

Règle

Déroulement du jeu

- Chaque joueur commence avec 6 cartes en main.
- Au début de chaque tour, le joueur pioche une carte, portant sa main à 7 cartes.
- Le joueur peut alors :
 - Jouer une carte sur la table.
 - Défausser une carte s'il ne peut pas en jouer.

Début de la partie

- Pour commencer à jouer, un joueur doit poser l'une des cartes suivantes :
 - "Redémarrage"
 - "Utilisation de fibre"
- Une fois cette carte jouée, son tour s'arrête immédiatement.

Règles spécifiques

- Une seule carte peut être jouée par tour.
- Lorsqu'un joueur reçoit une des deux cartes malus spéciales de la part d'un autre joueur, il peut immédiatement la contrer avec une carte parade ou immunité. De plus, ces cartes ne bloquent pas le joueur affecté.
 - Dans ce cas, il se retrouve avec 5 cartes en main et doit piocher une carte immédiatement, même si ce n'est pas son tour, pour retrouver 6 cartes en main.
- Lorsqu'un joueur ne réussit pas à répondre à une question d'un palier (200,400,600,800,1000), il ne pioche pas, restant à 6 cartes en main.
- Si le joueur utilise une carte de téléchargement supérieure à l'écart entre sa position actuelle et celle du prochain palier de questions, il ne bouge pas et attend sa question. S'il a tort, il reste où il est. S'il a bon, il avance.
- Un malus par joueur.

Objectif du jeu

- Le premier joueur à atteindre 1 000 gigas téléchargés gagne la partie.
- Si toutes les cartes "téléchargement" ont été jouées sans qu'un joueur atteigne 1 000 gigas, celui qui a le plus de gigas remporte la partie.