

'Arc-en-ciel

**Jeu de société pour 2 à 4 joueurs
à partir de 4 ans**

**Il faut trouver des noms de choses
aux couleurs de l'arc-en-ciel pour gagner
des pièces de couleur. Qui sera le premier
à reconstituer tout son paysage ?**

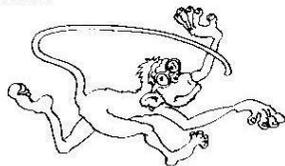
Création Los Rodriguez
Illustration
Los Rodriguez et Titou
Collection dirigée par
Week End Games - France
Copyright
Los Rodriguez / Week End Games 1994
Fabriqué en France par
IGD Nancy - 54120 Baccarat - 83.75.38.33

EGD
Editions Gilles Defoly

Hello, je suis Zoupy je fais le fou et surtout je joue...

Connaissez-vous l'histoire de l'arc-en-ciel ? C'était il y a très très longtemps. Le soleil et la pluie étaient en récréation dans le ciel. Soudain la pluie, qui était très chipie, se précipita vers le soleil et lui cria qu'il devrait se cacher car il faisait trop mal aux yeux. Le soleil, sur des mauvais conseils, lui répliqua qu'elle était bien trop triste. La pluie se mit en colère et lui tomba dessus. Une grosse bagarre commença et nul ne sait qui aurait gagné car, soudain, des cris d'émerveillement jaillirent de partout. Leur rencontre avait provoqué une drôle d'arche colorée dont les très longues jambes allaient jusqu'à la terre.

Depuis, le soleil et la pluie recommencent à faire la jolie arche à chaque fois que leurs copains le leur demandent. Mais rassurez-vous, ils font seulement semblant de se battre car ils sont devenus les meilleurs amis du monde.



Le matériel

- 1 plateau de jeu
- 4 paysages-cadres, découpés pour recevoir chacun les 7 pièces de couleurs différentes
- 1 pion
- 1 dé
- 1 sablier de 30 secondes
- 1 règle de jeu

Le début de la partie

- Le plateau est posé au centre de la table.
- Le pion est placé sur la case Départ : la maison.
- Les cadres-paysages, les pièces de couleur et le sablier sont placés près du plateau.
- Tous les joueurs lancent le dé. Celui qui obtient le plus grand nombre commence la partie.
- Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le déroulement de la partie

- ◆ A son tour, chaque joueur lance le dé. Il déplace le pion du nombre de points indiqué vers le haut ou vers le bas.



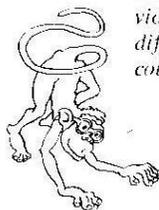
Par exemple, tu es sur le bleu et tu fais 4 au dé : tu peux aller sur le rouge ou sur le violet. Mais pose bien le pion sur le petit cercle.

Pour sa première couleur

- ◆ Le joueur doit retourner le sablier et trouver un nom de chose de la même couleur que la case sur laquelle le pion vient d'arriver.

- ◆ Lorsqu'un joueur tombe sur une couleur qui ne l'intéresse pas, soit parce qu'il la possède déjà, soit parce qu'elle ne touche pas la ou les couleurs déjà posées dans son paysage, il n'a pas à trouver de mot.
- ◆ S'il tombe sur une couleur dont il a besoin, il procède comme pour sa première couleur, retourne le sablier et cherche un nom de chose de cette couleur. S'il trouve, il place la nouvelle pièce de couleur dans son cadre-paysage.

La case indigo



L'indigo, c'est la couleur placée entre le violet et le bleu. Mais comme c'est très difficile de trouver des choses de cette couleur là, alors...

- ◆ Lorsque le pion tombe sur la case indigo, le joueur doit retourner le sablier, dire une couleur qui n'est pas dans l'arc-en-ciel et trouver quelque chose de cette nouvelle couleur. S'il trouve, il gagne la pièce de couleur indigo.
- ◆ Il est interdit de dire 2 fois la même couleur.



Sur du bleu, tu peux aussi bien dire le ciel quand il fait beau que les yeux de ta maman, si elle a les yeux bleus évidemment, tu ne dois pas tricher !

- Si le joueur trouve avant la fin du sablier, il gagne une pièce de la même couleur, prend un cadre-paysage devant lui et pose la pièce à l'intérieur, dans la couleur correspondante.
- Si le joueur ne trouve pas, il devra refaire un nouvel essai la prochaine fois qu'il arrêtera le pion sur cette couleur.
- ◆ Il est possible de commencer son paysage par n'importe quelle couleur.

Pour les couleurs suivantes

- ◆ Dès qu'une pièce de couleur est posée, la suivante doit être adjacente.



C'est-à-dire que si tu viens de gagner le jaune, la prochaine pièce que tu pourras poser sera l'orange ou le vert.

Si tu as dit rose et, par exemple, un cochon, les autres joueurs devront trouver une autre couleur qui n'est ni dans l'arc-en-ciel, ni rose !



La case départ

- ◆ Lorsqu'un joueur amène le pion sur la maison, il rejoue.

La fin de la partie

Dès qu'un joueur a obtenu les pièces des sept couleurs, il a terminé son paysage et gagné la partie. Le jeu s'arrête immédiatement.

