



Objectif

- Être le plus riche à l'issue de 3 étapes d'une course de voitures

Mise en place

- Chaque joueur : 200 000 \$
- Commun : plateau de jeu

Déroulement d'une étape

Distribution des cartes

- Toutes les cartes de courses sont distribuées au hasard équitablement (possibilité d'écarter des cartes en trop).

Enchère des voitures (et de la carte correspondante)

- Enchère à tour de rôle où à la criée** (les cartes de courses sont donc connues avant la phase d'enchère).
- Chaque joueur doit avoir au moins une voiture** (un joueur n'enchère pas si cela empêche un autre d'obtenir une voiture).
- S'il reste pour la dernière voiture aux enchères un seul joueur** n'ayant pas obtenu de voiture, il l'acquiert pour 30 000 \$.
- A chaque enchère remportée**, le joueur place la voiture sur la ligne de départ (sur une flèche au choix).

Course de l'étape

A tour de rôle : chaque joueur joue une carte

Carte de course classique

- Chaque voiture est avancée** dans l'ordre affiché sur la carte du nombre de cases indiquées sur la carte.
 - Lorsqu'une voiture se déplace**, elle ne peut en doubler une autre que s'il y a de la place pour le faire (il peut y avoir bouchon, dans ce cas, la voiture s'arrête derrière le bouchon).
 - La couleur violette** correspond à une couleur joker absente de la carte au choix du joueur.

Carte spéciale (2 voitures reliées par une flèche)

- Le joueur choisit** s'il s'agit d'un turbo ou d'une panne :
 - Le turbo entraîne la dernière** des 2 voitures à la hauteur de la première.
 - La panne immobilise la première voiture** jusqu'à ce que la dernière la rejoigne (la voiture est mise sur le côté de la case afin de ne pas bloquer la voie).
 - A noter** : les cartes spéciales sont les suivantes : [rouge ↔ bleu] [noir ↔ jaune] [vert ↔ blanc]

Dès qu'une voiture franchit une nouvelle case "TIPP"

- On termine la résolution de la carte** et on procède à des paris secrets ainsi :
 - Chaque joueur parie secrètement sur une voiture sur un papier en indiquant s'il s'agit du "TIPP" 1, 2 ou 3 (Il y aura donc 3 paris secrets par joueur).

Dès qu'une voiture franchit la ligne d'arrivée

- Elle est placée sur le podium** suivant son ordre d'arrivée.

Dès que toutes les voitures sont arrivées

- Gain de l'étape** : chaque joueur propriétaire des voitures gagne la somme indiquée sur la place obtenue.
- Les voitures n'atteignant pas la ligne d'arrivée** sont placées suivant leur ordre d'avancement.
- Résolution des paris** : pour chaque pari, on attribue le gain ou la perte inscrite dans le tableau suivant :

Place	TIPP 1	TIPP 2	TIPP 3
1 ^{er}	+ 90 000 \$	+ 60 000 \$	+ 30 000 \$
2 nd	+ 60 000 \$	+ 40 000 \$	+ 20 000 \$
3 ^{eme}	+ 30 000 \$	+ 20 000 \$	+ 10 000 \$
4 ^{eme}	0 \$	- 10 000 \$	- 20 000 \$
5 ^{eme}	- 10 000 \$	- 30 000 \$	- 60 000 \$
6 ^{eme}	- 30 000 \$	- 60 000 \$	- 90 000 \$



Étape suivante

- Chaque joueur repart avec la somme qu'il a en main**, il n'y a pas d'argent redistribué.

Variante non officielle

- Les cartes turbo et panne ne peuvent plus être utilisées dès qu'une des 2 voitures a dépassé le 2^{ème} TIPP.

Fin de partie

- Après 3 étapes complètes.

