

FAMIGLIA

Wariant dla jednego gracza

CEL GRY

Grasz przeciwko gangsterowi-robotowi i starasz się zebrać więcej punktów zwycięstwa niż on, wykorzystując swój specjalny »program«. Dla uproszczenia, gangstera-robotę określamy w dalszej części instrukcji mianem »gangster«.

PRZYGOTOWANIE GRY

Przygotowanie gry jest takie samo jak dla wariantu dwuosobowego. Obaj gracze otrzymują początkowy zestaw kart. Wybierz gracza rozpoczynającego. Umieść 6 odkrytych kart na **Ulicy**. Gra jest trudniejsza jeśli to gangster rozpoczyna grę.

Karty gangstera zbierane są odkryte w jego obszarze gry. Należy je układać w kolejności zgodnej z ich wartością. Gangster nie wykorzystuje specjalnych umiejętności poszczególnych rodzin.

Uwaga! Podczas gry karty stanowiące **Ulicę** muszą być układane w tej samej kolejności, z jaką zostały dociągnięte ze stosu! Zawsze umieszczaj nowo dociągnięte karty po prawej od leżących już na **Ulicy**.

PRZEBIEG GRY

Tura gracza

Przebieg tury gracza jest identyczny jak w wersji dwuosobowej. Gracz wykonuje akcje 1–4 zgodnie z opisem znajdującym się w instrukcji do podstawowej wersji gry.

Tura gangstera

Gangster uruchamia »program« i zawsze bierze jedną kartę, bez konieczności posiadania pary identycznych kart. To jaką kartę weźmie gangster sprawdza się wykonując następujące kroki:

Krok 1: Jeśli gangster nie posiada jeszcze siedmiu kart »0«, bierze kartę »0« znajdującą się najbliżej lewego końca **Ulicy** (posiadane od początku rozgrywki 4 karty »0« wliczają się w ten limit). Jeśli na **Ulicy** nie ma kart »0«, gangster usuwa skrajną lewą kartę i dociąga nowe karty ze stosu do czasu, gdy na **Ulicy** znajdzie się co najmniej jedna karta »0«. Gangster oczywiście odrzuca i dociąga karty tak często jak pozwalają na to reguły gry.

Jeśli gangster nie może wziąć nowej karty »0« lub jeśli już posiada siedem kart »0«, przechodzi do Kroku 2.

Krok 2: Jeśli gangster nie posiada jeszcze pięciu kart »1«, bierze kartę »1« znajdującą się najbliżej lewego końca **Ulicy**. Jeśli na **Ulicy** nie ma kart »1«, a zasady na to zezwalają, gangster odrzuca skrajną lewą kartę **Ulicy** i dociąga nowe karty. Gangster oczywiście odrzuca i dociąga karty tak często jak pozwalają na to reguły gry. Jeśli na **Ulicy** nie ma kart »1«, gangster bierze czerwoną kartę »0«. Jeśli na **Ulicy** nie ma żadnej, gangster bierze kartę »0« znajdującą się najbliżej lewego końca **Ulicy**.

Jeśli gangster nie może otrzymać nowej karty »0« lub jeśli już posiada pięć kart »1«, przechodzi do Kroku 3.

Krok 3: Jeśli gangster nie posiada jeszcze czterech kart »2«, bierze kartę »2« znajdującą się najbliżej lewego końca **Ulicy**. Jeśli na **Ulicy** nie ma kart »2«, a zasady na to zezwalają, gangster odrzuca skrajną lewą kartę **Ulicy** i dociąga nowe karty. Gangster oczywiście odrzuca i dociąga karty tak często jak pozwalają na to reguły gry. Jeśli na **Ulicy** nie ma kart »2«, gangster bierze kartę o największej liczbie punktów zwycięstwa o wartości niższej niż »2«. W przypadku kilku kart o tej samej wartości wybiera tę z nich, która znajduje się najbliżej lewego końca **Ulicy**.

Jeśli gangster nie może otrzymać karty o niższej wartości lub jeśli już posiada cztery karty »2«, przechodzi do Kroku 4.

Krok 4: Jeśli gangster nie posiada jeszcze dwóch kart »3« wykonuje odpowiednio te same czynności, które opisano w punkcie powyżej, poszukując jednak kart »3«.

Krok 5: Gangster bierze kartę o największej liczbie punktów zwycięstwa. W przypadku kilku kart o tej samej wartości wybiera tę z nich, która znajduje się najbliżej lewego końca **Ulicy**. Gangster odrzuca karty z **Ulicy** i dociąga nowe tylko wtedy, jeśli karta o najwyższej wartości znajduje się jeszcze w stosie do dociągania.

ZAKOŃCZENIE GRY ORAZ PUNKTACJA

Gra kończy się po spełnieniu tych samych warunków, które są opisane w podstawowym wariantcie gry. Jeśli to gangster zdobył więcej punktów zwycięstwa, przegrywasz grę.

Możesz prowadzić ranking rozgrywek. Jeśli udało ci się pokonać gangstera, punkty do rankingu oblicza się jako: 2x zdobyte przez ciebie punkty zwycięstwa minus punkty zdobyte przez gangstera.

POZIOMY GRY

Jeśli zamieszczone w tej instrukcji zasady wydają się być zbyt łatwe lub trudne, możesz zmienić stopień trudności grając z gangsterem o wyższym lub niższym poziomie. Niniejsza instrukcja opisuje grę z »gangsterem poziomym 3«.

Poziom gangstera 0 1 2 3

1	9	6	5	3
2	8	6	4	2
3	7	5	4	2
4	7	4	3	2

Autor: Friedemann Friese

Zasady gry: Henning Kröpke & Friedemann Friese

Tłumaczenie: Przemysław Korzeniewski

Grafika: Maura Kalusky

© 2011 2F-Spiele, Bremen/Niemcy



Wydawnictwo LACERTA

skr. poczt. 57003

ul. Czarnieckiego 15

53-638, Wrocław

kontakt@lacerta.pl

www.LACERTA.pl