



Règles



BUT DU JEU

Gagnez plus d'argent que votre adversaire.

MISE EN PLACE

1) Mélangez les cartes de jeu et **distribuez-en 4 par joueurs**, placez le reste des cartes au centre de la table.

2) Mélangez et distribuez face visible les cartes de départ aux joueurs, en respectant le tableau suivant :

2 joueurs	3 joueurs	4,5,6 joueurs
3 cartes	2 cartes	1 cartes

A 4 et 5 joueurs les cartes non distribuées sont remises dans la boîte.

3) Placez les cartes de score/point sur « 5 » pour les tulipes en jeu parmi les joueurs, sur « 0 » pour les tulipes non révélée et de manière à ce qu'elles soient visibles de tous.

4) Déterminez le premier joueur au hasard puis commencez le premier tour.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en une succession de tours de jeu jusqu'au déclenchement de la fin de partie.

TOUR DE JEU

A son tour, le joueur actif **doit jouer une carte** de sa main face visible devant lui :

- Si c'est **une tulipe**, cela fait **fluctuer négativement** sa valeur sur le marché.
- Si c'est **une tulipe noire**, rien ne se passe.
- Si c'est **une action**, le joueur **réalise si possible l'effet de la carte**. Cette carte action est posée dans sa collection et rapportera 1 florin en fin de partie.

Une fois qu'il a joué sa carte, le joueur pioche des cartes pour compléter sa main à 4 cartes, puis c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

FIN DE PARTIE

La fin de partie est déclenchée lorsqu'une **4^{ème} tulipe noire** est mise en jeu , lorsqu'un **4^{ème} krash** est déclenché ou lorsque **la dernière carte de la pioche est prise**.

Le joueur qui déclenche la fin de partie ne pioche plus de carte car la partie s'arrête immédiatement.

Les joueurs révèlent alors leur carte en main et les placent devant eux sans influencer sur la valeur du marché ni effectuer les effets d'action.

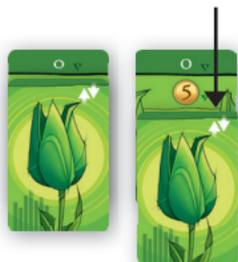
Ensuite, ils comptent leurs florins en fonction de la valeur du marché de chacune de leurs tulipes, et additionnent la valeur de leurs cartes actions et tulipes noires.

Le joueur qui a gagné le plus d'argent remporte la partie.

VALEUR DU MARCHÉ

Lorsqu'une tulipe est jouée, elle influe sur sa valeur au marché :

Si la valeur est à «0», elle passe à «5». (comme une « boucle » qui recommence).



Si la valeur est sur «5, 3, 2, 1», elle est descendue d'un cran.

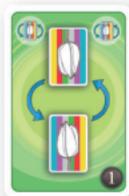


Si la valeur descend à «0», on provoque un **KRASH** ; toutes les tulipes de cette même couleur face visible sont placées dans une défausse visible afin de marquer qu'un krash a eu lieu.



CARTES ACTION

Lorsqu'une carte action est jouée, son effet est si possible appliqué :



Échange : Le joueur échange une tulipe face visible d'un joueur contre une autre tulipe d'un autre joueur. (il peut choisir ses propres tulipes ou non).



Variation : Le joueur fait monter ou descendre la valeur sur le marché d'un cran d'une tulipe. (uniquement sur des tulipes en jeu, parmi les joueurs). Une tulipe sur la valeur de « 5 » ne peut que descendre.



Prendre : Le joueur prend au hasard une carte dans la main d'un adversaire. Il la joue immédiatement devant lui et applique son effet comme s'il venait de jouer la carte depuis sa main. Le joueur adverse se retrouve avec trois cartes en main et ne piochera des cartes qu'à la fin de son tour. Un joueur avec 1 carte en main ne peut pas être la cible de cette action.

Exemple de fin de partie



$$3 \times 2 = 6$$



$$1 \times 1 = 1$$



$$1 \times 3 = 3$$



$$1 \times 0 = 0$$



$$2 \times 5 = 10$$



$$2 \times 3 = 6$$

Le joueur gagne lors de cette manche **26 florins**.