

## LE BUT DU JEU:

Être le premier joueur à parvenir dans l'œil de la tornade appelé la case **GAGNER**. Mais une fois qu'il y est parvenu, pour être déclaré vainqueur, le joueur doit avoir en sa possession la somme indiquée sur la case, soit 3000 \$ en argent liquide ou en cartes **ARGENT** (ou une combinaison des 2), et une carte-couleur accompagnée des cartes correspondant aux différents éléments indiqués sur celle-ci.

## DESCRIPTION DES CARTES :

Il y a 29 cartes appelées **ORDRE**. Comme leur nom l'indique, elles doivent être jouées. Le fait de ne pas exécuter un ordre vous mettra dans l'illégalité aux yeux des autres joueurs. Si vous avez en main des cartes **ORDRE** au moment où un autre joueur a accès à votre jeu ou si vous devez montrer votre jeu aux joueurs, l'un des joueurs peut exiger votre disqualification. Par ailleurs, parmi les cartes **PRIVILÈGE** (le jeu en comprend 17) qui vous permettent d'user de stratégies, certaines peuvent vous maintenir en jeu advenant une demande de disqualification de la part d'un joueur.

**N.B.** : Retenons que même s'il est en principe illégal de ne pas exécuter un ordre, le jeu permet de ne pas l'exécuter aux fins de stratégie. Mais, sans carte **PRIVILÈGE** pour vous protéger, ne vous faites pas prendre, car vous risquez de vous faire disqualifier et ceci s'applique aussi pour les cases de la planchette de jeu !

## ATTENTION :

Si vous êtes pris en flagrant délit de non-exécution d'un ou de plusieurs ordres, (1) parce qu'un joueur a accès à votre jeu par une carte ou une case **PRENEZ**, ce qui lui permet de prendre votre jeu, de le regarder et de choisir une carte, (2) ou que vous êtes tombé sur une case **MONTREZ** qui exige que vous montriez votre jeu aux autres joueurs, cela demeure à la discrétion du joueur qui vous prend en faute de vous disqualifier ou non.

**N.B.** : De même, si vous êtes le joueur visé par la carte **PRENEZ** et que votre pion est sur une case du jeu dont vous n'avez pas encore exécuté l'ordre, vous êtes exposé à la disqualification au bon vouloir du joueur qui applique la carte.

## AVANT DE DÉBUTER LA PARTIE, ON DOIT SAVOIR QUE :

- La Banque est un joueur tout comme vous. Elle fait partie des partages d'argent et de cartes, tout comme elle a aussi l'obligation de donner cartes et argent à son tour sur les exécutions de carreaux ou de cartes, sauf si celle-ci est mentionnée exclue.
- Les cartes **ORDRE** peuvent causer votre disqualification si vous les conservez.
- Les cartes **PRIVILÈGE** sont des cartes que vous pouvez conserver tant que vous ne les avez pas exécutées.
- Lorsque vous faites vous-même un partage d'argent, vous êtes toujours inclus.
- Lorsque vous faites vous-même un partage de cartes, vous êtes toujours exclu.

## COMMENT DÉBUTER LA PARTIE :

- Le nombre de joueurs est de 2 à 7, incluant la «Banque» (fictive).  
(La Banque est un «joueur» au même titre que les autres, car tout le matériel du jeu lui appartient, à l'exception de certaines cases du jeu et de certaines cartes sur lesquelles il est mentionné qu'elle est exclue.) La Banque ne déplace pas de pion ni ne jette les dés, mais elle est partie prenante des partages et des échanges par l'entremise de son représentant.
- Chacun des joueurs choisit un pion, sauf la Banque.
- Chaque joueur, à tour de rôle vers la gauche, lance un dé et celui qui a le plus haut pointage sera nommé «représentant de la Banque» en plus d'être aussi un joueur actif.

### ***Une fois que le représentant de la Banque est connu, c'est lui qui débute la partie :***

- 1- Il doit mêler toutes les cartes, sauf les 8 cartes-couleur qu'il doit déposer près de la planchette de jeu, bien en vue.\*
- 2- Il distribue 3 cartes à chacun des joueurs à tour de rôle en commençant vers la gauche. Il place ensuite le reste des cartes sur la table face cachée pour un accès à tous.
- 3- Il remet un billet de 500 \$ à chacun. Il dépose le reste de l'argent sur la table près des cartes et des cartes-couleur.
- 4- Tous les participants déposent leur pion sur la case **DÉPART**.

\* Les cartes-couleur seront pigées durant la partie.

## PREMIER TOUR :

Le représentant de la Banque est le premier à jouer (1) soit en exécutant les cartes **ORDRE** en sa possession (2) soit en ne les exécutant pas s'il choisit d'user de stratégies, et ainsi de courir le risque d'être pris en défaut et d'être disqualifié au premier tour. Lorsque son choix d'exécuter ou non ses cartes est fait, il passe la main au joueur suivant à sa gauche en disant **O.K.** ou **Au suivant**. Tous les autres joueurs font de même jusqu'à ce que le premier tour soit complété.

**N.B. :** Toutes les cartes jouées (exécutées) seront retournées au jeu (à la Banque) face ouverte au côté des cartes face cachée non jouées. Quand la pile des cartes face cachée sera finie, ces cartes exécutées seront mêlées, déposées en pile face cachée et rejouées.

## DEUXIÈME TOUR ET LE RESTE DE LA PARTIE :

Au deuxième tour, le représentant de la Banque jette les deux dés et avance de ce nombre. Et ainsi de suite, pour tous les autres joueurs, à tour de rôle vers la gauche.

**N.B. :** À chaque fois qu'un joueur fait un doublé avec les dés, il joue de nouveau, et cela, tant et aussi longtemps qu'il fait des doublés.

**ATTENTION :** Lorsqu'un joueur a lancé les dés, il ne peut plus exécuter les ordres des cartes qu'il avait préalablement en main. **Si le jeu lui donne de nouvelles cartes lors du brassage de dés, il peut exécuter les ordres des cartes qu'il vient de recevoir seulement.** Pour se débarrasser des ordres des anciennes cartes s'il ne l'a pas fait avant de lancer les dés, il lui faudra attendre au prochain tour et exécuter ces ordres avant de lancer les dés.

## PARTAGE D'ARGENT ET DE CARTES

Certaines cartes ou cases de jeu vous demandent de partager des cartes ou de l'argent.

Le joueur qui fait un partage d'argent **s'inclut** toujours dans la distribution. De même, la Banque reçoit aussi sa part tout comme les autres joueurs, sauf s'il est fait mention qu'elle est exclue.

Le joueur qui fait un partage de cartes **s'exclut** toujours de la distribution. La Banque fait partie de la distribution comme les autres joueurs et reçoit des cartes, sauf s'il est fait mention qu'elle est exclue.

L'argent ou les cartes doivent être partagés à parts égales entre les joueurs et l'argent ou les cartes restants, s'il y a lieu, retournent à la Banque ou au joueur de gauche, au choix du joueur qui fait le partage.

Si un joueur ne possède pas assez d'argent liquide ou de cartes pour en faire un partage égal entre tous les joueurs, cette carte ou case qui demande de partager s'annule. Dans le cas d'une carte, elle est retournée au jeu comme carte exécutée face ouverte au côté des cartes face cachée. Mais, si celle-ci est une carte **PRIVILÈGE** dont la demande ne peut être exécutée, le propriétaire de la carte la conserve pour la jouer plus tard dans la partie.

Considérant qu'il n'y a que des billets de 500\$ et de 1000\$, voici quelques exemples :

**Ex. 1 :** Un joueur ne possède que 1000 \$ en argent liquide et il y a 5 joueurs (vous inclus) : puisqu'il n'y a que des billets de 500 \$ et 1000 \$, il lui sera impossible de faire un partage. Alors cette case ou cette carte est annulée et le joueur qui devait l'exécuter garde son 1000 \$.

Il en va de même pour les cartes. S'il y a 5 joueurs (vous inclus) et que vous possédez 3 cartes, le partage est impossible. Dans ce cas, la carte ou la case qui demandait le partage s'annule.

**Ex. 2 :** Par contre, s'il y a 3 joueurs (vous inclus) et que vous possédez 2500 \$, vous devez donner 500\$ à la banque et 500 \$ à chaque joueur, l'argent restant retourne soit à la Banque ou au joueur de gauche, au choix du joueur qui fait le partage.

Il en va de même pour les cartes. S'il y a 3 joueurs (vous inclus) et que vous possédez 8 cartes, vous remettez 2 cartes à chaque joueur, sauf à vous-même (n'oublions pas que le joueur qui fait le partage des cartes **s'exclut**), 2 cartes à la Banque et les 2 cartes restantes, soit à la Banque ou au joueur de gauche, au choix du joueur qui fait le partage.

## ATTENTION

**CERTAINES CASES DU JEU NE S'ANNULENT PAS :** Il arrive que des cases permettent une alternative si le joueur ou l'un des joueurs ne peuvent exécuter l'ordre, ou tout simplement si le joueur sur la case décide de se prévaloir de l'alternative. Prenez soin de bien lire le texte des cases et de respecter à la lettre les consignes qui y sont données : celles-ci priment sur toute règle générale.

Les cartes **ARGENT** peuvent être conservées ou échangées en tout temps durant la partie. même si ce n'est pas à vous de jouer. Attention aux stratégies!

**Ex.** : Si votre pion arrive sur la case **PIGEZ 4 CARTES ET GARDEZ EN 2** et que parmi ces 4 cartes vous avez 2 cartes **ARGENT** et 2 autres cartes, que vous aimeriez conserver dans votre jeu, vous remettez les 2 cartes **ARGENT**, vous prenez l'argent liquide correspondant et vous conservez les 2 cartes restantes. Donc, en stratégie, vous aurez utilisé 4 cartes au lieu de 2 cartes, même si l'ordre vous prescrivait de n'en utiliser que 2.

**NOTEZ** : Les cases de **couleur** sur la planchette de jeu sont aussi des ordres de prendre la carte-couleur correspondante, peu importe qui la possède, sauf si le propriétaire de la carte-couleur se trouve dans la case **ENTRÉE**.

La case **blanche** inscrite « **ANNULE LA CASE PASSEZ TOUT DROIT ET RECOMMENCEZ** » vous donne le privilège, si au prochain coup de dés votre pion arrive sur la prochaine case « **PASSEZ TOUT DROIT ET RECOMMENCEZ** case **DÉPART** » que la case blanche a annulée, de continuer votre parcours dans le tourbillon qui mène à l'œil de la tornade ou de passer tout droit et recommencer à la case départ si vous le jugez plus stratégique, n'ayant pas en main ce qu'il faut pour continuer la difficile ascension vers l'œil de la tornade. La case **INTERSECTION FLÈCHE** est comptée comme une case normale.

**ACHETEZ** : Vous achetez à l'aveugle, c'est le vendeur qui décide de la ou des cartes qu'il vous vend.

**VENDEZ** : La ou les cartes vendues sont au choix du vendeur.

**PIGEZ** : Vous pigez dans le jeu du joueur choisi mais sans regarder son jeu. Si, avec cette carte, vous pigez dans le jeu de ce joueur un ordre non exécuté, vous ne pouvez le disqualifier, puisque cette carte est désormais placée dans votre jeu et vous appartient. De même, si vous décidez de ne pas exécuter l'ordre par stratégie, l'autre joueur de qui vous venez de piger ne peut vous disqualifier, car il n'a jamais eu accès à votre jeu.

**RAPPEL** : Lorsqu'un joueur arrive sur la case **PRENEZ 1 CARTE À TOUS LES JOUEURS**, cela veut dire que ce joueur peut prendre votre jeu, le regarder et choisir ce qu'il désire. Faites attention si vous gardez des ordres dans vos mains, vous pourriez vous faire disqualifier, de même en arrivant sur la case **MONTREZ TOUTES VOS CARTES AUX AUTRES JOUEURS**. La stratégie vous appartient. Lorsqu'une carte et / ou une case vous demande de remettre tous vos biens à la banque, ceci inclus : couleurs, argent et toutes autres cartes en votre possession.

**ATTENTION** : Lorsque votre pion approche de la case **ENTRÉE**, peu importe le chiffre obtenu avec les dés, vous devez vous y arrêter pour ensuite faire 1 avec un seul dé pour vous rendre à la case **GAGNER**.

Lorsque votre pion atteint la case **GAGNER** et que vous ne possédez pas tout ce qu'il faut pour gagner la partie, vous conservez tous vos biens et retournez à la case **DÉPART**.

Lorsque votre pion est dans la case **ENTRÉE**, les joueurs ne peuvent rien contre vous et vous ne pouvez rien contre eux, ce qui veut dire que vous ne faites plus partie d'aucune façon des partages et échanges.

**N.B.** : Il existe une carte **PRIVILÈGE** dans le jeu qui vous permet de sortir 1 joueur ou vous-même en tant que joueur de la case **ENTRÉE** si vous le jugez bon ou si vous n'avez pas tout en main pour gagner. Appliquez cette carte, remettez-la au jeu et retournez votre pion sur la case élément couleur verte. Vous redevenez admissible aux partages et échanges au même titre que les autres joueurs.

Il y a 2 cartes **PRIVILÈGE** dans le jeu qui permettent au(x) joueur(s) qui se trouve(nt) sur la case **ENTRÉE** d'acheter une carte-couleur pour la somme de 5000 \$, soit auprès de la Banque ou auprès d'un autre joueur, qui a l'obligation d'accepter la transaction. C'est le seul moyen qui permette d'être actif dans la case **ENTRÉE**. Une seule transaction par tour.

Lorsque les cartes ou la planchette de jeu vous disent **PRENEZ TOUT L'ARGENT (ou telle ou telle somme d'argent) D'UN AUTRE JOUEUR**, vous prenez seulement l'argent liquide. Les cartes **ARGENT** que le joueur a en main n'en font pas partie.

Si le pion d'un joueur arrive sur la case de **DISQUALIFICATION**, il est permis à ce joueur de demander aux autres joueurs si quelqu'un possède la carte **PRIVILÈGE - ANNULE L'ACTION DE LA CASE OÙ VOUS ÊTES** ou la carte **PRIVILÈGE - CETTE CARTE VOUS GARDE DANS LA PARTIE EN CAS DE DISQUALIFICATION**, cela pour demeurer dans la partie en échange de tous ses biens. Si personne ne peut ou ne veut lui venir en aide, il est automatiquement disqualifié de la partie. Les joueurs dont le pion est sur la case **ENTRÉE** sont exclus de cette transaction.

**BONNE PARTIE !**