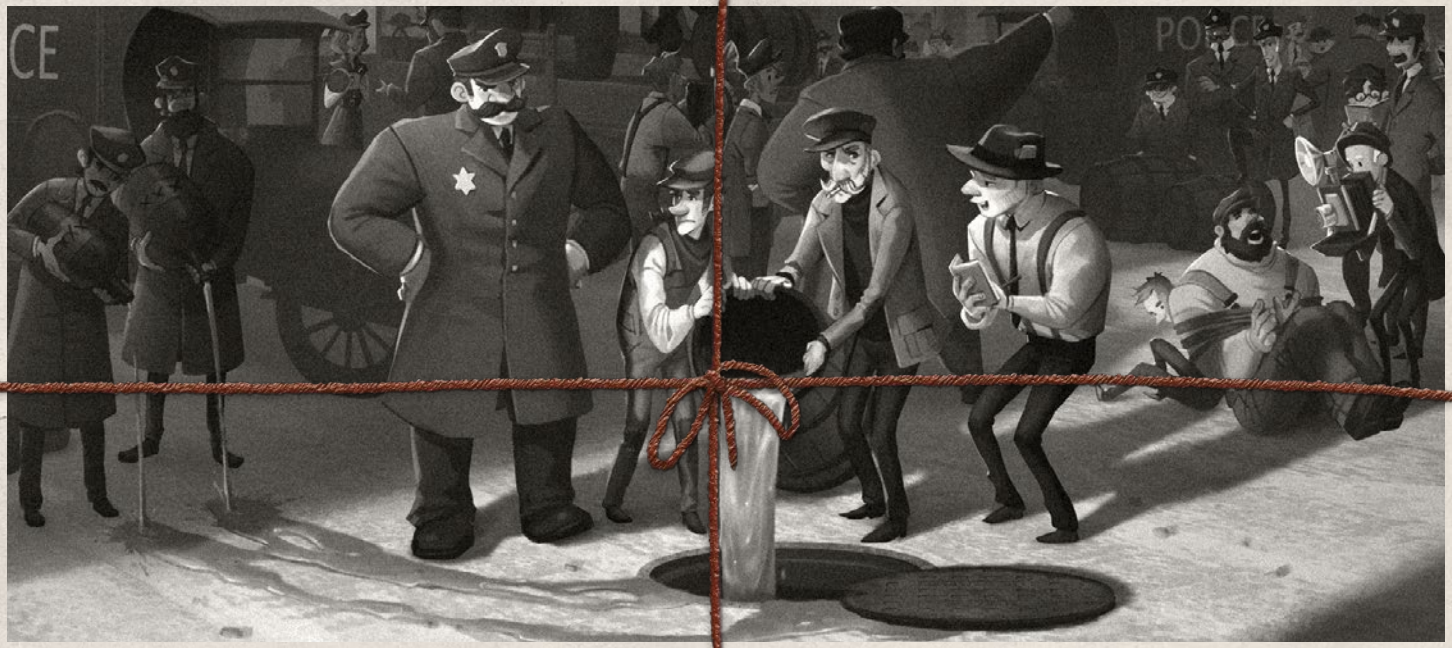
Criado por:
Sergio Halaban

CHICAGO DRY

Ilustrado por:
Diego Sá

Buró Editora | *Manual de Regras* | *1ª Edição*



CHICAGO ESTÁ SECA!

Há anos a Lei Seca derrama seu leito de caretice e condena a América a uma vida de transgressões secretas. Dar um jeito de contorná-las e levar "diversão engarrafada" para os mais diversos bares ocultos de Chicago é a sua função. Tornar-se o mais importante e próspero Mafioso da Lei Seca é a sua obsessão!

Distribua sua bebida clandestinamente, enfrente grupos mafiosos rivais e lute pelos seus territórios. Expanda os negócios, não descuide da sua retaguarda para tornar-se o mais poderoso gângster da cidade dos ventos. Esta cidade está sedenta e todo dia será domingo quando Chicago está seca.



VISÃO GERAL E OBJETIVO

Chicago Dry é um jogo para 2 a 4 jogadores onde o objetivo é ocupar e disputar os distritos da área central de Chicago, visando a pontuação de cada distrito. A cada rodada, use os favores de um personagem para distribuir bebidas e vencer as disputas de influência por cada distrito contra os outros grupos de mafiosos. Tudo isso ao mesmo tempo em que tenta burlar as dificuldades impostas pela lei.

Quem obtiver a maior quantidade de pontos na trilha de pontuação ao final vence o jogo e se torna o maior gângster de Chicago.

COMPONENTES



1 Tabuleiro da região central de Chicago

Dividido nos 9 distritos disputados pelos gângsters com seus respectivos nomes e cores diferentes.

Cada distrito do mapa possui um nome e um espaço para o encaixe das tabuletas de pontuação. Os distritos do Fulton Market, The Loop e Stock Yards possuem ainda ícones para a demarcação dos locais iniciais de cada um dos personagens retratados.

O tabuleiro também possui um espaço reservado para as fichas de personagens, e um **Quadro de Ordem** para a marcação da ordem de escolha e para a ordem de iniciativa de personagens.



4 Tabuleiros de Caminhão

Divididos em 4 cores (verde, vermelho, azul e amarelo) com duas faces, uma de **Verão** e outra de **Inverno**, com espaço para as bebidas na carroceria.



5 Fichas de Personagens

Com duas faces (lado A e lado B), contendo o número da ordem de iniciativa, ilustração e ícones representando as ações especiais de cada personagem em ambos os lados.



4 Fichas de Posição de Personagem

O Policial, o Capanga, o Jazzman e o Paperboy são personagens que se movimentam pelos distritos ao longo do jogo. A localização de cada um deles no tabuleiro é marcada com estas fichas.



2 Fichas de Bloqueio de Personagem

Usadas apenas na variante de jogo para 2 jogadores.



1 Mini-Quadro de Ordem

Para jogos com 3 e 2 jogadores.



12 Tabuletas de Pontuação

Com duas faces, **Inverno** ❄ e **Verão** ☼, contendo a marcação de pontos conquistados pelos jogadores nos dois turnos (**Inverno** e **Verão**) para os vencedores da disputa em cada distrito.



14 Modificadores de Pontuação

São 7 marcadores com valores positivos **+1** e 7 marcadores com valores negativos **−1**.

64 Peças de Bebidas

16 azuis, 16 amarelas, 16 verdes e 16 vermelhas em 3 modelos:

- *8 Barris (2 de cada cor)*
- *16 Garrafões (4 de cada cor)*
- *40 Garrafas (10 de cada cor)*





4 Caminhões de Entrega

Feitos de madeira em 4 cores.



2 Peças de Barreira

Na cor preta, usadas para bloquear a passagem entre dois distritos.



4 Marcadores de Ordem

Em formato de cubo em 4 cores.



4 Peças de Gângster

Feitas de madeira no formato de Gângster em 4 cores. Representam o gângster de cada jogador na trilha de pontuação ao redor do tabuleiro.



4 Folhetos de Guia

Auxílio rápido com os resumos das habilidades de cada personagem.

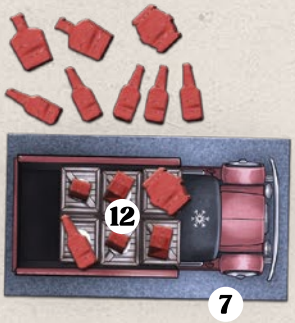
Este Manual.

PREPARAÇÃO

1. Abra e posicione o tabuleiro no centro da mesa.

2. Secretamente, sorteie uma **Tabuleta de Pontuação** para cada um dos 9 distritos do mapa no tabuleiro e a posicione com a face **Inverno** virada para cima. As tabuletas restantes devem ser guardadas na caixa. Elas não farão parte do jogo.

   Perceba que o primeiro valor que aparece na face **Inverno** está apresentado de forma diferente dos demais. Este valor revela qual é a maior pontuação do distrito em questão quando chegarmos na estação **Verão** do jogo (ver página 11).



Tabuletas de Pontuação



3. Observe nas **Tabuletas de Pontuação** quais divisas entre os distritos ficarão fechadas durante o jogo. No canto superior direito de cada tabuleta de pontuação de distrito há um símbolo (triângulo, círculo ou hexágono). Veja qual deles mais se repete e bloqueie as divisas correspondentes no tabuleiro com as **Barreiras**. Em caso de empate no número de símbolos: o triângulo tem prioridade em relação ao círculo; o círculo, em relação ao hexágono; e o hexágono, em relação ao triângulo. Caso o empate persista, sorteie aleatoriamente o símbolo da divisa que ficará bloqueada.





4. Coloque no espaço correspondente do tabuleiro as 5 fichas de Personagens na ordem numérica indicada. Recomendamos que nas suas primeiras partidas as fichas sejam usadas todas do mesmo lado A, conforme mostrado na parte inferior de cada **Ficha de Personagem**. Quando todos os jogadores estiverem familiarizados com os poderes de cada personagem, usem o lado B. Quando estiverem familiarizados com todos os personagens, usem o lado de preferência do seu grupo de jogo ou, simplesmente, sorteiem o lado que será usado para cada personagem.



Exemplo de mesa de jogo preparada para 4 jogadores.



5 Posicione 3 **Fichas de Posição de Personagem** (que se movimentam ao longo do jogo) nos distritos correspondentes no tabuleiro. Lembre-se de que a ficha de posição do Capanga e a ficha de posição do Paperboy não são jogadas na mesma partida, pois o Capanga e o Paperboy dividem a ficha de personagem (o lado A sendo do Capanga e o lado B do Paperboy). Ou seja, utilize as fichas de posição de personagem de acordo com o lado da ficha escolhido no item 4 da Preparação.

6 Posicione o **Modificador de Pontuação** (**+1** ou **-1**) em cima da ficha de personagem correspondente (Policial e Jazzman). Caso as fichas de personagem estejam utilizando o lado B, estes modificadores **NÃO** serão utilizados e devem ser guardados na caixa do jogo.

7 Cada jogador escolhe uma cor e recebe o **Tabuleiro de Caminhão**, as 16 **Peças de Bebidas**, o **Caminhão de Entrega**, a **Peça de Gângster** e o **Marcador de Ordem** da cor escolhida.

8 O **Tabuleiro de Caminhão** deve ser posicionado do lado **Inverno** ❄, no qual 6 nichos de bebidas estão marcados na carroceria do caminhão.

9 A **Peça de Gângster** deve ser colocada na **trilha de pontuação** ao redor do tabuleiro no espaço inicial (00 pontos).



10 Misture os Marcadores de Ordem dos jogadores e posicione-os aleatoriamente no **Quadro de Ordem**, mostrado no tabuleiro. Para partidas com 2 ou 3 jogadores, posicione o **Mini-Quadro de Ordem** sobre o Quadro de Ordem do tabuleiro, com o lado correspondente ao número de jogadores voltado para cima.

11 Seguindo a ordem estabelecida no item anterior, cada jogador deve posicionar, em um distrito à sua escolha, o seu **Caminhão de Entrega**. Imediatamente, posicione duas bebidas de valor 1 (Garrafa) no mesmo distrito do Caminhão. A única restrição é o distrito onde está a ficha de posição da Polícia, no qual não se pode realizar entrega ou colocação de bebidas.

12 As peças de bebida restantes devem ser posicionadas nos espaços correspondentes na carroceria do caminhão na posição **Inverno** ❄ (3 Garrafas, 2 Garrafões e 1 Barril). As demais bebidas devem ser deixadas ao lado do tabuleiro, elas serão usadas na segunda fase do jogo (**Verão** ☼).

COMO JOGAR

Uma partida de ***Chicago Dry*** dura dois períodos: **Inverno** e **Verão**. O **Inverno** é formado por 3 rodadas de jogo, e o **Verão** é composto por 4 rodadas. Ao final de cada um destes períodos (**Inverno** e **Verão**), ocorre a marcação de pontos de acordo com a situação atual do tabuleiro.

Cada uma destas 7 rodadas (3 no **Inverno** e 4 no **Verão**) são compostas por duas fases: a **fase de escolha** de personagens e a **fase de ação**.

Fase de Escolha de Personagens

A escolha de personagem é a fase de abertura de uma rodada. Ao escolher um personagem, você está, na verdade, escolhendo usar os favores deste personagem nesta rodada. Veja a descrição de cada personagem e suas habilidades na página 15. A fase de escolha possui os seguintes passos:

PASSO 1. Se o Policial e/ou o Jazzman estiverem sendo usados no lado A de suas fichas, coloque um modificador de -1 (Policial) e/ou +1 (Jazzman) sobre as fichas correspondentes. Isso é importante para as ações de cada um destes personagens (ver página 15).

PASSO 2. Seguindo a ordem estabelecida no item 10 da Preparação, cada jogador escolhe um personagem pegando sua ficha correspondente. Caso haja algum modificador (+1 ou -1) sobre a ficha, ele também deve ser pego pelo jogador. **Nota**: é possível haver mais de um modificador do mesmo tipo sobre a ficha do personagens.

PASSO 3. Atualize a ordem dos marcadores no quadro de ordem da rodada. Mova os marcadores para a posição correta, ordenando pelo número do personagem escolhido do **menor para o maior**.

MODIFICADORES DE PONTUAÇÃO

Os personagens Polícia e Jazzman possuem Modificadores de Pontuação, que devem ser recolhidos pelo jogador na Fase de Escolha.

Os Modificadores de Pontuação são os (+1) e os (-1) e são usados para modificar a **maior pontuação** da Tabuleta do distrito em que estiver posicionado. Os Modificadores de Pontuação sobre as fichas do Policial e do Jazzman acumulam ao não serem escolhidas. Ou seja, se já houver um Modificador sobre alguma delas e ninguém as escolher, na próxima rodada a ficha do personagem ganhará mais um Modificador, acumulando os seus valores sucessivamente.

Exemplo: *Pedro (vermelho) é o 1º a escolher um personagem e escolhe o Jazzman, pegando a ficha e o modificador de +1 sobre ele. Silvia (verde) escolhe o Prefeito. Guilherme (azul) escolhe o Policial, pegando a ficha e o marcador de -1 sobre ele. Joana (amarelo) escolhe a Speakeasy Queen. Agora os jogadores devem se orientar pela segunda coluna do Quadro de Ordem, de acordo com o número dos personagens escolhidos. Silvia pegou o Prefeito (valor 5) e, como ele é o personagem com o valor mais alto, ela será a última a jogar. Pedro pegou o Jazzman (valor 4), sendo o penúltimo. Guilherme pegou o Policial (valor 1), sendo o primeiro. Joana pegou a Speakeasy Queen (valor 3), sendo a segunda.*



Fase de Ação

A fase de ação é dividida em dois passos: a **ação dos personagens** e a **ação de entrega** de bebidas. Estes dois passos podem ser realizados em qualquer ordem, sem preferência. A única condição é que o jogador precisa terminar inteiramente um dos passos antes de iniciar o próximo.

1. AÇÃO DOS PERSONAGENS

Os personagens escolhidos na fase de Escolha de Personagens permitem várias ações diferentes, as quais devem ser ativadas obrigatoriamente na fase de ação e realizadas antes ou depois da entrega de bebidas.

Como mostrado anteriormente, cada ficha de personagem possui dois lados distintos (A e B), com poderes diferentes em cada lado. Em alguns casos, como o Capanga/Paperboy e Prefeito/Motorista, os personagens de cada lado também são distintos.

2. ENTREGA DE BEBIDAS

A entrega de bebidas pode ser realizada antes ou depois da ação do personagem e deve seguir, obrigatoriamente, a seguinte sequência:

1. **Mover seu Caminhão de Entrega** (*obrigatório*): Mova seu **Caminhão de Entrega** para um distrito adjacente, respeitando as restrições de Barreiras e do bloqueio da ficha de posição da Polícia (veja quadro ao lado).
2. **Distribuir bebidas** (*obrigatório*): Escolha duas bebidas quaisquer de seu caminhão e coloque-as sobre o tabuleiro, no distrito atual em que seu **Caminhão de Entrega** está.
3. **Mover bebidas** (*opcional*): Se quiser, mova uma das bebidas (dentre as que você acabou de entregar) para um distrito adjacente, respeitando as limitações de Barreiras e do bloqueio da ficha de posição da Polícia.

Lembre-se! As bebidas possuem valores diferentes de influência: o **Barril** possui valor 3 de influência; o **Garrafão**, valor 2 de influência; e a **Garrafa**, valor 1 influência.



Não existe um limite máximo ou mínimo para o número e para os tipos de bebidas em um distrito. Não importa quantas bebidas estejam lá, você sempre será capaz de distribuir ou mover bebidas para este distrito a não ser que haja algum limite para movimentação no tabuleiro.

LIMITES DE MOVIMENTAÇÃO

Existem dois efeitos limitantes ao movimento de caminhões e de bebidas no tabuleiro:



Bloqueio da ficha de posição da Polícia: A ficha de posição da Polícia bloqueia a movimentação (entrada/entrega, saída ou passagem) de bebidas em um distrito. Portanto, se você não controla o Prefeito, **ninguém**, nem mesmo o jogador que controla o Policial nesta rodada, pode mover seu **Caminhão de Entrega** para dentro de um distrito que tenha a ficha de posição da Polícia.

Barreiras: As barreiras impedem a passagem de caminhões, a locomoção de fichas de posições de personagens e o movimento das bebidas entre dois distritos.



Nota: O Prefeito pode ignorar as barreiras e o bloqueio da ficha de posição da Polícia. Ou seja, ele pode distribuir e mover bebidas, atravessar uma barreira e entrar/sair de um distrito que tenha a ficha de posição da Polícia normalmente.



Exemplo: *Pedro é o Vermelho no distrito de West Loop e vai fazer sua ação de entrega. Primeiro, ele deve mover seu caminhão para um distrito adjacente. Ele pode ir para Fulton Market, Lake Street ou Little Italy. Ele* ***NÃO*** *pode ir para The Loop porque a ficha de posição da Polícia impede qualquer entrada neste distrito. Ele também* ***NÃO*** *pode ir para Central Station porque há uma barreira entre West Loop e Central Station.*

Pedro decide então mover seu Caminhão de Entrega para Lake Street. Agora, ele precisa entregar duas peças de bebidas. Ele entrega uma Garrafa de valor 1 e um Garrafão de valor 2. Finalmente, Pedro pode mover uma destas duas bebidas, as quais acabou de entregar, para um distrito adjacente ao Lake Street. Neste caso, ele pode mover uma bebida apenas para North Side, pois The Loop está fechado pela ficha de posição da Polícia e há uma barreira na divisa entre Fulton Market e Lake Street. Pedro decide, então, deixar as bebidas onde estão.





No exemplo ao lado, caso Pedro decidisse ir para Little Italy e ali distribuir suas bebidas, ele poderia ter movido uma das duas bebidas distribuídas para West Loop (sim, é possível mover para um distrito de onde acabou de sair), para Stock Yards ou ainda para Central Station, pois, apesar de haver uma barreira entre West Loop e Central Station, não há nada bloqueando a passagem entre Little Italy e Central Station.

Encerrando a Fase de Ação

Após realizar suas duas ações ("Ação dos Personagens" e "Ação de Entrega de Bebidas"), mova o seu marcador no quadro de ordem da rodada para a mesma posição da primeira coluna, indicando que sua jogada está concluída e que agora é a vez da Fase de Ação do próximo jogador.

Quando todos os marcadores de ordem estiverem na primeira coluna, a rodada termina. Os jogadores **devolvem as fichas de personagem ao tabuleiro** e iniciam uma nova rodada.

O Final do Inverno e a Pontuação

Quando todas as bebidas do tabuleiro de caminhão de todos os jogadores forem entregues e a terceira rodada do **Inverno** for completamente concluída, chegaremos ao final do **Inverno** e a pontuação do final de estação.

Todos os distritos devem ser pontuados individualmente. Os jogadores com maiores influências em cada um dos distritos recebem e marcam na trilha de pontuação do tabuleiro a quantidade indicada na **Tabuleta de Pontuação** do distrito em questão, modificados pelos Modificadores de Pontuação caso estes se apliquem.



Pontuando no Inverno

Na imagem acima, o jogador Azul tem 5 pontos de influência (um Barril de 3 pontos e duas Garrafas de 1 ponto cada). O jogador Vermelho tem 3 pontos de influência (1 ponto para cada Garrafa). O jogador Verde tem 1 ponto de influência (uma única Garrafa).

Neste distrito, o jogador Azul marcará 6 pontos pela maior influência no distrito (de acordo com a Tabuleta de Pontuação do distrito). O jogador Vermelho marcará 4 pontos pelo segundo lugar. Já o jogador Verde, em terceiro lugar, não receberá nenhum ponto. O primeiro valor que consta na Tabuleta (o valor 9) não é usado durante o Inverno, valendo apenas no Verão.

PONTOS DE INFLUÊNCIA X PONTOS DE VITÓRIA

Em Chicago Dry, temos dois tipos de pontuação: **Pontos de Vitória** e **Pontos de Influência**.

Os **Pontos de Vitória** são contados ao redor do tabuleiro, e são o seu objetivo final.

Os **Pontos de Influência** são contados dentro dos distritos por meio dos valores das bebidas. Quem tiver o maior número de Pontos de Influência dentro de um distrito, ganhará a **quantidade de Pontos de Vitória** indicada na **Tabuleta de Pontuação** ao final da estação.

Durante o Inverno, o primeiro número na Tabuleta está apagado, e deve ser ignorado durante esta estação. Ao final do Inverno, os jogadores contam quantos pontos de influência possuem em cada distrito (aplicando os Modificadores de Pontuação, caso estes se apliquem). O jogador com a maior influência, recebe a quantidade de pontos determinada na Tabuleta (o número do meio da Tabuleta), e isso também vale para o segundo com maior influência (o último número da Tabuleta). Veja o exemplo da pontuação ao lado.

Quando a estação do Verão começar, a Tabuleta deverá ser virada, ficando agora com o lado Verão para cima. Falaremos mais da pontuação do Verão na **página 11**.

Resolvendo Empates na Influência

Em caso de empate na influência em um distrito no primeiro lugar, deve-se somar o valor dos pontos para o primeiro e o segundo lugar naquele distrito e dividir entre os empatados (arredondando para baixo). Neste caso, não há pontuação para o segundo lugar.

Caso o empate se dê entre postulantes à segunda maior influência, divida o valor do segundo lugar pelos empatados (arredondando para baixo). Caso o resultado seja um valor inferior a 1, nenhum dos jogadores empatados marca qualquer ponto.

Modificando os Pontos de um Distrito

Dois personagens têm ações que modificam, para maior ou menor, os pontos de influência de um distrito ao concederem Modificadores de Pontuação de -1 (o Policial em seu lado A) e de +1 (o Jazzman em seu lado A).

Cada Modificador de Pontuação inserido em um distrito afeta a pontuação **APENAS do primeiro colocado**, permanecendo no tabuleiro até o final da partida (até o final do **Verão**). Ocasionalmente, os modificadores podem fazer com que a pontuação do segundo lugar fique superior à pontuação do primeiro lugar naquele distrito.

Nota: não é possível um distrito possuir pontuação negativa, mesmo quando a aplicação dos marcadores resulte em um valor abaixo de 0.

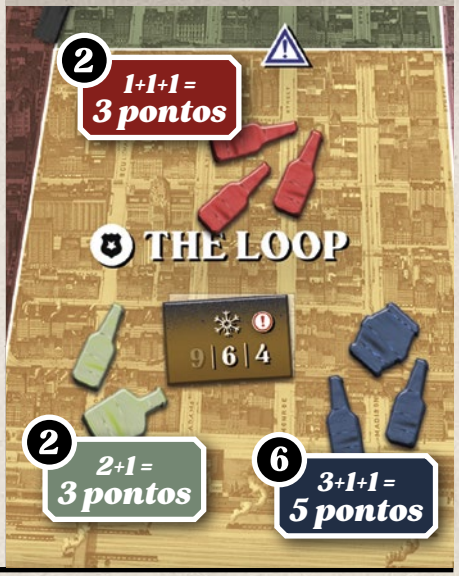


Empate em 1º lugar

Na imagem acima o jogador Azul tem 5 pontos de influência (um Barril de 3 pontos e duas Garrafas de 1 ponto cada). O jogador Vermelho também tem 5 pontos de influência (1 ponto para cada uma das três Garrafas e 2 pontos por um Garrafão). O jogador Verde tem 2 pontos de influência (um único Garrafão). Neste distrito, o jogador Azul e o jogador Vermelho, empatados, marcarão 5 pontos, já que a soma do primeiro e do segundo lugar em influência neste distrito é 6+4 / 2 = 5. O jogador Verde, em terceiro lugar, não receberá nenhum ponto.

Empate em 2º lugar

Na imagem abaixo, o jogador Azul tem 5 pontos de influência (um Barril de 3 pontos e duas Garrafas de 1 ponto cada). O jogador Vermelho tem 3 pontos de influência (1 ponto para cada Garrafa). O jogador Verde também tem 3 pontos de influência (uma única Garrafa e um Garrafão). Neste distrito, o jogador Azul marcará 6 pontos pela maior influência no distrito (de acordo com a Tabuleta de Pontuação do distrito). O jogador Vermelho e o jogador Verde, empatados, marcarão 2 pontos por dividirem o segundo lugar, uma vez que 4 / 2 = 2.

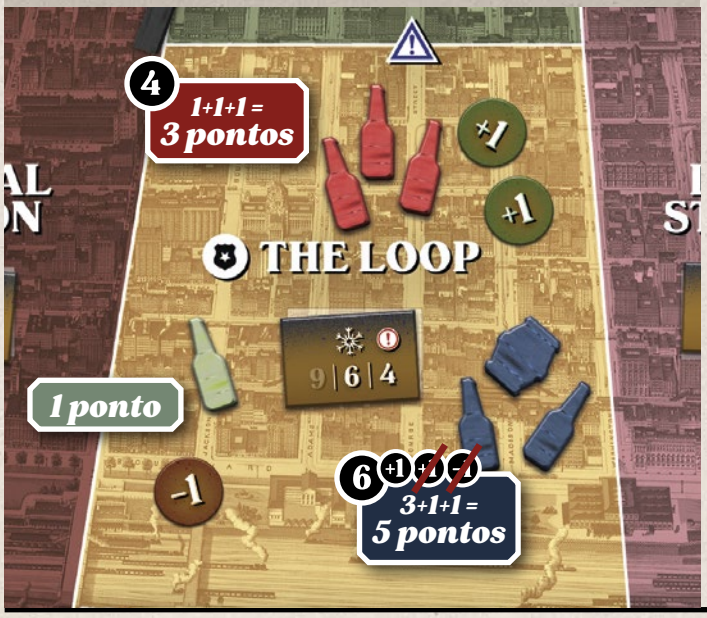


Modificando os pontos de um distrito

Na imagem abaixo, o jogador Azul tem 5 pontos de influência (um Barril de 3 pontos e duas Garrafas de 1 ponto cada). O jogador Vermelho tem 3 pontos de influência (1 ponto para cada Garrafa). O jogador Verde tem 1 ponto de influência (uma única Garrafa).

Observe que neste distrito há 2 Modificadores de Pontuação de +1 colocados pelo Jazzman e 1 Modificador de Pontuação de -1 colocado pelo Policial. Desta forma, o jogador Azul marcará 6+1 pontos pela maior influência no distrito, pois são adicionados aos 6 do distrito: +2 pelos Modificadores de Pontuação do Jazzman e -1 pelo Modificador de Pontuação do Policial.

*O jogador Vermelho marcará 4 pontos pelo segundo lugar já que os Modificadores de Pontuação **NÃO** modificam a pontuação do segundo lugar em um distrito.*



Preparando o Tabuleiro para o Verão

Após a contagem de todos os pontos em todos os distritos do jogo, é hora de preparar o jogo para o **Verão**. Realize os seguintes passos:

1. Vire o tabuleiro de caminhão para o lado do **Verão** ⚙.
2. Posicione as peças de bebidas deixadas de lado na preparação do jogo (1 Barril, 2 Garrafões e 5 Garrafas) no tabuleiro de caminhão. Observe que, ao contrário do lado do **Inverno**, o lado do **Verão** possui espaço para 8 bebidas na carroceria.
3. Vire todas as **Tabuletas de Pontuação** para o lado **Verão**. Note: o valor que antes na face **Inverno** funcionava apenas como uma dica, agora estará valendo como a maior pontuação do distrito.
4. Os caminhões, bebidas, barreiras, Modificadores de Pontuação e os marcadores de pontos de vitória na trilha de pontuação permanecem no tabuleiro da mesma forma que terminaram o **Inverno**, e continuam agindo sobre o jogo normalmente.

O Final do Verão e a Pontuação

Quando todas as bebidas do tabuleiro de caminhão de todos os jogadores forem entregues, e a quarta rodada do **Verão** for completamente concluída, chegaremos ao final do **Verão** e a pontuação.

Todos os distritos devem ser pontuados individualmente. Os jogadores com maiores influências em cada um dos distritos recebem e marcam na trilha de pontuação do tabuleiro a quantidade indicada na **Tabuleta de Pontuação** do distrito em questão, modificados pelos Modificadores de Pontuação caso estes se apliquem.

Tudo funciona exatamente como na pontuação do **Inverno**. A única exceção é que nas partidas para 4 jogadores, no **Verão**, existe a pontuação para o terceiro lugar em cada um dos distritos.

Em caso de empate, as mesmas regras do **Inverno** são aplicadas.

FIM DO JOGO

A partida termina ao final da contagem de pontos do **Verão**. O jogador com mais pontos de vitória na trilha de pontuação é o vencedor. Em caso de empate, vence quem estiver na frente no quadro de ordem (ou seja, o primeiro jogador da última rodada).

VARIANTE: DOIS JOGADORES

Para jogos com 2 jogadores, pegue da caixa as **2 Fichas de Bloqueio de Personagem** e dê 1 para cada jogador. Além disso, posicione o **Mini-Quadro de Ordem** sobre o quadro de ordem do tabuleiro.

Neste modo de jogo, cada jogador controla duas cores conjuntamente. Um jogador joga com as cores "frias" (azul e verde) enquanto o outro com as cores "quentes" (vermelho e amarelo).

A variante para 2 funciona como uma partida entre 4 jogadores, mas com algumas diferenças:

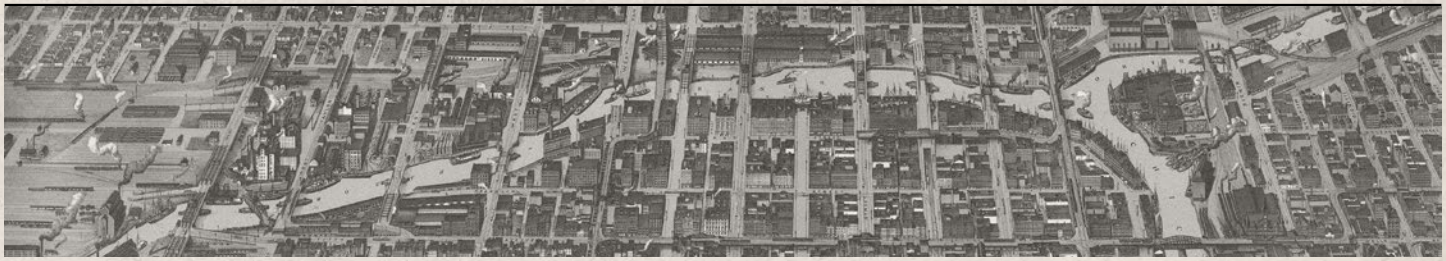
1. Cada jogador pega todos os componentes das duas cores controladas e prepara cada cor separadamente.
2. Os dois marcadores de ordem de cada jogador devem ficar juntos.

Silvia,
cores frias
(azul e verde)

Pedro,
cores quentes
(vermelho e amarelo)



Exemplo de mesa de jogo preparada para 2 jogadores.



COMO JOGAR

Com o Mini-Quadro de Ordem já posicionado, é hora de colocar os Marcadores de Ordem. Como em uma partida comum, essa escolha é feita de forma aleatória. Lembre-se de que ambos os marcadores de cada jogador devem permanecer juntos.

Antes da escolha de personagens, a cada rodada, um personagem será bloqueado e, assim, não poderá ser escolhido por nenhum jogador. O mesmo personagem não pode ser bloqueado duas rodadas seguidas.

Seguindo a ordem indicada no Mini-Quadro de Ordem, cada jogador deve escolher **APENAS UM** personagem.

Após a escolha de personagens, os marcadores de ordem são ordenados normalmente na coluna de iniciativa com a numeração dos personagens escolhidos. Lembre-se: mantenha os seus marcadores de ordem (das suas duas cores) sempre juntos.

Cada jogador faz duas ações de entrega, uma para cada cor controlada. Começando pelo jogador que estiver na frente no quadro de ordem, os jogadores se alternam fazendo as suas entregas. Você pode escolher, em cada rodada, com qual cor vai entregar primeiro.

A ação do personagem é feita somente uma vez e você pode escolher em que momento faz essa ação. Ela só poderá afetar uma das cores controladas por você.

PONTUAÇÃO E FIM DE JOGO

A pontuação ocorre normalmente ao final de cada estação. Os pontos de cada cor são marcados **separadamente**, sendo possível para o mesmo jogador pontuar duas vezes no mesmo distrito (uma vez com cada uma de suas cores).

Para determinar o vencedor, **remova da trilha de pontuação o melhor resultado** de cada jogador. Aquele que estiver na frente com seu marcador restante será o vencedor. Em caso de empate, vence quem jogou primeiro na última rodada.

BLOQUEIO DE PERSONAGENS

O bloqueio é sinalizado com a **ficha de bloqueio** do jogador que realizará o bloqueio naquela rodada. Na primeira rodada, o jogador que estiver na posição 2 do quadro de Ordem usará sua ficha para bloquear um dos 5 personagens. Nas rodadas seguintes, os jogadores vão se alternar. Quem estiver com a ficha de bloqueio na sua frente é quem vai bloquear um personagem nesta rodada, enquanto o outro jogador recupera a sua ficha de bloqueio colocando-a na frente do seu tabuleiro de caminhão.



VARIANTE: PARTIDA AVANÇADA

Após jogar algumas partidas de ***Chicago Dry*** e estar bem familiarizado com as ações de todos os personagens, você pode experimentar uma variante avançada para incluir mais uma camada de estratégia ao jogo.

Ao final de cada rodada, quando for retornar a ficha de personagem ao tabuleiro, **você pode escolher qual lado quer deixar voltado para cima (A ou B)**. Desta forma, você decide qual ação deste personagem estará disponível para a próxima rodada.



COMO JOGAR

A seguinte modificação nas regras básicas deve ser observada:

- Devolva as fichas ao tabuleiro seguindo a ordem da rodada (o Policial é sempre o primeiro a ser devolvido caso tenha sido escolhido).

Lembre-se de colocar modificadores de **–1** sobre a ficha do Policial e de **+1** sobre a ficha do Jazzman, mas apenas quando estiverem com o lado A voltado para cima.



LISTA DE PERSONAGENS

Polícia

A Polícia bloqueia a entrega e movimentação de bebidas no distrito no qual sua ficha de posição estiver, e permite ao jogador que controla a polícia ignorar as barreiras entre os distritos.





Lado A

Mova a ficha de posição da Polícia por até dois distritos adjacentes, e coloque os Modificadores de Pontuação -1 recolhidos junto da ficha do Policial durante a fase de Escolha de Personagem ou no distrito de saída ou no distrito de chegada da ficha de posição da Polícia (mas nunca no distrito de passagem).

Nota: os Modificadores de Pontuação -1 sobre a ficha do Policial acumulam ao não ser escolhida. Ou seja, se há um Modificador (-1) sobre ela e ninguém a escolher, na próxima rodada ela ganhará mais um Modificador (-1), valendo agora (-2), e assim sucessivamente.



Lado B

Mova a ficha de posição da Polícia por até dois distritos adjacentes. Ao final desta rodada, o jogador que tiver maior influência no distrito onde a ficha de posição da Polícia estiver, perde imediatamente 2 pontos de vitória na trilha de pontuação –2$.

Em caso de empate, todos os jogadores empatados perdem 2 pontos de vitória na trilha de pontuação.

A habilidade da Polícia é especial. Com ela, você marca pontos na trilha de pontuação antes do final da estação (quando os pontos das Tabuletas são contabilizados).



Exemplo de ação da Polícia no lado A.



Exemplo de ação da Polícia no lado B.



Capanga/Paperboy

Atenção! *Lembre-se que o Capanga e o Paperboy são lados opostos da mesma ficha de personagem, logo nunca estarão em jogo ao mesmo tempo.*





Lado A (Capanga)

Mova a ficha de posição do Capanga por até dois distritos adjacentes, respeitando as barreiras e a ficha de posição da Polícia. No distrito onde a ficha do Capanga terminar seu movimento, expulse até duas bebidas (de qualquer valor) de adversários para distritos adjacentes.

Ao expulsar bebidas adversárias, lembre-se de respeitar as barreiras e a ficha de posição da Polícia.



Lado B (Paperboy)

Mova a ficha de posição do Paperboy por até dois distritos adjacentes, respeitando as barreiras e a ficha de posição da Polícia. No distrito onde a ficha de posição do Paperboy termina o seu movimento, atraia até duas bebidas (de qualquer valor) de adversários e/ou suas de distritos adjacentes.

Ao atrair bebidas adversárias ou suas, lembre-se de respeitar as barreiras e a ficha de posição da Polícia.



Exemplo de ação do Capanga expulsando bebidas.



Exemplo de ação do Paperboy atraindo bebidas.

Speakeasy Queen

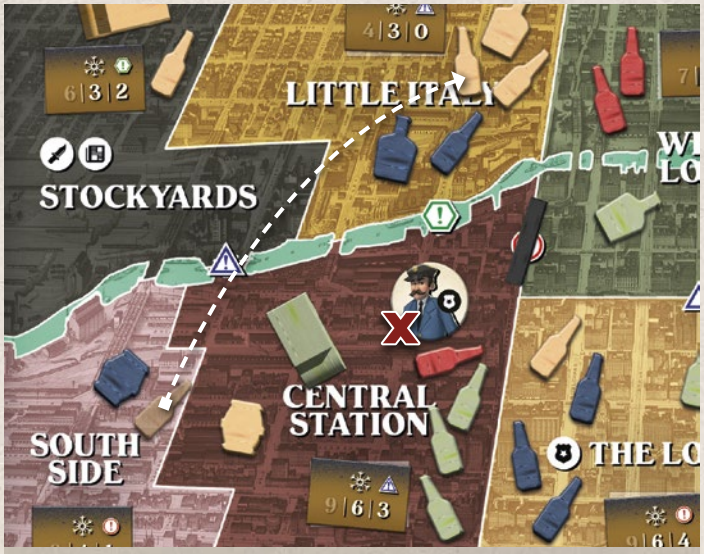
A Speakeasy Queen é a rainha da movimentação de bebidas. Suas habilidades a permitem mover bebidas com mais facilidade do que qualquer outro personagem.



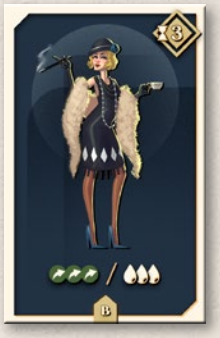
Lado A

Mova até duas bebidas suas (de qualquer valor e de qualquer distrito) para qualquer distrito à sua escolha. As bebidas não precisam sair de um mesmo distrito e não precisam ter o mesmo destino.

Lembre-se que nenhuma bebida pode ser movimentada em um distrito (entrar/entregar, sair ou passar) bloqueado pela ficha do Policial, mas a Speakeasy Queen ignora as limitações de barreiras.



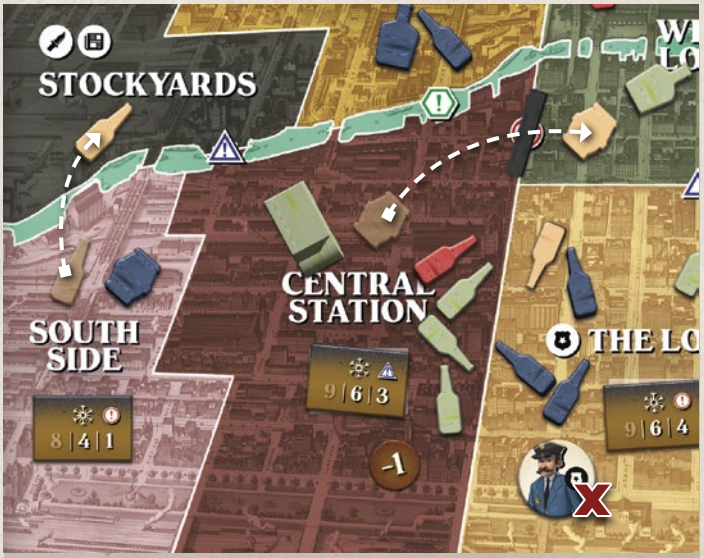
Exemplo de ação da Speakeasy Queen no lado A.



Lado B

Divida três movimentos entre as suas bebidas (de qualquer valor e de qualquer distrito) para qualquer distrito adjacente. As bebidas não precisam sair de um mesmo distrito e não precisam ter o mesmo destino. Você pode realizar um movimento com três bebidas diferentes, três movimentos com uma única bebida, ou dividir entre duas bebidas.

Lembre-se que nenhuma bebida pode ser movimentada em um distrito (entrar/entregar, sair ou passar) bloqueado pela ficha do Policial, mas a Speakeasy Queen ignora as limitações de barreiras.



Exemplo de ação da Speakeasy Queen no lado B.

Jazzman

O Jazzman tem o poder de alegrar a todos por onde passa, aumentando a pontuação de quem estiver em seu distrito.





Lado A

Mova a ficha de posição do Jazzmanpor até dois distritos adjacentes . Os Modificadores de Pontuação +1 recolhidos junto da ficha do Jazzman durante a fase de Escolha de Personagem devem ser colocados ou no distrito de saída ou no distrito de chegada, mas nunca no distrito de passagem da ficha de posição do Jazzman.

Nota: os Modificadores de Pontuação +1 sobre a ficha do Jazzman acumulam ao não ser escolhida. Ou seja, se há um Modificador (+1) sobre ela e ninguém a escolher, na próxima rodada ela ganhará mais um Modificador (+1), valendo agora (+2), e assim sucessivamente.



Lado B

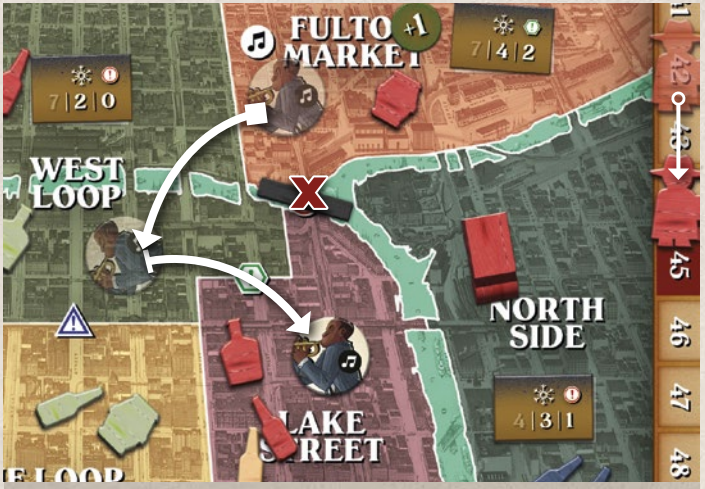
Mova a ficha de posição do Jazzman por até dois distritos adjacentes . Ao final desta rodada, o jogador que tiver maior influência no distrito onde a ficha de posição do Jazzman estiver, ganha imediatamente 2 pontos de vitória na trilha de pontuação +2$.

Em caso de empate, todos os jogadores empatados ganham 2 pontos de vitória na trilha de pontuação.

A habilidade do Jazzman é especial. Com ela, você marca pontos na trilha de pontuação antes do final da estação (quando os pontos das Tabuletas são contabilizados).



Exemplo de ação do Jazzman no lado A.



Exemplo de ação do Jazzman no lado B.

Prefeito/Motorista

Atenção! *Lembre-se que o Prefeito e o Motorista são lados opostos da mesma ficha de personagem, logo nunca estarão em jogo ao mesmo tempo.*



Lado A (Prefeito)

Receba imediatamente 1 ponto de vitória na trilha de pontuação +1$. Com o Prefeito, você pode ignorar qualquer barreira e também pode ignorar o bloqueio da ficha de posição da Polícia para entregar suas bebidas nesta rodada.

Mesmo que você escolha não usar a habilidade de ignorar do Prefeito, você receberá imediatamente 1 ponto de vitória na trilha de pontuação.

A habilidade do Prefeito é especial. Com ela, você marca pontos na trilha de pontuação antes do final da estação (quando os pontos das Tabuletas são contabilizados).



Exemplo de ação do Prefeito.



Lado B (Motorista)

Receba imediatamente 1 ponto de vitória na trilha de pontuação +1$ e você pode fazer até 2 movimentos extras com seu caminhão de entrega nesta rodada (totalizando 3 movimentos).

O Motorista pode passar por um distrito bloqueado pela Polícia, mas não pode fazer uma entrega neste distrito. Ele ainda é bloqueado pela barreira e não pode terminar seu movimento no mesmo distrito de onde começou o seu movimento.

A habilidade do Motorista é especial. Com ela, você marca pontos na trilha de pontuação antes do final da estação (quando os pontos das Tabuletas são contabilizados).



Exemplo de ação do Motorista.

Legenda de iconografias

- Bebida
- Caminhão de entrega
- Ponto de vitória
- Ficha de posição da Polícia
- Ficha de posição do Capanga
- Ficha de posição do Paperboy
- Ficha de posição do Jazzman
- Modificador de pontuação +1
- Modificador de pontuação -1
- Gângster (jogador)
- Movimento
- Maior influência
- Ignorar
- Barreira



Design de Jogo: SÉRGIO HALABAN
Ilustração: DIEGO SÁ
Edição Geral: ANTONIO SÁ NETO
Projeto Gráfico: LUISA KÜHNER
Revisão: FLÁVIA NAJAR

BURÓ