



## 1人用ルール

### 1. ゲーム・コンセプト

あなたは“ロボット”のギャングスターと、より多くの勝利点を獲得してゲームに勝利すべく、競い合います。“ロボット”は特別な“プログラム”に従って行動します。

### 2. ゲームの準備

準備は2人ゲームと同じです。あなたとロボットは双方「開始時の手札セット」を取り、その4枚を開始時の手札とします。

「最初に手番を行うプレイヤー」を選択します。ロボットが先攻だと、ゲームの難易度はより高くなります。

山札の上から6枚引いて公開し、場に並べます(これをストリートと呼びます)。

ロボットは、ロボットのプレイエリア(組事務所)に、獲得したカードをランク順に並べて公開します(最初の4枚の手札も、獲得したものとして公開します)。ロボットは各ファミリーの特殊能力を使用しません。

重要:ゲーム中、あなたはストリートに並べるカードの順番を、引いた順のまま保たなくてはなりません! 新規で山札から引いてきたカードは、常に一番右に配置します。

### 3. ゲームのプレイ

#### ★プレイヤーの手番

プレイヤーの手番は、通常のゲームと同じです。単純に行動1～行動4を実行してください。

#### ★ロボットの手番

ロボットは“プログラム”を走らせ、必ずカードを1枚獲得するので、同一のカード2枚を揃える必要はありません。以下5つのステップを、順に行ってください。

ステップ1:ロボットがまだ、ランク0のカードを7枚獲得していないなら、ストリートで一番左にあるランク0のカードを獲得します(「開始時の手札セット」は獲得したランク0カードのうち4枚として数えます)。

ストリートにランク0のカードがないなら、一番左のカードを捨て札にし、そのランクと同じ枚数を山札から引いて、ストリートの一番右に順に並べます。

これをルールが許す限り、ランク0のカードが出るまで繰り返し、それから一番左にあるランク0のカードを獲得します。

ロボットがルールの0のカードを獲得できないか、ランク0のカードを既に7枚獲得していたら、ステップ2に移行します。

ステップ2:ロボットがまだ、ランク1のカードを5枚獲得していないなら、ストリートで一番左にあるランク1のカードを獲得します。

ストリートにランク1のカードがなく、ルールが許すなら、一番左のカードを捨て札にし、そのランクと同じ枚数を山札から引いて、ストリートの一番右に順に並べます。

これをルールが許す限り繰り返し、それから一番左にあるランク1のカードを獲得します。それでもランク1のカードがなければ、赤(名門)のランク0を獲得します。それもなければ、一番左にあるランク0のカードを獲得します。

ロボットがルールの0のカードを獲得できないか、ランク1のカードを既に5枚獲得していたら、ステップ3に移行します。

ステップ3:ロボットがまだ、ランク2のカードを4枚獲得していないなら、ストリートで一番左にあるランク2のカードを獲得します。

ストリートにランク2のカードがなく、ルールが許すなら、一番左のカードを捨て札にし、そのランクと同じ枚数を山札から引いて、ストリートの一番右に順に並べます。

これをルールが許す限り繰り返し、それから一番左にあるランク2のカードを獲得します。それでもランク2のカードがなければ、ストリートにあるランク0か1のカードのうち最も勝利点の高いカード(複数あれば、そのなかで一番左)を獲得します。

ロボットがルールのランク0や1のカードを獲得できないか、ランク2のカードを既に4枚獲得していたら、ステップ4に移行します。

ステップ4:ロボットがまだ、ランク3のカードを2枚獲得していないなら……(以下同様)

ステップ5:ロボットは、ストリートにあるなかで最も勝利点の高いカード(複数あれば、そのなかで一番左)を獲得します。

山札に、ストリートにあるよりも勝利点の高いカードが残っている場合に限り、ルールが許すなら、ロボットはストリートの一番左のカードを1枚だけ捨て札にし、そのランクと同じ枚数を山札から引いて、ストリートの一番右に順に並べます(その後、ストリートで最も勝利点の高いカードを獲得します)。

### 4. ゲームの終了と得点

ゲームの終了条件は、通常のルールと同じです。ロボットの勝利点のほうが高ければ、あなたはゲームに敗北します。

あなたの勝利点のほうが高ければ、自分の点数を2倍し、そこからロボットの勝利点を差し引いて、最終的な達成度を出すことができます。ハイスコアを目指しましょう!

### 5. ロボットのレベル

このゲームが難しすぎるか簡単すぎるなら、ロボットのレベルを調整できます(レベルの高いほうが難しくなります)。上記のルール本文は、レベル3で解説してあります。

※Aはプレイヤー先攻、Bはロボット先攻の場合です。レベルの数字が同じでも、Bのほうが難易度が高くなります。

各ランクのカードの獲得基準枚数

ロボット・レベル	0ランク	1ランク	2ランク	3ランク
1 A/B	9枚	6枚	5枚	3枚
2 A/B	8枚	6枚	4枚	2枚
3 A/B	7枚	5枚	4枚	2枚
4 A/B	7枚	4枚	3枚	2枚

Author:Friedemann Frieze  
Rules:Henning Kröpke & Friedemann Frieze  
Rules translation:Henning Kröpke  
Graphic:Maura Kalusky  
© 2011 2F-Spiele, Bremen/Germany

日本語版クレジット  
翻訳:健部伸明  
編集:工藤雅之、吉澤淳郎(アークライト)  
レイアウトデザイン:すぎきあきら(アークライト)

Arclight  
Games

Arclight