

CHINATOWN

NEGÓCIOS E MANUFATURAS EM NOVA IORQUE DOS ANOS 30

Nova Iorque, meados dos anos 30.

A crise econômica mundial foi superada, a cidade floresce novamente. Especialmente em Chinatown, a região ao sul da metrópole, pode-se sentir esta vida:

Em todo o lugar crescem lojas, escritórios e restaurantes como cogumelos no chão. Todos querem ter uma participação. Lícitos ou ilícitos todos realizam seus negócios aqui.

OBJETIVO DO JOGO

Os jogadores assumem o papel de negociantes que tentam angariar a maior quantidade de dinheiro no bairro chinês de Nova Iorque. Para isto, ao longo de 6 rodadas, eles devem construir os mais variados tipos de comércios. Não importa se são lavanderias ou restaurantes de especialidades, se são lojas de antiguidades ou alfaiatarias, o mais importante é que elas tragam dólares suficientes. Quanto maior um comércio e quanto mais rápida sua construção, maior a receita total. Cada jogador possui suficientes construções e lojas – e recebe, a cada nova rodada, mais e mais - mas nem sempre uma construção se encaixa com uma loja. Deste modo os honrados homens de negócios precisam decidir entre si as trocas necessárias. Com base no lema “uma mão lava a outra”, as construções, lojas e dinheiro andam por toda a mesa com um único objetivo: obter a maior quantidade possível de dólares.

Quem, ao final de 6 rodadas, tiver a maior quantidade de dinheiro, é o ganhador.

MATERIAL DO JOGO

- 1 Tabuleiro
- 150 Marcadores (30 em cada uma das 5 cores)
- 90 Peças de Lojas
- 180 Cartas (85 cartas de construção, 9 cartas de conjuntura, 81 cartas de dinheiro e 5 cartas resumo)
- 1 Peça do Jogador Inicial

OBJETIVO DO JOGO

O jogo tem 6 rodadas.

Após cada rodada os jogadores ganham os lucros de suas lojas.

Quem, no final, possuir mais dinheiro, ganha o jogo.

PREPARAÇÃO DO JOGO

O **tabuleiro** é posicionado no centro da mesa. Ele mostra CHINATOWN, com 85 construções separadas através de três ruas em seis regiões. Cada construção é definida através de um número.

As **peças de lojas** (a partir de agora chamadas simplificada de “peças”) devem ser cuidadosamente destacadas antes do primeiro jogo. Elas são *bem* misturadas em vários montes fechados, posicionados ao lado do tabuleiro.

Os **marcadores** devem, também, ser destacados cuidadosamente antes do primeiro jogo e separados por cor. Cada jogador pega para si os marcadores de uma cor, posicionando-os à sua frente, como seu estoque.

As **cartas resumo** mostram, de um lado, quantas cartas de construção e peças de lojas o jogador recebe por rodada, e do outro lado, uma tabela de receita, que deve ser usada junto com as lojas. Cada jogador recebe uma carta destas.

RESUME	1	2	3	4	5	6
3 SPIELER	7/5	6/4	6/4	6/4	6/4	6/4
4 SPIELER	6/4	5/3	5/3	5/3	5/3	5/3
5 SPIELER	5/3	5/3	5/3	4/2	4/2	4/2

REZUMEN	1	2	3	4	5	6
UNFERTIG	1000	2000	4000	6000	8000	---
FERTIG	---	---	5000	8000	11000	14000

1. PHASE: KARTEN AUSLEGEN 4. PHASE: PLATZGELD ERHEBEN
 2. PHASE: PLATZGELD VERTEILEN 5. PHASE: KONTAKT MACHEN
 3. PHASE: HAUPTSTADT ERHEBEN 6. PHASE: GELD VERTEILEN

O **dinheiro** é separado por valor e colocado – como “Banco” – ao lado do tabuleiro. Cada jogador recebe, como capital inicial, uma nota de 5.000\$.

As **cartas de construção** (a partir de agora chamadas simplificada de “cartas”) são *bem* misturadas e formam um monte fechado ao lado do tabuleiro.

As **cartas de conjuntura** também são misturadas. Após a mistura 3 das 9 cartas são retiradas – *de maneira escondida para todos os jogadores* – do jogo (e são colocadas novamente na caixa). As 6 cartas restantes formam um monte fechado ao lado do tabuleiro.



PREPARAÇÃO DO JOGO

Posicionar o tabuleiro no meio da mesa.

Preparar as peças de lojas como montes de compra fechados.

Cada jogador recebe todos os marcadores de uma cor.

Cada jogador recebe uma carta resumo.

Cada jogador recebe uma nota de 5.000\$

Preparar as cartas de construção como um monte de compra fechado.

Colocar 6 de 9 cartas de conjuntura como um monte fechado.

A **peça do jogador inicial** só será necessária quando os jogadores assim decidirem. (Veja a observação no tema “4º fase”, mais adiante).

AS REGRAS GERAIS DE CONSTRUÇÃO

...de CHINATOWN: existem, ao todo, 90 peças de lojas. Cada peça mostra

- a qual das 12 áreas de negócios ela pertence,
- quando a respectiva loja atingirá seu “tamanho máximo” e, com isto, seu ganho máximo de receita.

De cada peça existem exatamente 3 a mais do que o número mostrado nela.



Durante o andamento do jogo as peças vão sendo colocadas sobre as construções do tabuleiro (no máximo 1 loja por construção). Cada peça colocada no tabuleiro representa um negócio funcional e produz receita. Caso haja mais de uma peça igual, uma ao lado da outra, e que pertençam a *um mesmo jogador*, então estas formam um grande negócio, o que representa uma receita maior (veja carta resumo).

Peças colocadas umas ao lado das outras e que pertençam a mais de um jogador, serão sempre tratadas como negócios independentes.

Todos os jogadores tentam aumentar, o mais rápido possível, seus negócios para o “tamanho máximo” (= valor mostrado na placa: 3, 4, 5 ou 6), visto que estes negócios “completos” trazem ainda mais receita do que os negócios “incompletos” (veja carta resumo).

Peçatien	1	2	3	4	5	6
Unfertig	1000	2000	4000	6000	8000	---
Fertig	---	---	5000	8000	11000	14000
1. Prize: Rotes Metall	4. Prize: Plättchen Silber					
2. Prize: Plättchen Silber	5. Prize: Kupfer Metall					
3. Prize: Silber Metall	6. Prize: Gold Metall					

Um negócio atinge seu tamanho máximo, ou seja, está completo, quando houver tantas peças *vizinhas* quanto o valor mostrado sobre as mesmas.

Usar a placa do jogador inicial em caso de necessidade (fase 4)

REGRAS DE CONSTRUÇÃO

Existem 12 diferentes ramos de negócios; cada um com o “tamanho máximo” de 3, 4, 5 ou 6 peças.

Existem tantas peças quanto seu “Valor + 3”.

(para exemplificar a peça da farmácia “3” existe 6 vezes no jogo, já a da alfaiataria “5”, existe 8 vezes, e assim por diante.)



Cada peça colocada no tabuleiro representa uma loja; mais de uma peça igual junta representa uma grande loja.

Negócios completos trazem mais receita que negócios incompletos.

Construções são consideradas vizinhas quando elas fazem fronteiras entre si por um lado inteiro (diagonais não são suficientes); construções separadas por ruas não são vizinhas.



分 Uma loja de 1 espaço
⇒ \$1.000

分 Duas lojas de 1 espaço
⇒ 2 x \$1.000

分 Duas lojas de 1 espaço
⇒ 2 x \$1.000

分 Uma loja de 1 espaço e
uma de 2
⇒ \$1.000 + \$2.000



分 Um de 3 (incompleto)
⇒ \$4.000

分 Um de 4 (completo)
⇒ \$8.000

分 Como no exemplo 2

分 Como no exemplo 2

Exemplo 1:

Como os restaurantes pertencem a jogadores diferentes, eles formam dois diferentes negócios.

Como não existe nenhuma peça com o valor 1 ou 2, então também não existe valor para um negócio completo de um ou dois lugares, mas apenas negócios incompletos.

PLATTCHEN	1	2	3	4	5	6
UNFERTIG	1000	2000	4000	6000	8000	---
FERTIG	---	---	5000	8000	11000	14000

1. PHASE: KARTEN VERTEILEN 4. PHASE: PLATTCHEN ABLEGEN
2. PHASE: PLATTCHEN VERTEILEN 5. PHASE: KONJUNKTURKARTE
3. PHASE: HANDEL TREIBEN 6. PHASE: AUFDIECKEN, GELD EINNEHMEN

Além disto não existe um negócio incompleto de 6 lugares.

Exemplo 3:

Através da colocação do terceiro restaurante no prédio 22 o jogador amarelo fez de seus dois negócios de um espaço, um negócio de 3 espaços.



 Um de 4 (completo) e dois de 1
⇒ \$8.000 + 2 x \$1.000

 Um de 3 (completo)
⇒ \$5.000

 Um de 5 (completo)
⇒ \$11.000

 Um de 2 e um de 1
⇒ \$2.000 + \$1.000

 Um de 1
⇒ \$1.000

É permitido (e válido!) que um jogador, a qualquer momento, possua vários pequenos negócios do mesmo tipo para posteriormente fusionar em um negócio maior (veja exemplo 3).

Caso, em rodadas posteriores, mais peças do mesmo tipo sejam colocadas junto de negócios já completos, elas formarão *novos* negócios; elas não aumentam este negócio completo para um negócio completo maior (veja exemplo 5).

É permitido ao jogador, a qualquer momento, “reestruturar” seus negócios – sem nenhum custo extra. Mas para isto ele não pode *de maneira nenhuma* mover uma placa previamente posicionada. (veja também em “fase 3”), mas sim apenas, no sentido da palavra, os muros serão movidos.

Exemplo 6:

O jogador lilás não possui nenhum negócio de 3 espaços completo (mas sim um negócio de 2 espaços e outro de 1), já que suas peças são de diferentes ramos de negócios.

Vários negócios pequenos do mesmo tipo podem ser fusionados juntos em um negócio maior.

Negócios completos não podem ser aumentados.

Negócios podem ser “reestruturados”.



O jogador vermelho possui, de rodadas anteriores, um negócio de frutos do mar completo com 3 espaços e outro com 1 espaço. Através de negociações ele consegue outras duas peças de frutos do mar e também as construções 3 e 12.

Após a colocação das peças e a “reestruturação” do negócio, agora ele possui dois negócios completos de 3 espaços cada.

Esta regra atinge principalmente os negócios de 3 peças que, desta forma, podem criar *dois* negócios completos. Em contrapartida, de um negócio de 4, 5 ou 6 espaços só é possível a criação de, no máximo, *um* negócio completo.

ANDAMENTO DO JOGO

O jogo possui seis rodadas. Cada rodada individual é composta de 5 fases, que são realizadas na seguinte ordem:

- 1º Fase: Distribuir cartas de construção
- 2º Fase: Distribuir peças de lojas
- 3º Fase: Negociação
- 4º Fase: Colocação das peças de lojas
- 5º Fase: Distribuição de renda

1º Fase: Distribuir cartas de construção

A carta resumo mostra quantas cartas de construção são distribuídas para cada jogador, dependendo da quantidade de jogadores e da rodada em que o jogo encontra-se.

O processo deve ser o seguinte:

1. O primeiro valor (maior) mostra quantas cartas cada jogador recebe do monte de compra, de forma fechada.
2. O segundo valor (sempre diminuído em 2 em relação ao primeiro) mostra quantas cartas cada jogador pode manter. Cada jogador

No jogo inteiro pode haver **seis** negócios de 3 espaços completos, mas apenas **três** de 4 espaços, 5 espaços ou 6 espaços.

ANDAMENTO DO JOGO

O jogo possui 6 rodadas, cada uma com 5 fases.

Todos os jogadores jogam ao mesmo tempo durante as fases. Por este motivo não há um jogador inicial ou uma ordem especial de jogo (exceção: veja Fase 4).

1º Fase: distribuir cartas de construção (de acordo com a quantidade de jogadores e rodada):

Número maior ➡ *recebe*

Número menor ➡ *mantém*

Marcar construções correspondentes com marcadores próprios.

pega suas cartas na mão, olha as mesmas e, então, decide quais quer manter.

3. Finalmente, as duas cartas que o jogador não pode manter são colocadas *novamente* no monte de compras, de maneira fechada, e este é novamente bem misturado.
4. Apenas após *todos* os jogadores terem se desfeito de suas cartas extras, eles devem abrir as restantes e colocar um marcador em cada uma das respectivas construções no tabuleiro, mostrando que estas são de sua propriedade.
5. Por último, todas as cartas de construção utilizadas são retiradas *completamente* do jogo (sendo colocadas de volta na caixa do jogo).

2º Fase: Distribuir peças de lojas

Cada jogador pega peças de lojas de pilhas de compra quaisquer e as coloca – abertas e de modo que todos possam facilmente vê-las – à sua frente. A quantidade de placas que cada um recebe é:

- na primeira rodada, o valor maior,
- da segunda à sexta rodada, o valor menor

mostrado na carta resumo (os mesmos valores já utilizados para cartas de construção).

3º Fase: Negociação

Todos os jogadores podem – de qualquer maneira, alto ou baixo, aberto ou fechado – negociar uns com os outros. Não é necessária a troca impreterível de lojas por lojas ou construções por construções ou dinheiro por dinheiro, mas sim são feitas ofertas de *qualquer* tipo ou combinação. Peças ou construções de rodadas anteriores, colocadas ou não no tabuleiro, também podem ser negociadas e trocadas de qualquer maneira.

Caso construções sejam trocadas (não importando se com ou sem lojas sobre elas), os marcadores de propriedades mostrados nestas são simplesmente trocados entre si. Caso um jogador dê uma construção sem ter recebido outra em troca, este simplesmente pega seu marcador de propriedade novamente.

A única *proibição* é retirar uma peça de loja previamente colocada no tabuleiro ou posicioná-la novamente em outra construção; o proprietário deste negócio, em compensação, pode – inclusive várias vezes – mudar de dono (com a troca do marcador de propriedade sobre o mesmo). Em outras palavras: peças uma vez colocadas no tabuleiro permanecem no mesmo local até o final do jogo, o que, em compensação não vale para os marcadores de propriedade.

Exemplo: nós jogamos com 4 jogadores na 3º rodada: cada jogador recebe 5 cartas, das quais ele só poderá manter 3. Todos devem devolver 2 cartas à escolha (de volta para o monte!), e só então todos abrem suas cartas ao mesmo tempo, colocando marcadores em suas novas propriedades. As 12 cartas utilizadas saem do jogo.

RESUMO	1	2	3	4	5	6
3 SPIELER	7/5	6/4	6/4	6/4	6/4	6/4
4 SPIELER	6/4	5/3	5/3	5/3	5/3	5/3
5 SPIELER	5/3	5/3	5/3	4/2	4/2	4/2

2º Fase: distribuir peças de lojas (de acordo com a quantidade de jogadores e rodada):

1º rodada ➡ maior valor

2º a 6º rodada ➡ menor valor

Exemplo: Para 3 jogadores cada um recebe na primeira rodada 7 peças e nas demais 4 peças.

3º Fase: negociação

Esta fase é o coração do jogo e pode durar de 5 a 10 minutos para cada rodada.

(Quase) tudo é permitido

É aconselhável jogar uns com os outros do que uns contra os outros, levando sempre em conta o lema: “uma mão lava a outra” – de modo que tudo seja mais proveitoso para todos. É imperativo o cumprimento de acordos imediatos; apenas acordos futuros (como, por exemplo, “quando eu tiver um restaurante você fica com ele se você me der agora a construção “11”) podem não ser cumpridos.

Exemplo de negociação: o jogador amarelo quer duas peças de restaurante que se encontram no estoque do jogador azul e oferece em troca uma peça de lavanderia já colocada no tabuleiro mais \$1.000. Azul está de acordo e dá para o amarelo os dois restaurantes. Amarelo passa \$1.000 para azul, pega seu marcador de propriedade que estava sobre a lavanderia e o coloca novamente no estoque, enquanto que azul coloca um marcador sobre a respectiva lavanderia. Agora ele é o proprietário desta lavanderia (e, naturalmente, da construção sobre a qual a loja está construída); a peça permanece no lugar onde a mesma encontrava-se e não pode ser movida em nenhuma hipótese.

Quando não houver mais negociações a serem realizadas, parte-se para a fase 4.

4º Fase: Colocação das peças de lojas

Assim que a fase de negociação estiver terminada, cada jogador coloca peças de lojas de seu estoque pessoal em construções próprias e livres, à escolha dos mesmos, nas quais o marcador de propriedade deve simplesmente ser colocada sobre as peças de lojas.

Quais e quantas peças um jogador colocará no tabuleiro fica à critério de cada um, ou seja, um jogador pode colocar todas ou apenas algumas de suas peças no tabuleiro.

Observação: Na fase 4 a ordem de colocação das peças de lojas pode tornar-se um item importante (de modo que alguns podem querer aguardar para ver onde e o que os oponentes irão posicionar no tabuleiro).

Caso o grupo de jogo queira, aqui pode ser utilizada (com a ajuda da peça de jogador inicial) uma seqüência de jogador inicial que se alterna rodada a rodada.

5º Fase: Distribuição de renda

Assim que a fase 4 estiver acabada e todos os jogadores já tenham colocado todos os negócios que queiram no tabuleiro, a primeira carta do monte de conjuntura é aberta. De acordo com o texto

- a) algumas peças ganham uma receita extra, ou
- b) não existe nenhuma receita extra.

No caso a), cada jogador recebe por *cada* loja presente *no tabuleiro* e de valor respectivo ao mostrado na carta \$1.000 *adicionais* à receita normal. Não faz nenhuma diferença se estas peças pertencem a negócios completos ou incompletos. A carta de conjuntura aberta é, posteriormente, retirada do jogo.

Depois disto as receitas normais – de acordo com a tabela mostrada na carta resumo – (como já explicado anteriormente) são distribuídas. Peças de lojas que se encontram à frente do jogador não trazem nenhuma receita. O jogador recebe todas as receitas diretamente do banco. O dinheiro de cada jogador deve ser mantido em segredo; ele pode ser trocado com o banco a qualquer momento.

Peças colocadas no tabuleiro permanecem até o final do jogo no mesmo lugar em que foram inicialmente colocadas (mas podem mudar de dono a qualquer momento).

4º Fase: colocação das peças de lojas

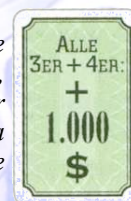
Os jogadores podem colocar no tabuleiro quantas peças de seu estoque eles quiserem.

Quem quiser pode jogar com a peça de jogador inicial.

5º Fase: distribuição de renda

Primeiramente deve-se abrir uma carta de conjuntura e realizar a mesma; depois se deve distribuir a receita conforme a carta de resumo.

Através desta carta de conjuntura, por exemplo, cada jogador recebe por cada peça de loja própria colocada no tabuleiro e que possua o valor 3 ou 4, \$1.000 adicionais. (No exemplo ④ seriam \$ 4.000 para o jogador amarelo e \$ 3.000 para o vermelho; no exemplo ⑥ seriam \$ 3.000 para o lilás.)



FINAL DO JOGO

Após a sexta carta de conjuntura ter sido aberta e todas as receitas terem sido distribuídas pela última vez, acaba o jogo. O jogador que possuir a maior quantidade de dinheiro é o vencedor.

VARIANTE

As habilidades de negociação dos jogadores serão mais exigidas quando se jogar com as seguintes restrições: em construções que não se encontram abertas diretamente para a rua não se pode construir nenhum novo negócio. Estas construções só poderão ser ocupadas caso um negócio venha a ser ampliado – em linha reta! – valendo a regra de “reestruturação” (veja exemplo ⑦ + ⑧).



As construções 75, 76 e 81 podem ser ocupadas por qualquer jogador e com qualquer placa de loja. A construção 77 pode ser ocupada pelo jogador amarelo com um antiquário ou pelo jogador vermelho com um restaurante, assim como a construção 82 só pode ser ocupada por uma alfaiataria do jogador azul (é requisito que a respectiva construção pertença ao jogador certo).

FINAL DO JOGO

Após a 6ª rodada acaba o jogo. O jogador com mais dinheiro é o vencedor.

VARIANTE

Novos negócios apenas em construções com acesso à rua.

Estas construções não encontram-se com acesso à rua:

Lafayette St.: 1-2-3-6-7

Canal St.: 14-17-18-21-22

Grand St.: 29-30-32-33-34-35-38-39

Centre St.: 47-50-53-56-57

Bowery: 63-64-68

Park Row: 77-78-80-82-84

O autor e a editora gostariam de agradecer especialmente Karsten Tegeler assim como todos os jogadores de teste – Susanne Armbruster, Peter Dürdoth, Walburga Huber, Sandra Huber, Christine Jilke, Udo Radtke, Dominik Wagner e os dois grupos de jogos de Rosenheim – pelo engajamento e as inúmeras sugestões e comentários.

Caso você tenha críticas, perguntas ou comentários sobre este jogo, nos escreva:

alea, caixa postal 1150, D-83233 Bernau am Chiemsee,
Fax: 08051 - 970722, eMail: Stefan.Brueck@Ravensburger.de

© 1998 Karsten Hartwig

© 1999 Ravensburger Spieleverlag



Tradução: Romir G. E. Paulino

romir.blogspot.com

*Esta é uma tradução livre. Em caso de dúvidas
leve sempre em consideração as regras
originais, em alemão.*

