waartoe hij zich heeft geschaard.
- Als de coalitie, aan wiens zijde Mr. X zich heeft geschaard, een buitaaandeel heeft verworven (om het even of het een buitaaandeel als winnaar of verliezer is), ontvangen alleen de beide spelers een pakket die het meeste aan punten hebben bijgedragen. Bij een gelijke stand tussen spelers krijgt Mr. X het voordeel.
- De speler die met lege handen achterblijft, wordt de nieuwe Mr. X. Hij geeft Mr. X zijn clankaart en ontvangt van hem de kaarten Mr. X en de kaart uitdager/verdediger. Als de oude Mr. X ook de nieuwe Mr. X is, worden uiteraard geen kaarten geruild.

BELANGRIJK

Mr. X mag aan het einde van de ronde een extra middelkaart trekken. Bovendien mag hij één van zijn middelkaarten op de aflegstapel leggen en een nieuwe trekken.

Expertregels voor drie en vier spelers: de peetvader

Als men het spel zeer goed kent, kan men in het spel met drie en vier spelers nog de regels voor de peetvader invoeren. Deze regels laten een speler toe om zijn coalitiepartner aan de dijk te zetten. Dit kan meestal lonend zijn, maar kan in bepaalde omstandigheden ook zeer duur worden betaald.

- Aan het begin van het spel is nog geen enkele speler peetvader. De kaart 'peetvader' wordt wel klaargelegd.
- Zodra een speler vindt dat de tijd gekomen is om peetvader te worden, neemt hij de kaart peetvader en legt die vóór zich neer. De speler die de peetvader heeft genomen, speelt in deze ronde alleen. Zijn coalitiepartner wordt door hem aan de dijk gezet en neemt niet deel aan de lopende ronde. Men kan uiteraard alleen de peetvader nemen als binnen de eigen coalitie de onderhandelingen nog niet zijn begonnen.
Een uitdager moet zich dus ten laatste aan het begin van de beurt van de uitdager tot peetvader uitroepen, een verdediger kan wachten tot de beurt van de uitdagers met het blootleggen van hun middelkaarten is beëindigd.
- Als er meerdere spelers peetvader willen worden, komt het tot een duel tussen alle peetvaderkandidaten. Alle kandidaten spelen tegelijkertijd één middelkaart uit: De speler die de hoogste kaart heeft gespeeld, wordt peetvader. Bij een gelijke stand wordt die speler peetvader die dit als eerste heeft gezegd. Als dit toch niet zou bepaald kunnen worden, wordt die speler peetvader die, met de wijzers van de klok mee, het dichtst bij de laatste peetvader zit. Was er nog geen peetvader dan wordt in deze ronde geen enkele speler peetvader. De speler die peetvader is geworden, legt zijn middelkaart op de aflegstapel en trekt een nieuwe middelkaart van de voorraadstapel. Alle andere spelers nemen hun kaarten opnieuw in de hand.
- De peetvader kan maar één keer per ronde wisselen.
- Als een speler peetvader is, kan hij niet meteen opnieuw peetvader worden. Als een speler peetvader is en geen andere speler wil in de volgende ronde peetvader worden, blijft de peetvaderkaart voor deze speler liggen. Zijn coalitiepartner wordt in deze ronde echter niet aan de dijk gezet. Alleen in de ronde waarin een nieuwe peetvader opduikt, wordt de coalitiepartner aan de dijk gezet en speelt de nieuwe peetvader alleen.
- De peetvader speelt weliswaar alleen, maar dit geldt niet als alleenspeler in de zin van de spelregels voor 3 spelers. Dit betekent dat de peetvader de waarde van zijn middelkaarten en eventueel personen niet verdubbeld.

- Als de peetvader 'winnaar' is of als hij buit pakt als 'verliezer', ontvangt de peetvader de beide pakketten. Hij moet echter zijn partner die hij aan de dijk heeft gezet een schadevergoeding betalen. Dit kan 1 alcohol of 1 middelkaart (van de voorraadstapel) of de personenkaart zijn. Als de peetvader een middelkaart betaalt als schadevergoeding dan trekt de partner die aan de dijk werd gezet deze kaart zelf. Natuurlijk kan de peetvader alleen als schadevergoeding betalen wat ook in zijn pakketten aanwezig is. Zijn aandeel vermindert dan met de betaalde schadevergoeding.
- Op het blaadje waarop de gewonnen alcohol wordt genoteerd, wordt voor iedere speler een extra kolom voorzien. In deze kolom worden de peetvaderpunten genoteerd. Aan het einde van een ronde ontvangt de actuele peetvader 1 peetvaderpunt. Aan het einde van het spel ontvangt de speler met de meeste peetvaderpunten 1 alcohol. Bij een gelijke stand ontvangen alle spelers die bij deze gelijke stand betrokken zijn 1 alcohol.
- In het spel met drie spelers kan de alleenspeler geen peetvader worden. Hij kan wel peetvader blijven als geen andere speler peetvader wil worden.

De personen

Er zijn in totaal 18 verschillende personen wiens waardes en eventuele bijzondere eigenschappen hierna worden uitgelegd.

Principieel kunnen eigenschappen van personen onmiddellijk worden ingezet, zodra deze persoon is aangeworven. Aangezien men een persoon pas in fase 5 'Verdeling van de buit' kan ontvangen, kunnen in deze ronde alleen nog eigenschappen ingezet worden die gelden voor 'Het einde van een ronde'.

Personen met waarde 0

Deze kaarten hebben voor de strijd van de stadswijk geen enkele betekenis omdat hun waarde 0 is. Aan het einde van het spel tellen ze wel als 1 persoon.

Spion (Spitzel), Whiskysmokkelaar (Whiskyschmuggler)

Bijzondere eigenschap: Aan het einde van iedere ronde kan de speler die deze personen controleert, éénmaal middelkaarten naar keuze met een totale waarde van 6 (of meer) afleggen en hiervoor 1 alcohol ontvangen. Men kan per persoon telkens maar 1 alcohol per ronde ontvangen. In het spel met drie spelers worden de ingezette middelkaarten van de alleenspeler niet verdubbeld.

Personen met waarde 1

Elk van deze kaarten verhoogt bij de strijd om de stadswijk de sterkte van de controlerende spelers met 1 als deze persoon in die stadswijk inzetbaar is (in het spel met drie spelers verhoogt de sterkte voor de alleenspeler zelfs tot 2).

Dealer (Dealer), Dief (Dieb), Springstofexpert (Sprengstoffexperte)

Bijzondere eigenschap: De speler die één van deze personen controleert, mag de passende middelkaarten steeds inzetten, ook als de stadswijkkaart die in principe niet zou toelaten. De zo gespeelde middelkaarten zijn in elk geval wel geldig en men kan ze dus niet als niet ter zake doende kaarten terug in de hand nemen. De bijzondere eigenschap kan ook in stadswijken worden gebruikt waarin de waarde van de personen niet benut kan worden.

Heler (Hehler)

Bijzondere eigenschap: De speler die de heler controleert, mag aan het einde van de ronde één van zijn handkaarten op de aflegstapel leggen en een nieuwe kaart van de voorraadstapel trekken.

Pokerspeler (Pokerspieler)

Bijzondere eigenschap: De speler die de pokerspeler controleert, mag aan het einde van de ronde precies 2 van zijn handkaarten op de aflegstapel leggen en uit de aflegstapel precies 2 kaarten nemen met een totale waarde die niet hoger is dan de weggelegde kaarten. Het is ook toegelaten een kaart opnieuw in de hand te nemen die men zonet heeft weggelegd (in werkelijkheid ruilt men dan maar één kaart tegen een andere).

Priester (Priester)

Bijzondere eigenschap: De priester wordt bij de krachtmeting als 2 personenkaarten geteld.

Vechtersbaas (Schläger)

Bijzondere eigenschap: Eénmaal in het spel kan de speler die de vechtersbaas controleert, de waarde van zijn uitgespeelde middelkaarten verdubbelen. Hierbij kunnen maximaal 10 sterktepunten worden verdubbeld (8 worden er 16, 10 worden er 20, 12 worden er 22 omdat maximaal 10 punten kunnen worden verdubbeld). De beslissing om de vechtersbaas in te zetten moet de speler nemen vooraleer de kaarten worden blootgelegd; hij kan echter wel wachten tot zijn coalitiepartner zijn kaartenkeuze heeft afgesloten. Als de vechtersbaas wordt ingezet, gaat hij na de inzet compleet uit het spel. Zijn waarde telt in de toekomstige rondes niet meer mee en ook aan het einde van het spel telt hij niet meer mee als personenkaart.

Personen met waarde 2

Elk van deze kaarten verhoogt bij de strijd om de stadswijk de sterkte van de controlerende spelers met 2 als deze persoon in die stadswijk inzetbaar is (in het spel met drie spelers verhoogt de sterkte voor de alleenspeler zelfs tot 4).

Reporter (Reporter), Taxichauffeur (Taxifahrer), Douanier (Zollbeamter)

Bijzondere eigenschap: Deze personen kunnen worden gebruikt wanneer de stadswijkkaart de inzet van personen niet toelaat, de waarde van de personen in deze ronde dus niet benut kunnen worden. In de plaats hiervan fungeert de persoon dan als een middelkaart met de waarde 2 (waarde 4 voor de alleenspeler in het spel voor drie). Als ook de desbetreffende middelkaart in deze stadswijk niet kan worden ingezet, is de persoon in deze ronde nutteloos.

Personen met waarde 3

Elk van deze kaarten verhoogt bij de strijd om de stadswijk de sterkte van de controlerende spelers met 3 als deze persoon in die stadswijk inzetbaar is (in het spel met drie spelers verhoogt de sterkte voor de alleenspeler zelfs tot 6).

Bankdirecteur (Bankdirektor), Burgemeester (Bürgermeister), Politiechef (Polizeichef), Procureur (Staatsanwalt)

Bijzondere eigenschap: Deze personen hebben geen bijzondere eigenschap.

Personen met waarde 4

Elk van deze kaarten verhoogt bij de strijd om de stadswijk de sterkte van de controlerende spelers met 4 als deze persoon in die stadswijk inzetbaar is (in het spel met drie spelers verhoogt de sterkte voor de alleenspeler zelfs tot 8).

Rechter (Richter), Senator (Senator)

Bijzondere eigenschap: Deze personen hebben geen bijzondere eigenschap.

De auteur en het spel

Chicago Gangsters is het eerste gepubliceerde spel van Jürgen Kiedaisch.

13 oktober 2009