

Chicago Poker

Een spel van
Bruno Cathala en Bruno Faidutti

voor 2 – 6 spelers vanaf 10 jaar

INHOUD

- 1.0 **Introductie**
- 2.0 **Speelmateriaal**
- 3.0 **Voorbereiding**
- 4.0 **Spelverloop**
- 5.0 **Duel**
- 6.0 **Einde van het spel**
- 7.0 **Variant**

1.0 INTRODUCTIE

In 1920 werd in de Verenigde Staten een nieuwe wet van kracht die betekende dat er geen alcoholhoudende drank meer mocht worden verhandeld en geschonken. Door deze drooglegging ontstond er al gauw een omvangrijk illegaal circuit dat werd gecontroleerd door Italiaanse immigranten, die in familiebandes opereerden. Zij waren de grondleggers van de beruchte Mafia, en smokkelde op grote schaal gedistilleerde drank uit Canada. De drank werd met enorme winsten illegaal aan de man gebracht in ogenschijnlijk onschuldige gelegenheden, die speak-easies werden genoemd. Chicago was door zijn ligging de belangrijkste smokkelstad. De Mafia-bendes werden door roemruchte figuren geleid, die elkaar op leven en dood beconcurrerden. Namen als Al Capone, Dutch Schultz en Bugsy Malone staan symbool voor deze roerige tijd.

De spelers kruipen in dit spel in de huid van beruchte mafiosi en proberen speak-easies over te nemen om hun drank af te zetten. Het gaat vooral om kroegen, Jazzclubs, illegale brouwerijen en goktenten. Ze sturen hun bendeleden op pad om deze bedrijven "over te nemen". De speler die als eerste drie dezelfde, vier verschillende of vijf willekeurige speak-easies controleert, wint het spel.

2.0 SPEELMATERIAAL

- ❖ 20 zeshoekige bedrijven (kroeg, jazzclub, brouwerij, goktent; van elk 5 stuks)
- ❖ 87 speelkaarten:
 - ❖ 75 gangsterkaarten (in elk van 5 kleuren de waarden 1 – 15)
 - ❖ 6 speciale kaarten
 - ❖ 6 overzichtskaarten
- ❖ 4 kogels
- ❖ de spelregels

Als één of meerdere onderdelen ontbreken of beschadigd zijn, kunt u rechtstreeks contact met ons opnemen. Wij sturen ze u in de regel nog dezelfde dag toe.

Phalanx Games b.v.
T.a.v.: Klantenservice
Postbus 60230

NL 1320 AG Almere
customerservice@phalanxgames.nl
Telefoon: 0900 – 999 0000

2.1 De bedrijven

De 20 bedrijven stellen kroegen, jazzclubs, brouwerijen en goktenten voor. Iedere maffiabaas kan kaarten aan de met zijn naam gemarkeerde zijde van een op tafel liggend bedrijf leggen.



2.2 De speelkaarten

2.2.1 Gangsterkaarten

De spelers leggen gangsterkaarten bij verschillende bedrijven om zo hoog mogelijke pokercombinaties te vormen en daarmee de controle over die bedrijven te krijgen.



2.2.2 Speciale kaarten

De spelers kunnen kaarten spelen, waarmee ze speciale acties mogen uitvoeren.



2.2.3 Overzichtskaarten

Elke overzichtskaart bevat de naam van een maffiabaas en toont de pokercombinaties die de spelers tijdens het spel kunnen vormen.



2.3 De kogels

In sommige ronden wordt het eigendomsrecht over één of meer bedrijven bepaald. Deze bedrijven worden met kogels gemarkeerd.



3.0 VOORBEREIDING

Iedere speler kiest een overzichtskaart. Deze blijft gedurende het hele spel voor hem liggen. De overzichtskaart geeft aan welke maffiabaas een speler voorstelt en aan welke bedrijfszijde hij dus kaarten mag leggen. Daarnaast toont de overzichtskaart de pokercombinaties die de spelers kunnen

Startopstelling bij 4 spelers



vormen. Doe niet gekozen overzichtskaarten terug in de doos. Deze zijn in dit spel niet meer nodig.

- ❖ Schud de 81 gangster- en speciale kaarten en geef iedere speler er 5. De spelers nemen de kaarten in de hand en houden deze geheim voor de andere spelers. Leg de resterende kaarten als gedekte stapel op tafel.
- ❖ Schud de bedrijven en leg ze als gedekte stapel naast de gedekte kaartenstapel. Draai afhankelijk van het aantal spelers een aantal bedrijven om en leg ze zodanig open op tafel dat iedere speler er gemakkelijk bij kan. Draai bij een spel met 2 of 3 spelers de bovenste 2 bedrijven, bij 4 spelers de bovenste 3 bedrijven of bij 5 en 6 spelers de bovenste 4 bedrijven om.
- ❖ Zet zoveel kogels naast het speeloppervlak als er bedrijven zijn omgedraaid. Doe de resterende kogels terug in de doos. Deze zijn in dit spel niet nodig.
- ❖ Bepaal wie het spel begint. Deze speler noemen we de startspeler.

4.0 SPELVERLOOP

Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee, voert iedere speler alle acties in zijn beurt uit.

4.1 Een speelbeurt

De speler die aan de beurt is, *moet* drie acties uitvoeren. Voor elk van zijn acties kiest hij uit de volgende twee mogelijkheden:

I. Een kaart trekken (versterking oproepen)

of

II. Een kaart spelen (invloed uitoefenen)

De speler mag zijn acties in een volgorde naar keuze uitvoeren. Zo kan hij bijvoorbeeld eerst een kaart trekken, daarna een kaart spelen en vervolgens weer een kaart trekken.

Uitzondering: in de eerste speelronde mag de startspeler maar 1 actie uitvoeren. De tweede speler heeft 2 acties ter beschikking. Vanaf de derde speler verloopt het spel op bovengenoemde wijze en krijgt iedere speler 3 acties.

Actie I. Een kaart trekken

De speler trekt de bovenste kaart van de gedekte stapel en neemt deze in de hand. Als de stapel uitgeput is, schud dan de aflegstapel en gebruik deze als nieuwe gedekte stapel.

Belangrijk: aan het einde van zijn speelbeurt mag een speler *niet meer dan zeven* kaarten in zijn hand hebben. Dat betekent dat een speler geen kaart mag trekken als hij daardoor aan het einde van zijn beurt meer dan zeven kaarten in zijn hand zou hebben.

Actie II. Een kaart spelen

De speler speelt een gangsterkaart óf een speciale kaart.

Een gangsterkaart spelen

De speler legt een gangsterkaart aan de met "zijn" naam gemarkeerde zijde van één van de openliggende bedrijven. Afhankelijk van de aanwijzingen op het betreffende bedrijf, speelt hij de kaart open (voorkant naar boven) of gedekt (achterkant naar boven).



Leg alle kaarten van een speler bij een bedrijf overlappend onder zijn naam, zodat zowel het aantal kaarten als de waarden erop voor alle spelers gemakkelijk te zien zijn. Een speler mag niet meer dan 5 kaarten bij een bedrijf spelen.

Zodra een speler zijn vijfde kaart bij een bedrijf heeft gespeeld, neemt hij een kogel en zet deze vlak boven zijn kaartenreeks op het bedrijf. *Aan het begin* van zijn volgende beurt volgt een duel om dit bedrijf (zie 50). Het zetten van een kogel geldt niet als een actie.

Een speciale kaart spelen

De speler voert de aanwijzingen op de speciale kaart direct uit en legt de kaart daarna op de aflegstapel. Met uitzondering van de **Politie-inval** is er van elke speciale kaart één exemplaar.



❖ **Kroeg:** de eerste twee kaarten van een speler worden gedekt gespeeld, de laatste drie open.



❖ **Jazzclub:** de eerste drie kaarten van een speler worden open gespeeld, de laatste twee gedekt.



❖ **Brouwerij:** alle kaarten worden open gespeeld.



❖ **Goktent:** de eerste, derde en vijfde kaart van een speler worden open gespeeld, de andere twee gedekt.

Moord: de speler die de **Moord** speelt mag de *laatste* bij een bedrijf gespeelde kaart van een andere speler naar keuze op de aflegstapel leggen.

De speler mag niet de laatste kaart uit een met een kogel gemarkeerde serie van *vijf* kaarten kiezen. Hij mag wel (de laatste) kaarten van de andere spelers bij dit bedrijf kiezen.



Politie-inval: de speler die de **Politie-inval** speelt mag bij één openliggend bedrijf alle gedekt gespeelde kaarten van één andere speler naar keuze bekijken.

Limousine: de speler die de **Limousine** speelt, mag één, twee, drie of vier kaarten uit één eigen serie bij een bedrijf nemen en in een *volgorde naar keuze* bij één ander bedrijf leggen. Daarbij is het mogelijk dat voorheen gedekte kaarten nu open moeten worden gespeeld en andersom.



Pistool: de speler die het **Pistool** speelt, mag in deze speelbeurt twee *extra* acties uitvoeren. Omdat het spelen van het Pistool ook een actie is, levert dit de speler in feite *één* extra actie op.



Belangrijk: de spelers mogen tijdens het spel op elk moment hun eigen gedekt gespeelde kaarten bekijken.

Chantage: de speler die de **Chantage** speelt, mag één kaart naar keuze uit de aflegstapel zoeken en in zijn hand nemen.

Hij hoeft de kaart niet aan de andere spelers te tonen. Vervolgens schudt hij de aflegstapel en de gedekte stapel door elkaar. Deze kaarten vormen de nieuwe gedekte stapel.

5.0 DUEL

Als aan het begin van de speelbeurt van een speler een in de vorige beurt door hem geplaatste kogel op een bedrijf staat, volgt vóórdat hij zijn acties uitvoert, een duel om dit bedrijf. De winnaar van het duel krijgt de controle over dit bedrijf.

Draai *alle* bij dit bedrijf gespeelde kaarten open.

De speler met de beste kaartencombinatie wint het bedrijf. Bij het bepalen van de beste combinatie gelden de spelregels van poker, waarbij “Chicago Poker” en “Regenboogstraat” zijn toegevoegd (zie tabel).

Let op: het is mogelijk dat een speler met minder dan 5 kaarten de beste combinatie vormt en het bedrijf wint.

De winnaar legt het bedrijf open voor zich neer. Leg alle bij dit bedrijf gespeelde kaarten op de aflegstapel. Trek vervolgens een nieuw bedrijf en leg deze open op tafel.

Rangorde van kaartencombinaties (van hoog naar laag):	
Chicago Poker	77777 vijf gangsters met dezelfde waarde
Straight Flush	56789 vijf gangsters met opeenvolgende waarden van dezelfde kleur
Regenboogstraat	21456 vijf gangsters met opeenvolgende waarden van vijf verschillende kleuren
Four of a Kind	4444 vier gangsters met dezelfde waarde
Full House	55533 een Three of a Kind en een Paar
Flush	147910 vijf gangsters van dezelfde kleur
Street	23456 vijf gangsters met opeenvolgende waarden
Three of a Kind	121212 drie gangsters met dezelfde waarde
Two Paar	4499 twee maal twee gangsters met dezelfde waarde
Paar	1010 twee gangsters met dezelfde waarde
Losse Kaart	1 één losse gangster

Net als bij poker wordt de rangorde bij gelijke kaartencombinaties op de volgende wijze bepaald:

- ❖ **Chicago Poker, Four of a Kind, Three of a Kind:** de speler met de combinatie met de hoogste waarde wint.
- ❖ **Full House:** de speler met de Three of a Kind met de hoogste waarde wint.
- ❖ **Straight Flush, Regenboogstraat, Straat:** de speler met de kaart met de hoogste waarde in de serie wint.
- ❖ **Flush:** de speler met de kaart met de hoogste waarde wint. Is dat gelijk, wint van hen de speler met de tweede kaart met de hoogste waarde, enzovoort.
- ❖ **Twee Paar:** de speler met het paar met de hoogste waarde wint. Is dat gelijk, wint van hen de speler met het tweede paar met de hoogste waarde. Is dat ook gelijk, wint van hen de speler met de losse kaart met de hoogste waarde.
- ❖ **Hoogste kaart:** de speler met de kaart met de hoogste

waarde wint. Is dat gelijk, wint van hen de speler met de tweede kaart met de hoogste waarde, enzovoort.

Tiebreak

Als na het toepassen van bovenstaande spelregels nog steeds geen beslissing gevallen is, kiezen de betrokken spelers tegelijkertijd een gedekte kaart uit hun hand en leggen deze voor zich neer (*ze roepen op het laatste moment versterking op*). De spelers draaien vervolgens hun kaarten tegelijkertijd om. De speler met de kaart met de hoogste waarde wint het duel. Leg alle gespeelde kaarten daarna op de aflegstapel. Iedere betrokken speler trekt ter vervanging een nieuwe kaart van de gedekte stapel. Als er nog steeds geen winnaar is, spelen de betrokken spelers weer een kaart uit hun hand totdat er een beslissing is geforceerd. Na elke gespeelde kaart in de tiebreak trekt de speler ter vervanging een nieuwe van de gedekte stapel.

6.0 EINDE VAN HET SPEL

Het spel is direct afgelopen als een speler één van de volgende combinaties van bedrijven open voor zich heeft verzameld:

- ❖ Drie bedrijven van hetzelfde soort
- ❖ Eén bedrijf van elk van vier verschillende soorten
- ❖ Vijf willekeurige bedrijven

Deze speler wint het spel.

Tip: om de speelduur van een spel met 5 of 6 spelers in te korten, kunnen de spelers er vóór de start van het spel voor kiezen om het doel van het spel aan te passen. Een speler wint in dat geval het spel als hij één van de volgende combinaties heeft:

- ❖ Twee bedrijven van hetzelfde soort
- ❖ Drie willekeurige bedrijven

Bijzondere situatie: als de gedekte bedrijvenstapel uitgeput is, wordt het spel vervolgd zonder gewonnen bedrijven door nieuwe te vervangen. Als ook na het duel om het laatste bedrijf geen speler aan de overwinningsvoorwaarden voldoet, wint de speler die het laatste bedrijf heeft gewonnen.

7.0 VARIANT

Om een tactische variant van *Chicago Poker* te spelen, kunnen de spelers ervoor kiezen om de speciale kaarten in de doos te laten en uitsluitend met de 75 gangsterkaarten te spelen.



Auteurs: Bruno Cathala,
Bruno Faidutti

Vertaling: Daniël Hogetoorn

Productie: Michael Bruinsma,
Ulrich Blennemann,
Henning Kröpke

Grafische vormgeving: Czarné

Grafische bewerking: Lin Lütke-Glanemann

Eindredactie: Michael Bruinsma