

FAMIGLIA

Die Solitär-Spielregeln

SPIELÜBERSICHT

In dieser Solitärvariante spielen Sie gegen einen vom Spiel gesteuerten Gangster. Versuchen Sie das Spiel zu gewinnen, indem Sie mehr Siegpunkte sammeln als der Gangster mit Hilfe seines besonderen »Programms«.

SPIELVORBEREITUNG

Es werden die gleichen Spielvorbereitungen wie für 2 Spieler getroffen. Sowohl Sie als auch der Gangster erhalten einen Satz Startkarten. Wählen Sie den Startspieler – das Spiel ist schwieriger zu gewinnen, wenn der Gangster beginnt. Legen Sie anschließend wie gewohnt 6 Karten offen in die Straße.

Der Gangster sammelt seine Karten sortiert nach Rang offen in seiner Auslage. Er verwendet keine Sonderfähigkeiten der Familien.

Wichtig: Während des Spiels müssen Sie die Karten in der Straße immer in der Reihenfolge lassen, in der sie gezogen werden! Die neu gezogenen Karten werden immer rechts neben die alten Karten platziert.

SPIELABLAUF

Ihr Spielzug:

Ihre Spielzüge sind exakt dieselben wie im normalen Spiel. Führen Sie einfach die Aktionen 1–4 durch.

Der Spielzug des Gangsters

Der Gangster führt ein »Programm« aus und nimmt sich immer eine Karte aus der Straße, ohne dass er dafür ein Paar identischer Karten benötigt. Er überprüft dazu die folgenden 5 Schritte.

Schritt 1: Wenn der Gangster noch keine 7 »0« besitzt, nimmt er sich die am weitesten links liegende »0« (die vier Startkarten »0« zählen zu diesem Limit hinzu). Wenn es keine »0« in der Straße gibt, wirft er die am weitesten links in der Straße liegende Karte ab und zieht nach den normalen Regeln neue Karten, bis mindestens eine »0« ausliegt (der Gangster wirft so oft Karten ab, wie es ihm die Spielregeln erlauben).

Wenn der Gangster keine neue »0« nehmen kann oder bereits 7 »0« besitzt, folgt Schritt 2.

Schritt 2: Wenn der Gangster noch keine 5 »1« besitzt, nimmt er sich die am weitesten links liegende »1«. Wenn es keine »1« in der Straße gibt und die Spielregeln es erlauben, wirft er die am weitesten links in der Straße liegende Karte ab und zieht neue Karten (der Gangster wirft so oft Karten ab, wie es ihm die Spielregeln erlauben). Wenn er nun keine »1« nehmen kann, nimmt der Gangster eine rote »0«. Gibt es keine, nimmt er die am weitesten links liegende »0«.

Wenn der Gangster keine neue »0« nehmen kann oder bereits 5 »1« besitzt, folgt Schritt 3.

Schritt 3: Wenn der Gangster noch keine 4 »2« besitzt, nimmt er sich die am weitesten links liegende »2«. Wenn es keine »2« in der Straße gibt und die Spielregeln es erlauben, wirft er die am weitesten links in der Straße liegende Karte ab und zieht neue Karten (der Gangster wirft so oft Karten ab, wie es ihm die Spielregeln erlauben). Wenn er nun keine »2« nehmen kann, nimmt der Gangster die wertvollste kleinere Karte (Im Falle mehrerer gleichwertiger Karten die am weitesten links liegende).

Wenn der Gangster keine niedrigere Karte nehmen kann oder bereits 4 »2« besitzt, folgt Schritt 4.

Schritt 4: Wenn der Gangster noch keine 2 »3« besitzt, ...

Schritt 5: Der Gangster nimmt die Karte mit den meisten Siegpunkten (im Falle mehrerer gleichwertiger Karten die am weitesten links liegende). Er wirft nur dann eine Karte aus der Straße ab und legt neue Karten in die Straße, wenn die wertvollste Karte nicht in der Straße sondern im Nachzugstapel liegt.

SPIELEND UND WERTUNG

Das Spiel endet genau wie im normalen Spiel. Wenn der Gangster mehr Siegpunkte besitzt, verlieren Sie das Spiel.

Wenn Sie den Gangster besiegen, können Sie auf folgende Weise einen »Ranglistenwert« für die Highscore-Liste bestimmen: 2x Ihre Siegpunkte – die Siegpunkte des Gangsters.

VERSCHIEDENE GANGSTER-LEVEL

Wenn die obigen Spielregeln für Sie entweder zu einfach oder zu schwer sind, können Sie einen anderen Gangster-Level wählen und so den Schwierigkeitsgrad anpassen. Die obigen Spielregeln verwenden den »Gangster-Level 3«.

Gangster-Level 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. Sie sind der Startspieler, b. Der Gangster ist der Startspieler

Autor: Friedemann Frieze
 Regel: Henning Kröpke & Friedemann Frieze
 Grafik & Illustrationen: Maura Kalusky
 © 2011 2F-Spiele, Bremen/Germany

2F-Spiele

Friedemann Frieze
 Am Schwarzen Meer 98
 D-28205 Bremen
 Tel: +49 (0) 421 - 24149 02
 Fax: +49 (0) 421 - 24149 03
 Kontakt: h.kroepke@2f-spiele.de

