

Mathias Spaan

RAINBOW

 **2 joueurs**



7+

2

10'

F

RAINBOW

Le jeu multicolore de
Mathias Spaan

Dans ce duel épuré et coloré, pose tes cartes sur une face ou sur l'autre pour former le plus d'arcs-en-ciel possible. Évite les couleurs en double et les faces noires, recherche les faces blanches, mais surtout affute ta tactique et ta mémoire pour gagner !

CONTENU DU JEU :

57 cartes avec des faces recto/verso de couleurs différentes. Il y a au total 7 couleurs avec autant de faces pour chacune, et des faces blanches et noires.



1 porte-cartes
recto/verso



© 2021 Piatnik, Vienne
Jeu Piatnik No.: 723995

piatnik.com

BUT DU JEU :

Joue tes cartes habilement pour finir la partie avec plus de cartes que ton adversaire.

PRÉPARATION DU JEU :

- Mélange toutes les cartes et place-les dans le porte-cartes.
- Place le porte-cartes entre vous de sorte que ton adversaire et toi puissiez l'atteindre. Fais attention à ce que chacun de vous ne puisse voir qu'un seul côté du paquet. L'autre côté doit rester secret !
- Chaque joueur tire **3 cartes** de son côté du porte-cartes et les place dans sa main de façon à ce que son adversaire en voit bien le dos. A aucun moment le joueur ne doit voir le dos de ses propres cartes !
- Le plus jeune joueur commence.

DÉROULEMENT DU JEU :

Une partie de déroule en plusieurs manches. A chaque manche, tu dois chercher à former un arc-en-ciel.

Dans ce jeu, tu n'auras besoin que de 6 des 7 couleurs différentes pour former un arc-en-ciel. Les joueurs déposent leurs cartes à tour de rôle au centre de la table en formant une même ligne et dans la même direction. Vous travaillez tous les deux sur le même arc-en-ciel à tour de rôle mais seul l'un de vous parviendra à le compléter et le remporter.

Lorsque c'est à ton tour, tu dois poser sur la table au minimum 1 carte et au maximum 3 cartes.

Pour poser tes cartes tu peux:

● **Retourner une carte avant de poser la première carte :** avant de poser ta première carte, tu peux choisir de retourner au préalable une des cartes déjà placées au centre de la table.

● **Poser une 2ème et éventuellement une 3ème carte :** si tu souhaites poser une 2ème carte, tu dois au préalable retourner une des cartes déjà placées au centre de la table. Tu peux choisir de retourner n'importe quelle carte déjà posée, y compris parmi celles que tu as posées à ce tour de jeu.

Si ensuite tu souhaites poser une 3ème carte, tu dois de la même façon retourner une des cartes déjà placées au centre de la table.

Attention: après avoir retourné une carte, tu dois poser une de tes cartes (sauf si tu perds la manche en retournant cette carte, voir ci-dessous).

● **Choisir sur quelle face tu poses chaque carte :** au moment de poser chaque carte, tu peux:

- soit poser la carte du côté que tu connais visible sur la table, en montrant bien le dos de cette carte à ton adversaire avant de la poser (pour qu'il ait une chance de retenir sa couleur ;-)
- soit poser la carte du côté que tu ne connais pas visible sur la table, en veillant bien à ce que ton adversaire ne voie pas le côté que tu connais.

Remarque : si tu joues plusieurs cartes à ton tour de jeu, tu peux décider de jouer chaque carte sur la face de ton choix.

Après avoir retourné ou posé une carte, les situations suivantes peuvent se présenter :

1. **Tout va bien** : toutes les cartes posées montrent des faces de couleurs différentes, et aucune n'est noire. (Une face blanche sert de joker et peut remplacer n'importe quelle couleur. Il peut y avoir plusieurs cartes blanches parmi les cartes posées !)



Important : à chaque fois que tu poses une carte, tu peux décider de jouer de nouveau ou bien de volontairement mettre fin à ton tour. Ton tour prend fin au plus tard une fois que tu as posé ta troisième carte. Ensuite, c'est au tour de ton adversaire et il fait de même.

2. **Double** ! Si la carte que tu viens de poser ou de retourner montre une face d'une couleur déjà visible sur la table, tu perds la manche. Ton adversaire gagne alors toutes les cartes posées lors de cette manche et les pose en pile devant lui.

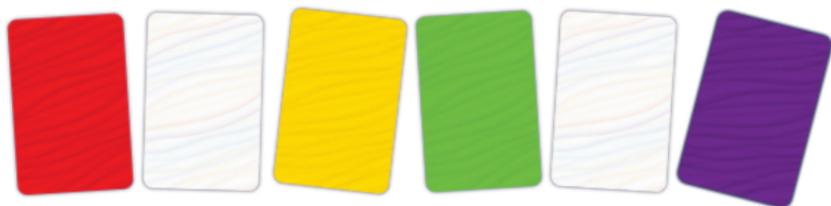


3. **Carte noire** ! Si la carte que tu viens de poser ou de retourner montre une face noire, tu perds la manche. Ton adversaire gagne alors toutes les cartes posées lors de cette manche et les pose en pile devant lui.



4. **Arc-en ciel** ! Si tu réussis à placer la sixième couleur de l'arc-en-ciel (éventuellement avec une ou plusieurs face(s) blanche(s)), tu es parvenu à former l'arc-en-ciel ! En récompense, tu gagnes l'ensemble des 6 cartes et les poses en pile devant toi.

Exemple:



Après avoir posé ses 1 à 3 cartes, chaque joueur pioche de son côté du porte-cartes le nombre de cartes nécessaire pour avoir de nouveau 3 cartes en tout, toujours en veillant bien à ce que chacun ne voie que son côté des cartes.

Dans tous les cas, le joueur qui a perdu une manche ouvre la manche suivante.

FIN DU JEU :

Le jeu prend fin dès qu'un des joueurs ne peut plus piocher pour avoir 3 cartes en main. Le vainqueur est celui qui a gagné le plus de cartes. En cas d'égalité, il faut rejouer une partie !



Si vous avez des questions concernant le jeu « **Rainbow** »,
écrivez à Piatnik:

Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, 1140 Wien, Austria
ou par email à info@piatnik.com

Retrouvez nous sur:

[instagram.com/piatnik_spiele](https://www.instagram.com/piatnik_spiele)



[facebook.com/WilsonJeux](https://www.facebook.com/WilsonJeux)

