

Objectif

- Avoir le + de points dès qu'un joueur n'a plus aucun point.

Mise en place

Chaque joueur

- 75 points (1x50 + 2x10 + 1x5)

Commun

- Pioche face cachée cartes camion
- Tas commun avec les pièces
- Banque avec points restants

Déroulement d'un tour

Recevoir des pièces en bois

- Chaque joueur jette 5d : précise le nombre de pièces à recevoir de chaque couleur

Camions

- Chaque joueur reçoit des cartes camions placées face cachées devant lui
 - 3 à 4 joueurs : 2 cartes
 - 5 à 6 joueurs : 1 carte
- Tous les joueurs retournent les cartes simultanément
- Chaque joueur doit au choix :
 - OU ○ Prendre une carte dans les cartes **des adversaires**
 - Piocher une carte de la pioche cachée
- Le dernier joueur à choisir pioche **obligatoirement** une carte de la pioche cachée
- Les cartes visibles non choisies sont **défaussées**

Chargement

- **Simultanément** : tous les joueurs chargent leur camion avec les pièces en bois

Règles de chargement

- On ne doit pas dépasser la « zone blanche »
- Le nombre sur le capot indique le nombre d'étages maximum
- Pas de trou vide sous une pièce

Fin d'un tour

- **Fin du tour** lorsque tout le monde a chargé son camion
- **Paiement à la banque** des pénalités
 - 1 point par espace vide (équivalent unitaire) non rempli à chaque étage
 - 2 x équivalent unitaire des pièces non utilisées
- Le (ou les) joueur ayant perdu le moins de point ce tour reçoit un **bonus de 10 points**

Fin de partie

Condition

- Dès qu'un joueur n'a plus de points à la fin d'un tour

Décompte

- Vainqueur = joueur ayant le plus de points
- Égalité possible

