

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.