

Gare à FURIOSA !

Les joueurs n'ont pas de cartes en main, ils piochent chacun leur tour sur la pile de cartes face cachée au milieu de la table.

- Si la carte piochée est une **carte alphas**, le joueur la lit et il la garde si c'est juste, la remet sous la pile si c'est faux. Il a sauvé des alphas.
- Si c'est une carte **tunnel**, le joueur peut prendre une carte alphas à un autre joueur s'il arrive à la lire. Si les autres joueurs n'ont pas de cartes alphas, la carte est défaussée (sans effet).
- S'il pioche une carte **furiosa**, le joueur perd toutes ses alphas, qui sont capturés par furiosa. S'il n'a pas d'alphas, la carte est défaussée (sans effet).
- La carte **fée** permet au joueur de se défendre de furiosa ou du tunnel. Il la garde de côté et la joue quand il le souhaite pour se défendre. Elle ne sert d'une fois.
- Lorsqu'une carte tunnel ou furiosa est piochée, elle est ensuite défaussée. Il en est de même lorsqu'un joueur utilise sa carte fée ou que les alphas ont été capturés par furiosa.

Fin de la partie :

Le jeu se termine quand il n'y a plus de cartes dans la pioche. Tous les joueurs comptent alors le nombre de cartes alphas qu'ils ont sauvées. Le gagnant est celui qui en a le plus.









