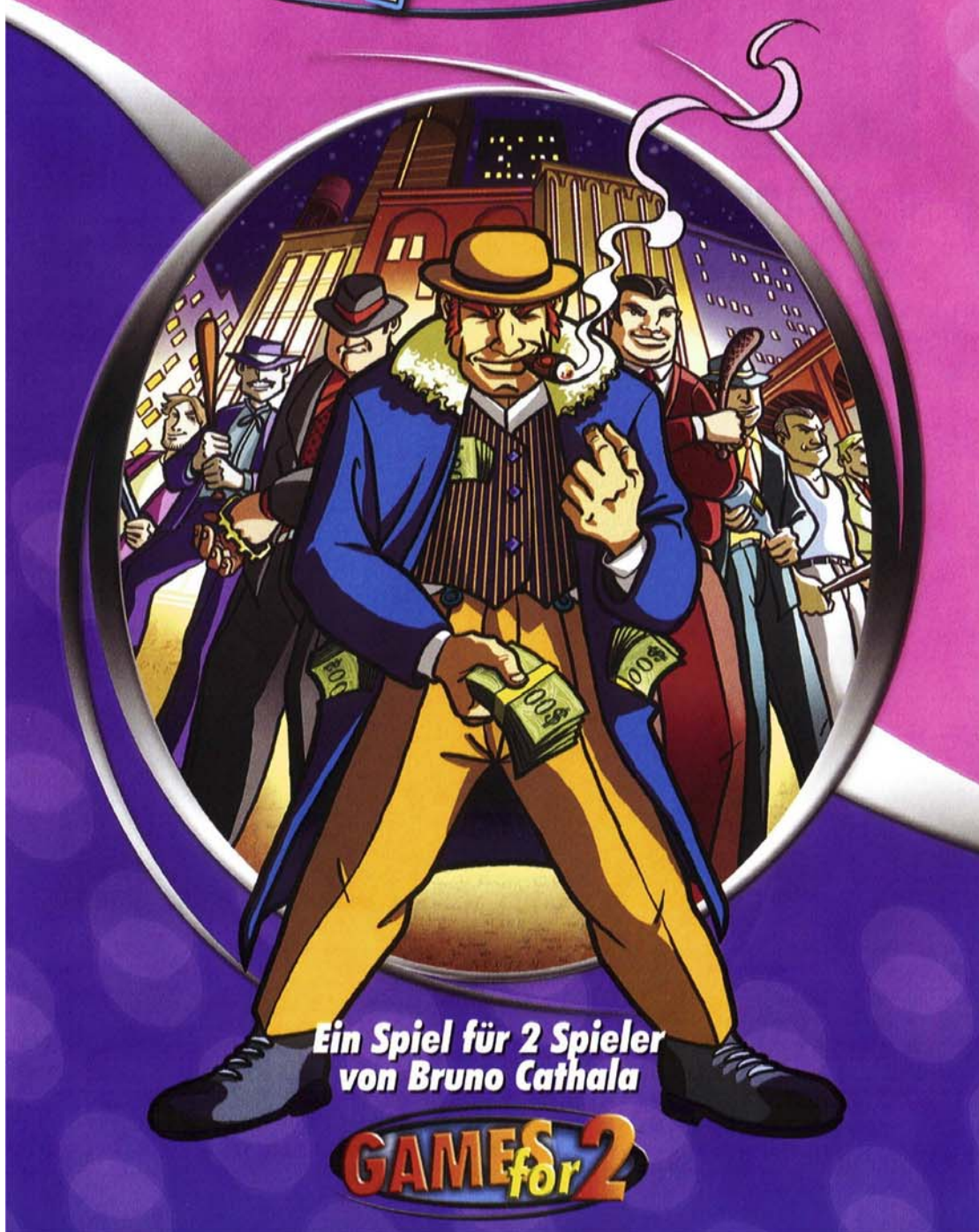


Tony & Tino



Tony & Tino
Games for 2, 2002
CATHALA Bruno
02 - 02, vanaf 10 jaar
± 30 minuten

Inleiding

We bevinden ons in Chicago in de jaren dertig.

De peetvader ligt op sterven en bereidt de overname van zijn koninkrijk voor aan één van zijn zonen. Maar ja, aan welke zoon? De natuur heeft er voor gezorgd dat hij een tweeling heeft, Tony en Tino, die hij allebei heel graag ziet. Maar slechts één van de twee kan de nieuwe peetvader worden.

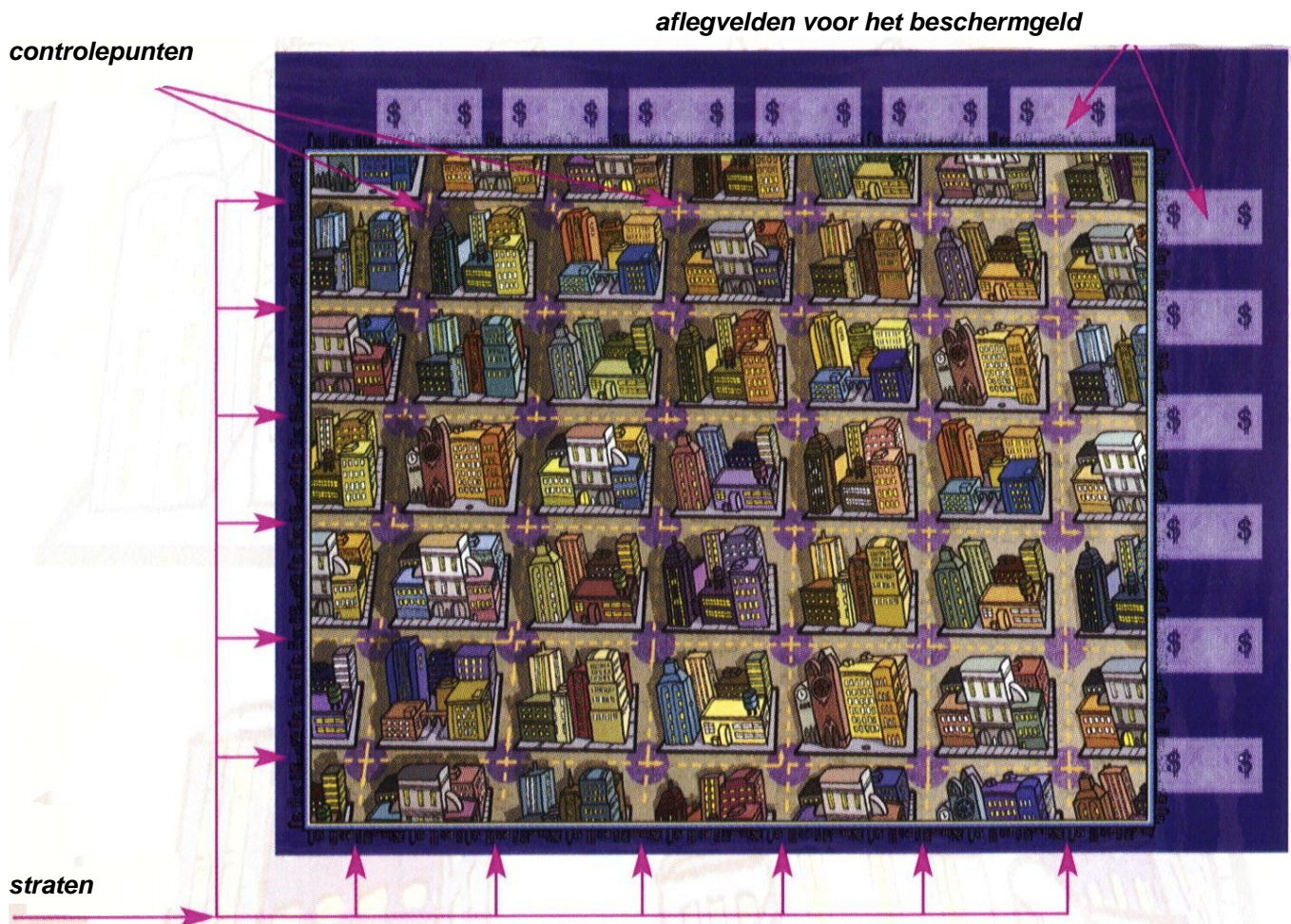
Om uit te zoeken aan welke van de beide zonen hij de nalatenschap kan toevertrouwen, wil hij de bekwaamheid van zijn zonen op de proef stellen.

De beide zonen krijgen hetzelfde aantal trawanten toegemeten om een vierde stadsdeel onder de controle van de familie te brengen.

Diegene die er in slaagt om uit dit vierde deel meer geld te puren, zal tot opvolger en nieuwe peetvader worden benoemd.

Het spelmateriaal

- Het spelbord toont een vierde deel (een kwart) van Chicago.
De horizontale en verticale lijnen zijn straten, de kruispunten zijn controlepunten.



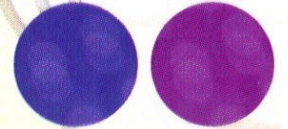
- 36 karakter speelstenen (18 blauwe figuren en 18 paarse figuren)
Voor elke kleur zijn de volgende figuren beschikbaar :
 - 1 speelsteen met de waarde 3 (de zoon van de peetvader)
 - 3 speelstenen met de waarde 2 (de commandant)
 - 11 speelstenen met de waarde 1 (de huurmoordenaars)
 - 3 speelstenen met de waarde 0 (de spionnen)



- 36 schijfjes die op de controlepunten worden gelegd
 - 24 schijfjes met de waarden tussen 1 en 10 (telkens 3 schijfjes met de waarden 1 tot en met 6, telkens 2 schijfjes met de waarden 7 en 8 en telkens 1 schijf met de waarden 9 en 10).
 Met deze schijfjes wordt de volgorde bepaald waarin de peetvader de controlepunten vrijgeeft in de tweestrijd van zijn beide zonen. De beide spelers hebben een aantal kaarten waarmee de mogelijkheid wordt geschapen om de volgorde te veranderen.



- 12 éénkleurige schijfjes (6 blauwe en 6 paarse).
Deze schijfjes worden alleen in het begin van het spel gebruikt om de positie van de huurmoordenaars vast te leggen.



- 12 speelstenen beschermingsgeld
Met deze speelstenen wordt de waarde van een straat aangegeven. Deze speelstenen liggen in het verlengde van de betreffende straat.

De speelstenen hebben de volgende waarde :

- 50.000 \$ (1 speelsteen)
- 30.000 \$ (3 speelstenen)
- 20.000 \$ (4 speelstenen)
- 10.000 \$ (4 speelstenen)



- Elke speler ontvangt 13 kaarten
Met deze kaarten kunnen de spelers zich een voordeel verschaffen in de strijd om de controle van het stadsdeel.
De beschrijving van het effect van de kaarten wordt op het einde van deze handleiding uitvoerig toegelicht.



Doel van het spel en algemeen verloop

Om als winnaar uit de strijd te kunnen komen, moet men er in slagen aan het einde van het spel het meeste beschermgeld geïncasseerd te hebben.

In het verloop van het spel plaatsen de spelers afwisselend telkens één spelfiguur op de controlepunten. Van zodra in een straat alle 6 controlepunten door spelfiguren zijn bezet (ongeacht in welke kleur), ontvangt één van de spelers het beschermgeld voor deze straat. De spelers tellen de waarde op van hun spelfiguren, die op de controlepunten van deze straat liggen. De speler die de hoogste waarde bezit ontvangt het beschermgeld. Bij een gelijke stand ontvangt geen enkele speler het beschermgeld en de speelstenen worden uit het spel genomen.

Het spel eindigt van zodra de laatste speelsteen beschermgeld voor een speler heeft opgeleverd. De spelers tellen de waarde van hun beschermgeld op. De speler met de grootste som aan beschermgeld wint het spel.

Vorbereiding

De 36 schijfjes (de 24 genummerde schijfjes, de 6 blauwe schijfjes en de 6 paarse schijfjes) worden zorgvuldig gemixt in een zakje. De schijfjes worden vervolgens willekeurig en één voor één getrokken uit de zak en open op de 36 controleposten van het stadsdeel geplaatst. Vervang de blauwe en de paarse schijfjes door een huurmoordenaar (waarde 1) van de overeenkomstige kleur.

Ook het speelstenen beschermgeld wordt zorgvuldig gemixt in een zakje. Het beschermgeld wordt vervolgens één voor één getrokken en open op het daarvoor voorziene aflegveld (het verlengde van de straat) geplaatst. Men begint het leggen van het ene einde naar het andere einde.

Uitzondering : indien het onwaarschijnlijke toch zou gebeuren dat in een straat alle controlepunten door de éénkleurige schijfjes worden bezet (ongeacht door welke kleur), dan wordt het beschermgeld van deze straat uit het spel genomen.

De beide spelers mixen hun overblijvende 12 figuren en vormen vervolgens een verdeckte stapel. Elke speler neemt vervolgens de twee bovenste figuren en legt die open voor zich neer.

Elke speler ontvangt een set van 13 kaarten (de beide sets zijn identiek). De kaarten worden goed geschud en komen verdeckt als stok voor elke speler te liggen. Elke speler neemt vervolgens de drie bovenste kaarten. Deze kaarten vormen in het begin van het spel de handkaarten.

De spelers bepalen een startspeler, de jongste bij voorbeeld.

Het spelverloop

Wanneer een speler aan de beurt is, moet hij de volgende acties uitvoeren :

1. De actie : kaarten

De speler moet ofwel één van zijn drie handkaarten uitspelen en de uitwerking ervan onmiddellijk doorvoeren ofwel één van zijn kaarten afleggen (deze kaart heeft dan geen uitwerking).

In de beide situaties komen de kaarten op een aflegstapel terecht. De speler neemt tenslotte de volgende kaart van zijn stok in de hand.

2. De actie : spelfiguren

De speler moet één van zijn twee openliggende figuren op een controlepunt met een schijf leggen. De spelfiguur mag maar op een controlepunt worden gelegd waarop zich een schijfje bevindt met het actuele geringste getal. Het schijfje met het getal wordt vervolgens van het speelbord genomen. De spelfiguur wordt open op het controlepunt gelegd.

De speler neemt vervolgens de eerstvolgende spelfiguur van zijn stapel (indien er nog een stapel is) en legt deze open voor zich neer.

voorbeeld

Wanneer alle controlepunten die een schijfje met de waarde 1 hadden door spelfiguren zijn vervangen, komen daarna de controlepunten aan de beurt die een schijfje met de waarde 2 bezitten. Wanneer ook die controlepunten zijn vervangen, komen tenslotte de controlepunten aan de beurt die een schijfje met de waarde 3 bezitten.

3. De actie : beschermgeld incasseren

Als alle zes controlepunten van een straat door spelfiguren zijn bezet, dan worden de waardes van de spelfiguren opgeteld. De speler die de hoogste som bezit, ontvangt het beschermgeld dat in het verlengde van deze straat ligt. Hij legt dit beschermgeld verdekt bij zich neer. Bij een gelijke stand wordt het beschermgeld uit het spel genomen.

Door het plaatsen van spelfiguren kan het gebeuren dat er gelijktijdig in twee straten beschermgeld kan worden geïncasseerd.

Na controle of er beschermgeld kan worden geïncasseerd is de andere speler aan de beurt.

2 kaarten kunnen zorgen voor een uitzonderlijke situatie :

De profspeler

Deze kaart is de enige kaart die niet door een andere kaart kan worden gecounterd.

Door het uitspelen van deze kaart mag men na het vervullen van de derde actie nog een extra ronde spelen.

Dus dankzij het uitspelen van deze kaart heb je recht op een dubbele ronde telkens met de acties 1, 2 en 3.



Een mooie politiezet

Dit is de enige kaart die tijdens de ronde van de tegenstander kan en moet worden gespeeld. Deze kaart moet worden gespeeld tijdens de eerste actie van de tegenstander. Met deze kaart wordt het effect van de kaart die de tegenstander wil spelen opgeheven. Uw beslissing om deze kaart te spelen, moet onmiddellijk volgen op het moment dat de tegenstander zijn kaart die hij wil spelen noemt. De tegenstander moet dus niet verklappen op welk veld hij zijn genoemde kaart zou hebben ingezet.



Einde van het spel en afrekening

Het spel eindigt van zodra alle 36 controlepunten door spelfiguren zijn bezet. Ofwel wordt ondertussen het beschermgeld geïncasseerd of uit het spel genomen. De speler die het meeste beschermgeld incasseert, wint het spel en wordt de nieuwe peetvader van Chicago.

De kaarten



De verschuiving

4 exemplaren per speler

Met deze kaart kunnen controlepunten worden bezet die nog niet zijn vrijgegeven.

U mag de positie van de volgorde van een controlepunt wijzigen. Bepaal een schijfje op een controlepunt. Het getal van dit schijfje wordt gedurende deze ronde met 1 verminderd.



Corruptie

2 exemplaren per speler

Met deze kaart beschikt u over de mogelijkheid om de controle over een straat over te nemen of om de controle van de straat door uw tegenspeler af te nemen.

Ruil de waardeschijfjes van twee controlepunten.



Profspeler

1 exemplaar per speler

Met deze kaart kunt u twee opeenvolgende rondes spelen. Deze kaart kan u de zege opleveren als u ze op het juiste moment uitspeelt.

U speelt nogmaals een ronde. Deze kaart kan niet worden gecounterd.



Russische roulette

1 exemplaar per speler

Met deze kaart kunt u een verloren gewaande positie nog eenmaal ombuigen.

Neem alle nog overgebleven schijfjes van het speelbord. Meng ze goed door elkaar en leg ze opnieuw op het speelbord.



Vliegende wissel

2 exemplaren per speler

Met deze kaart wint uw spion aan waarde. Hij kan in plaats van waarde 0 plotseling de waarde 1, 2 of 3 verkrijgen.

Ruil de positie van een eigen spion (waarde 0) met een andere eigen figuur (de beide figuren moeten zich uiteraard op het speelbord bevinden).



De ruil

1 exemplaar per speler

Wanneer u in de straat met 50.000 \$ beschermgeld uw opponent met de waarde 3 met uw eigen figuur met de waarde 3 ruilt, dan zal u dit met een ijskoude blik in uw ogen uitvoeren.

Ruil de positie van een eigen spelfiguur met een positie van de tegenstander met dezelfde waarde (de beide spelfiguren moeten zich uiteraard op het spelbord bevinden).



Nieuwe waarde

1 exemplaar per speler

Deze kaart leent zich voortreffelijk om een zekere verloren gewaande beschermgeldbedrag toch in het spel te houden. Maar denk er aan dat uw tegenspeler ook dezelfde kaart in zijn bezit heeft !

Ruil twee willekeurige geldbedragen op het speelbord van plaats.



Een mooie politiezet

1 exemplaar per speler

Ennmaal in het spel kan de actiekaart van de tegenstander worden gecounterd, uitgezonderd de kaart 'een mooie politiezet' van de tegenstander.

Laat uw tegenstander in de waan dat u deze kaart reeds in de hand hebt, dat zal hem voorzichtig maken in het uitspelen van een actiekaart.

Speel deze kaart tijdens de ronde van uw tegenspeler tijdens zijn eerste actie. Deze kaart heft de uitwerking op van de kaart van de tegenstander. Neem vervolgens een kaart van uw stapel.