

Objectif

- Marquer le plus de points (Cf. calcul de fin de partie)

Mise en place

Chaque joueur

- 2 marqueurs d'une couleur (1 devant lui, 1 sur case de départ bleue)
- 6 jetons cachés dans sa main
- 1 carte **Action** « S » au hasard visible devant joueur

Commun

- Placement du plateau commun
- Banque de jetons
- Pioche cartes Action (dont **Action** « S » restantes)
- Carte **Crash** mélangée aux 4 dernières cartes de la pioche

Déroulement d'un tour (pour le joueur actif)

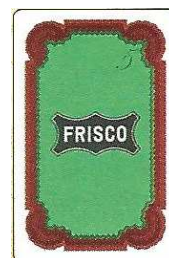
1. Retourner une carte de la pioche

2. Payer les primes

- Chaque joueur marque 1 point (piste de score) pour chaque carte **Action** dont la couleur centrale correspond

3. Enchère pour faire une action

- Emprunt : chaque joueur peut faire un emprunt avant l'enchère
 - Un emprunt = 2 jetons = reculer d'une case
 - Pas d'emprunt si banque vide
 - Emprunts non remboursables
- À partir du 1^{er} joueur
- Chaque joueur place 1 jeton pour rester dans l'enchère
- Lorsqu'un joueur se retire de l'enchère, il ramasse tous les jetons misés → l'enchère continue avec les joueurs restants
- Le dernier joueur en lisse remporte l'enchère (le droit de faire une action)



4. Exécuter les actions

- Le vainqueur de l'enchère exécute **UNE** action parmi
 - Prendre la carte **Action** découverte
 - Vendre des cartes **Action**
- L'avant dernier joueur (n'ayant pas remporté la « finale ») peut faire l'action non choisie par le vainqueur

Prendre la carte Action découverte

- La placer devant soi
- Le joueur qui effectue cette action devient le prochain 1^{er} joueur

Vendre des actions

- La couleur du bord de la carte **Action** découverte indique les cartes **Action** qu'il a le droit de vendre (couleur centrale)
- Chaque carte **Action** vendue rapporte n points
 - n = nombre cartes **Action** possédées par l'ensemble des joueurs dans cette couleur (couleur centrale)
 - le joueur avance de n cases
- Cartes **Action** vendues défaussées
- Possible de choisir cette action même si on ne peut pas vendre (pour empêcher le 2nd joueur de faire l'action)



Fin de partie

Condition

- Carte **Crash** découverte → Les joueurs avancent de nombre de jetons possédés / 5 (arrondi à l'inférieur)

Décompte

- Vainqueur : joueur le + avancé

Égalité

- Vainqueur : joueur avec le + de cartes **Action**

Variante à 5 joueurs maximum : démarrage rapide

- En début de partie, en plus de la carte initiale, chaque joueur reçoit une action supplémentaire au hasard
- Choix parmi tas de 5 cartes avec couleurs différentes (2 joueurs ne peuvent pas avoir la même couleur)

