

# RAINBOW

Nombre de joueurs : 2 à 6    Age : à partir de 8 ans    Durée : 10 min    Auteur : Mito Sazuki  
 SEQUENCE DE JEU    DESSIN : TOSHIHISA TANAKA

Placez autant de cartes sur la table qu'il y a de joueurs.

Ces cartes deviendront les points de victoire.

Le 1er joueur jouera une des combinaisons possible.

Solo 2	Set 22 or 444	Run 12 or 456
-----------	------------------	------------------

Avec les cartes qu'il a en main

**J'ai un RUN**

Les autres joueurs ne peuvent jouer qu'un autre RUN ou bien un SOLO pendant ce tour.

Moi, aussi.

La valeur la plus forte l'emporte quand le nombre de cartes est le même.

Après que tous les joueurs aient joué une carte, chaque joueur prend une des cartes sur la table en respectant l'ordre des cartes jouées.

- 1 → [4, 5, 6]
- 2 → [2, 3, 4]
- 3 → [3]
- 4 → [1]

Je vais prendre le 6.

Bon, le 4 est pour moi.

Les cartes ne sont pas ajoutées à celles qu'on a en main

Et moi, le 2

Trop nul, j'ai perdu

Les cartes utilisées pour les RUN et les SOLO deviennent les points de victoire pour le tour suivant.

Au début du second tour

A partir du second tour on peut gagner jusqu'à 2 cartes.

Génial, je peux gagner 8 points avec les 2 cartes à 4 points.

Le joueur avec le plus grand nombre de points de victoire gagne la partie.

**YEAH, vous allez en voir de toutes les couleurs!!**

Le secret pour gagner est de jouer vos cartes au bon moment.

Argh, qu'est ce que je vais faire maintenant que je n'ai plus de cartes???

On pense qu'à un bout de l'arc-en-ciel, il y a une marmite remplie d'or. Vous devez juste trouver ce bout. Bonne chance dans vos recherches.

## Introduction

- On a disposé des cartes sur la table ; cartes qui compteront comme points de victoire à la fin du jeu. Vous devez essayer d'obtenir des cartes avec un nombre aussi élevé que possible. Cependant, l'ordre pour choisir ces cartes est déterminé par les cartes que vous jouez de votre main.

- Les cartes seules venant de votre main sont appelées « SOLO », 2 cartes ou plus avec le même nombre sont appelées « SET », et 2 cartes ou plus avec des nombres qui se suivent sont appelées « RUN ».

- Plus hautes seront les valeurs des cartes que vous jouerez, plus tôt vous choisirez les cartes sur la table.

- Toutefois, les cartes que vous jouez de votre main deviendront les points de victoire pour la manche suivante, vous devez donc choisir vos cartes avec attention si vous ne voulez pas fournir trop de cartes points de victoire dans la prochaine manche à vos adversaires.

## Contenu du jeu

Cartes Arc-En-Ciel : 60 cartes de valeurs 1 à 6 (10 de chaque).

## Nombre de joueurs

2 à 6 joueurs : à trois joueurs la préparation est un peu différente. A deux joueurs il y a des règles additionnelles.

## Préparation

- On mélange les cartes. Au milieu de la table on place autant de cartes qu'il y a de joueurs. A deux joueurs on placera 4 cartes. On appelle ces cartes : cartes Points de Victoire (cartes PV).

- Les autres cartes sont distribuées aux joueurs. A trois joueurs, chaque joueur reçoit 14 cartes. Les 15 cartes restantes sont remises dans la boîte et ne seront pas utilisées pendant le reste de la partie. Il n'est pas autorisé de vérifier les valeurs des cartes remises dans la boîte. A deux joueurs, chaque joueur reçoit séparément 2 tas de cartes, tas qui ne devront pas être mélangés entre eux. On prend le 1er tas en main, alors que le second est placé faces cachées devant le joueur. Il est interdit de regarder les cartes du 2<sup>nd</sup> tas alors qu'on joue avec le 1er. Si l'autre joueur demande le nombre de cartes restantes dans le 1er tas chaque joueur doit répondre en disant la vérité. Après que toutes les cartes du 1er tas aient été jouées, la partie continue avec les cartes du second tas.

Nombre de Joueurs	2	3	4	5	6
Nombre de cartes PV	4	3	4	5	6
Nombre de cartes en main	14	14	14	11	9
Nombre de cartes dans le 2 <sup>nd</sup> tas	14				

## Séquence de jeu

### Jouer des cartes de sa main

- En commençant par le 1er joueur et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur doit jouer des cartes de sa main. Si un joueur a des cartes en main il doit en jouer au moins une.

- Une manche consiste à ce que chaque joueur joue une carte de sa main. Dans le cas d'une partie à deux joueurs, chaque joueur joue 2 cartes à chaque manche.

- Il y a 3 manières différentes de jouer des cartes de sa main.

- **SOLO** → une seule carte de la main est jouée. On pourra toujours jouer un SOLO.

- **SET** → 1 SET consiste en 2 cartes ou plus du même nombre. Si un joueur joue un SET au cours de la manche, les autres joueurs ne peuvent jouer qu'un SOLO ou un autre SET.

- **RUN** → RUN consiste en 2 cartes ou plus qui se suivent. Les cartes avec les valeurs 1 et 6 ne sont pas connectées. Si un joueur a joué un RUN pendant cette manche, les autres joueurs ne peuvent jouer qu'un SOLO ou un autre RUN.

- Après que chaque joueur ait joué une ou plusieurs cartes de sa main (dans une partie à deux joueurs, chaque joueur joue 2 fois), on distribue les cartes PV.

### -----[Règles Spéciales à deux Joueurs]-----

- Après que chaque joueur ait joué une ou plusieurs cartes de sa main, tous les joueurs doivent jouer encore une fois dans le même ordre. Après qu'un joueur ait joué soit un SET soit un RUN, tous les joueurs ne peuvent jouer qu'un autre SET ou un autre RUN (il est bien sûr toujours possible de jouer un SOLO).

- Les cartes jouées en premier sont posées à gauche du joueur, les secondes cartes sont posées à droite du joueur.

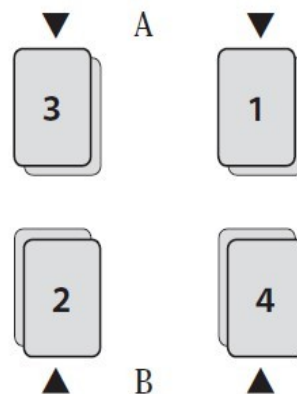
## Choix des cartes PV

- Le nombre de cartes jouées détermine l'ordre dans lequel on pourra choisir les cartes PV. Si plusieurs joueurs ont joué le même nombre de cartes, alors la carte avec la valeur la plus élevée détermine l'ordre. Si la valeur est la même, l'ordre dans lequel les cartes ont été jouées décide de l'ordre de ramassage des cartes PV.

### -----[Règles Spéciales à deux Joueurs]-----

Dans une partie à deux joueurs, l'ordre n'est pas déterminé par le joueur, mais par les groupes de cartes qui viennent d'être joués pendant la manche. Le nombre de cartes jouées détermine l'ordre. Si plusieurs groupes contiennent le même nombre de cartes, la carte avec la valeur la plus élevée détermine l'ordre. Si ce nombre est aussi identique, alors l'ordre dans lequel les cartes ont été jouées décide de l'ordre de ramassage des cartes PV.

- L'image ci-dessous montre la position et l'ordre dans lequel chaque joueur a joué ses cartes. Le joueur A et le joueur B ont joué à leur tour les cartes sur les emplacements 1, 2, 3 et 4. Cet ordre détermine l'ordre de ramassage des cartes PV si le nombre de cartes et la valeur de ces cartes sont identiques.



Après que l'ordre ait été déterminé, chaque joueur peut, une seule fois, choisir 1 carte PV. A deux joueurs, chaque joueur peut choisir 2 fois mais cela dépend de l'ordre des groupes, à moins qu'un joueur ait joué une seule fois, auquel cas, il ne sera autorisé à prendre qu'une seule fois.. Si un joueur n'a pas joué de cartes, il n'est pas autorisé à choisir une carte PV.

- A la première manche, il est seulement possible de choisir 1 seule carte PV. A partir du second tour, un joueur peut choisir soit une carte soit 2 cartes avec la même valeur.
- Les cartes PV ne sont pas ajoutées aux cartes en main, mais elles sont placées faces cachées en pile pour chaque joueur. Il est possible pour chaque joueur de vérifier ses propres cartes PV, mais il n'est pas permis de vérifier les cartes PV des autres joueurs.
- Après que tous les joueurs aient choisit leur(s) carte(s) PV (2 fois dans une partie à deux joueurs), les cartes PV restantes sont enlevées. Elles ne seront plus utilisées pour le reste de la partie.

### **Fin du tour de jeu**

- Après que les joueurs aient choisit leur(s) carte(s) PV et que les cartes PV restantes aient été écartées, tous les joueurs posent les cartes qu'ils viennent de jouer dans ce tour, au milieu de la table. Ces cartes deviennent les cartes PV pour le prochain tour. Si deux joueurs ou plus n'ont plus de cartes en main alors la partie s'arrête. Dans les parties à deux joueurs, la partie s'arrête lorsqu'un des joueurs n'a plus de cartes. A trois joueurs ou plus les cartes restantes dans les mains des joueurs sont retirées du jeu, elles ne seront plus utilisées dans le jeu. A deux joueurs, les cartes en mains seront incluses dans le calcul des points de victoire.
- Tant qu'il y a suffisamment de joueurs à avoir des cartes, la partie se poursuit et un nouveau tour peut commencer. Le joueur qui avait choisit les cartes PV en premier devient le premier joueur du tour de jeu suivant. Si ce joueur n'a plus de cartes, le joueur à sa gauche devient le premier joueur.
- Un joueur qui n'a plus de cartes, ne peut plus participer au jeu et donc à la distribution des cartes PV.

### **Fin du jeu**

- Les valeurs des cartes PV sont additionnées. Le joueur qui a le plus grand nombre de points de victoire gagne la partie. Si plusieurs joueurs ont le même nombre de points de victoire, ils se partagent la victoire.
- A deux joueurs, le joueur, qui a toujours des cartes en main ou bien faces cachées dans son deuxième tas de cartes sur la table, recevra 1 point de victoire par carte restante. Dans ce cas on ne tient pas compte de la valeur des cartes, chaque carte comptera 1 point de victoire.

Publication: GRIMPEUR, Inc.  
202 Ishizuka-so, 2-34-5 Shimo shakujii, Nerima-ku  
Tokyo, 177-0042  
Japan  
Site web: <http://grimpeur.co.jp>  
E-mail: [info@grimpeur.co.jp](mailto:info@grimpeur.co.jp)  
Game Design:Mito Sauki  
Illustrationen:Tokyo robin  
Graphik-Design:Kenji Fushimi  
Herausgeber:Manindo  
Traduction Française : Stéphane Athimon