



di Michael Schacht
per 3-6 giocatori dai 10 anni in su

Traduzione e adattamento a cura di Gylas per Giochi Rari

Versione 1.0 – Novembre 2001



<http://www.giochirari.it>
e-mail: giochirari@giochirari.it

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte.
Tutti i diritti sul gioco "Don" sono detenuti dal legittimo proprietario.

Materiale di Gioco

- 30 carte che presentano i vari distretti di Chicago (5 per ognuno dei 6 colori), ogni carta numerata da 0 a 9 con ogni numero rappresentato tre volte
- 72 gettoni arancio
- queste istruzioni

Obiettivo del Gioco

L'obiettivo del gioco è quello di fare più punti comprando i distretti di Chicago, preferibilmente il maggior numero dello stesso colore.

Preparazione

- Scegliete il primo giocatore
- Mescolate le carte distretto e piazzatele coperte in modo da formare un mazzo
- Distribuite ad ogni giocatore 12 gettoni arancio, che dovranno essere tenuti nascosti

Giocare

Una partita viene giocata in diversi round. Ogni round è diviso in due fasi:

1. Girare i nuovi distretti a faccia in su
2. Mettere all'asta i nuovi distretti

Segue poi il round successivo.

Il gioco termina dopo 15 round, quando tutti i distretti sono stati messi all'asta.

1. Girare i nuovi distretti a faccia in su

In ogni round, vengono prese dal mazzo e scoperte nuove carte distretto: nel primo round una carta distretto, nel secondo round due carte distretto, nel terzo round tre carte distretto, poi si ripartite con una carta distretto e così via. Perciò, 1, 2, 3 carte poi ancora 1, 2, 3 carte, ecc.

2. Mettere all'asta i nuovi distretti

A questo punto, i nuovi distretti vengono messi all'asta, in un unico blocco. Il primo giocatore fa la prima offerta, con un valore a sua scelta. Il giocatore seguente in senso orario deve rilanciare oppure passare e rinunciare a quell'asta. Poi, il successivo giocatore deve rilanciare oppure passare, ecc. fino a che tutti i giocatori passano tranne uno. Il vincitore dell'asta paga a questo punto l'ammontare offerto, usando i suoi gettoni arancio, e prendendo i distretti vinti, piazzandoli scoperti di fronte a se.

Se nessun giocatore fa un'offerta valida, il primo giocatore otterrà gratuitamente tali distretti.

NOTA: i giocatori non possono offrire più di quello che possiedono. Se questo succede, il giocatore che ha barato deve scartare uno dei suoi distretti che aveva guadagnato nei round precedenti. Questa carta viene rimossa dal gioco. I nuovi distretti scoperti saranno rimessi all'asta nuovamente, ma il giocatore che aveva barato non potrà parteciparvi.

Come si Guadagnano i Soldi ?

Appena viene stabilito il prezzo finale dell'asta, dovrete determinare chi guadagna i soldi. A questo punto, due fattori entrano in gioco: il prezzo offerto e il numero di distretti vinti precedentemente dai giocatori. Se numero e prezzo offerto sono gli stessi, qual giocatore riceve dei soldi.

***Esempio:** Anke compra un distretto per 7 gettoni. Bert ha un distretto con il numero "7". Bert riceve 7 segnalini arancio da Anke.*

Se più di un giocatore ha la stessa quantità di distretti con quel dato numero, ognuno di essi riceve dei soldi.

Esempio: Dieter compra due distretti per 9 gettoni. Anke, Bert e Claus hanno tutti un distretto con il numero "9". Dieter deve dare ai tre giocatori 3 gettoni ad ognuno di loro (9 diviso 3).

Se un giocatore ha più distretti degli altri tra quelli che hanno il medesimo numero, egli riceve tutti i soldi.

Esempio: Anke compra un distretto per 8 gettoni. Bert ha due distretti con il numero "8" mentre Claus ne ha solo uno. Tutti i soldi vanno a Bert perché egli ha più distretti con il numero "8" rispetto a Claus.

Se nessun giocatore possiede almeno un distretto con quel valore, i soldi vengono distribuiti equamente a tutti. Questo può succedere soprattutto all'inizio della partita, quando i giocatori hanno solo pochi distretti.

Esempio: Anke compra un distretto per 6 gettoni. Nessuno degli avversari possiede almeno un distretto con il numero "6". Quindi i soldi vanno divisi tra tutti i giocatori, tranne Anke.

IMPORTANTE: Il giocatore che vince l'asta non riceve indietro nessun soldo quando questi saranno distribuiti.

Numeri a Due Cifre

Se la vincita di un'offerta è un numero formato da due cifre, per determinare la distribuzione dei soldi viene usata solo l'ultima cifra. Perciò, con una puntata di "14", il numero da uguagliare è il "4", con una puntata di "10" il numero da uguagliare è lo "0", ecc.

Esempio: Claus acquista tre distretti per 12 gettoni. Solo Bert possiede un distretto con il valore "2", che il numero uguale alla seconda cifra dell'offerta, così Bert riceve tutti e 12 i gettoni.

Arrotondamenti sulle Offerte

Un'offerta potrebbe non sempre essere divisibile esattamente per due. In tal caso, i soldi distribuiti saranno arrotondati per difetto. Qualunque gettone rimanente sarà rimesso al centro del tavolo (come 'piatto'), e verrà distribuito come parte dell'asta seguente.

Esempio: Anke deve pagare 13 gettoni a Bert e a Claus. Questi giocatori riceveranno ognuno 6 gettoni, mentre il gettone restante verrà messo nel 'piatto'. Nel round seguente, Bert deve pagare 9 gettoni ad Anke e a Claus. Questi giocatori riceveranno allora 5 gettoni ciascuno (9 + 1 diviso 2).

Limiti alle Offerte

Un limite importante verrà applicato alle varie offerte: un giocatore non può fare un'offerta uguale ad uno dei numeri dei suoi distretti già acquistati. Questo include anche qualunque offerta di due cifre in cui l'ultima cifra è uguale a un numero contenuto in uno dei suoi distretti.

Chiunque compie questo errore, dovrà pagare un gettone di penalità da piazzarsi nel 'piatto', anche se il giocatore si dovesse accorgere dell'errore e tentasse di correggersi. Le offerte illegali saranno ritirate e i giocatori dovranno fare una nuova offerta oppure dovranno passare.

Esempio: Anke possiede i distretti con i numeri "4" e "6". Non potrà perciò fare offerte come 4, 6, 14, 16, ecc.

Round Seguento

Chi vince l'ultima asta, diventa il nuovo primo giocatore per il round seguente. Poi verranno eseguite le stesse due fasi di prima: girare nuovi distretti e fare l'asta.

Fine della Partita

Dopo che tutti i distretti sono stati messi all'asta, si calcolano i totali. Più distretti si hanno dello stesso colore, più punti si guadagneranno:

- 1 distretto = 1 punto
- 2 distretti dello stesso colore = 3 punti
- 3 distretti dello stesso colore = 6 punti
- 4 distretti dello stesso colore = 10 punti
- 5 distretti dello stesso colore = 15 punti

Il giocatore che possiede il maggior numero di gettoni arancio, guadagna 2 punti aggiuntivi. Se più giocatori hanno lo stesso numero di gettoni, ognuno di essi guadagnerà 2 punti.

Vince il giocatore con il numero maggiore di punti. In caso di parità, vince il giocatore che ha la somma più alta dei valori dei suoi distretti.

Aste a Parte

Se durante la partita un giocatore è in difficoltà finanziaria, può, se vuole, mettere all'asta uno dei suoi distretti, da effettuarsi a parte. Può fare questo solo all'inizio di un round, prima che venga pescata qualunque nuova carta distretto. Naturalmente, dato che quel giocatore sarebbe fuori asta, riceverà solo lui tutti i soldi che paga il giocatore vincitore di tale asta.

[NdT: un giocatore può mettere all'asta solo uno dei suoi distretti alla volta].

Variante

All'inizio di ogni round, viene giocata una fase aggiuntiva di "Scambio".

All'inizio della partita, non sono possibili scambi fino a che non ci sono dei distretti da scambiare. In questo caso, la fase viene semplicemente saltata.

In altre circostanze, il primo giocatore comincia con l'annunciare se vuole scambiare un distretto. Se lo vuole fare, prende semplicemente un distretto di un avversario, lo piazza di fronte a se e ne dà uno dei suoi all'avversario. L'avversario non può fare nulla per prevenire questo scambio. Poi, il nuovo giocatore in senso orario ha l'opportunità di fare lo scambio. Annuncia se vuole farlo o meno e via di seguito. Dopo che tutti i giocatori hanno avuto l'opportunità di fare uno scambio (i giocatori possono scambiare solo un distretto per ogni round), saranno girate nuove carte distretto.

I giocatori che hanno effettuato uno scambio non potranno partecipare all'asta seguente. Se tutti i giocatori effettuano uno scambio, non ci sarà l'asta seguente ma le nuove carte distretto saranno comunque pescate e il primo giocatore le riceverà gratuitamente.