

# FAMIGLIA

## Règles du jeu en solitaire

### But du jeu

Vous jouez contre un gangster « robot » et vous essayez d'avoir plus de points de victoire que lui avec son « programme » particulier.

### Préparation

La préparation reste la même que pour un jeu à 2 joueurs. Le gangster et vous prenez vos cartes de départ. Choisissez un premier joueur – le jeu est plus difficile si le gangster débute. Placez 6 cartes face visible dans la Rue.

Le gangster collecte ses cartes face visible dans son aire de jeu, triées par rang. Le gangster n'utilise pas les actions spéciales des familles.

**Important :** durant la partie, vous devez conserver les cartes dans la Rue dans l'ordre où elles ont été piochées ! On place toujours les nouvelles cartes piochées à la droite des plus anciennes.

### Déroulement

#### Le tour du joueur

Votre tour se déroule comme dans le jeu de base. Il faut suivre les actions 1–4.

#### Le tour du gangster

Le gangster a un tour programmé et prend toujours une seule carte par tour, sans avoir besoin de paire de cartes identiques. Il effectue les 5 étapes suivantes.

**Étape 1 :** si le gangster n'a pas encore sept « 0 », il prend le « 0 » le plus à gauche (on compte les quatre « 0 » de départ). S'il n'y a pas de « 0 » dans la Rue, il défausse la carte la plus à gauche de la Rue et pioche de nouvelles cartes jusqu'à ce qu'il y ait au moins un « 0 » (le gangster défausse et pioche aussi souvent que les règles le permettent).

Si le gangster ne peut pas obtenir un nouveau « 0 » ou s'il a déjà 7 « 0 », on continue avec l'étape 2.

**Étape 2 :** si le gangster n'a pas encore cinq « 1 », il prend le « 1 » le plus à gauche. S'il n'y a pas de « 1 » dans la Rue, et si les règles le permettent il défausse la carte la plus à gauche de la Rue et pioche de nouvelles cartes (le gangster défausse et pioche aussi souvent que les règles le permettent). Après quoi, s'il n'y a pas de « 1 », il prend un « 0 » rouge. S'il n'y en a pas, il prend le « 0 » le plus à gauche.

Si le gangster ne peut pas obtenir un nouveau « 0 » ou s'il a déjà cinq « 1 », on continue avec l'étape 3.

**Étape 3 :** si le gangster n'a pas encore quatre « 2 », il prend le « 2 » le plus à gauche. S'il n'y a pas de « 2 » dans la Rue, si les règles le permettent il défausse la carte la plus à gauche de la Rue et pioche de nouvelles cartes (le gangster défausse et pioche aussi souvent que les règles le permettent). Après quoi, s'il n'y a pas de « 2 », il prend la carte inférieure de plus forte valeur (en cas d'égalité, celle la plus à gauche).

Si le gangster ne peut pas prendre de carte inférieure ou qu'il a déjà quatre « 2 », on continue avec l'étape 4.

**Étape 4 :** si le gangster n'a pas encore deux « 3 » ...

**Étape 5 :** le gangster prend la carte avec le plus de points de victoire (en cas d'égalité, celle la plus à gauche). Il ne défausse une carte de la Rue et en pioche de nouvelles que si la carte de plus haute valeur restante dans le jeu n'est pas dans la Rue.

### Fin du Jeu et Décompte

Le jeu se termine comme dans le jeu classique. Vous perdez la partie si le gangster a plus de points de victoire.

Si vous battez le gangster, vous pouvez calculer votre résultat final : vos points de victoire x2 – les points de victoire du gangster.

### Niveaux de Gangster

Si ces règles vous semblent trop difficiles ou trop faciles, vous pouvez ajuster la difficulté en choisissant un autre niveau de gangster. Les règles correspondent au niveau 3 du gangster.

#### Niveaux de Gangster 0 1 2 3

1 a/b	9	6	5	3
2 a/b	8	6	4	2
3 a/b	7	5	4	2
4 a/b	7	4	3	2

a/b : a. vous êtes le premier joueur, b. le gangster est le premier joueur.