

Rainbow Racers

Après la pluie, les lutins de l'arc-en-ciel enfilent leur combinaison pour une course par équipe colorée !

Matériel, Nombre de joueurs et durée d'une partie :

- 1 piste de course en arc-en-ciel
- 12 sac à dos de **lutin** (numérotées de 1 à 3 et de 4 couleurs : rose, marron, noir et blanc)
- 12 jetons **lutin** (numérotés de 1 à 3 et de 4 couleurs : rose, marron, noir et blanc)
- 45 **cristaux de couleur** (15 rouges, 15 bleus, 15 jaunes)
- 1 sac noir.

Rainbow Racers est un jeu de course et de combinaisons qui se joue en 15 à 20 minutes pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans.

But du jeu :

Etre le premier à faire franchir la ligne d'Arrivée à 2 de ses 3 lutins.

Mise en place :

Chaque joueur reçoit les 3 sacs à dos de **lutin** de sa couleur et les 3 jetons **lutin** de sa couleur. La piste en arc-en-ciel est placée au centre de la table et les jetons **lutin** sont mis sur la ligne de départ. Les 45 **cristaux de couleur** sont placés dans le sac noir.

Tour de jeu :

Le joueur le plus jeune commence.
La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le tour de jeu se divise en 2 phases, la phase de **ravitaillement** et la phase de **déplacement**.
Tous les joueurs vont d'abord jouer leur phase de **ravitaillement**, puis tous les joueurs feront ensuite leur phase de **déplacement**.

Phase de ravitaillement :

Le joueur pioche un **cristal de couleur** pour son **lutin 1**, il le place dans son **sac à dos 1**. Il fait de même pour le **lutin 2** et pour le **lutin 3*** (*En pratique lorsque 2 ou 3 lutins sont sur la même case, on peut piocher 2 ou 3 cristaux en même temps*). Si 1 **sac à dos** est plein on défause 1 **cristal** de son choix. Une fois, les **cristaux de couleur** piochés, le joueur peut procéder à des dons et échanges de **cristaux** entre ses lutins au prix de :

- Les dons et échanges sur la même case sont gratuits
- Les dons à une case de distance coûtent 1 **cristal de couleur** payé par le donneur
- Les dons à 2 cases de distance coûtent 2 **cristaux de couleur** payés par le donneur

** Si le joueur n'a plus que 2 lutins, il ne pioche plus que 2 cristaux colorés par tour.*

Phase de déplacement :

Le joueur, s'il le peut et s'il le désire, déplace son ou ses lutins en payant le prix en **cristal de couleur** demandé pour accéder à l'étape suivante.

Le prix en cristaux demandé correspond à la couleur de l'arc-en-ciel de la case :

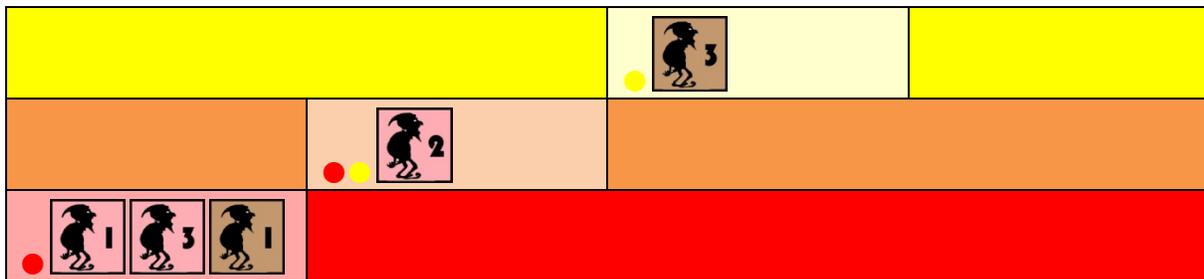
- 1 **cristal rouge** pour arriver sur la **case rouge**
- 1 **cristal rouge** et 1 **cristal jaune** pour arriver sur la **case orange**
- 1 **cristal jaune** pour arriver sur la **case jaune**
- 1 **cristal jaune** et 1 **cristal bleu** pour arriver sur la **case verte**
- 1 **cristal bleu** pour arriver sur la **case bleue**
- 1 **cristal bleu** et 1 **cristal rouge** pour arriver sur la **case violette**
- 2 **cristaux identiques** pour franchir la **ligne d'arrivée**

- Le joueur qui fait franchir la ligne d'arrivée en premier à l'un de ses lutins, bénéficie de **3 cristaux de couleur** bonus qu'il peut redistribuer immédiatement et librement à ses lutins restants.
- Le joueur qui fait franchir la ligne d'arrivée en second à l'un de ses lutins, bénéficie de **2 cristaux de couleur** bonus qu'il peut redistribuer immédiatement et librement à ses lutins restants.
- Le joueur qui fait franchir la ligne d'arrivée en troisième à l'un de ses lutins, bénéficie de **1 cristal de couleur** bonus qu'il peut redistribuer immédiatement et librement à ses lutins restants.

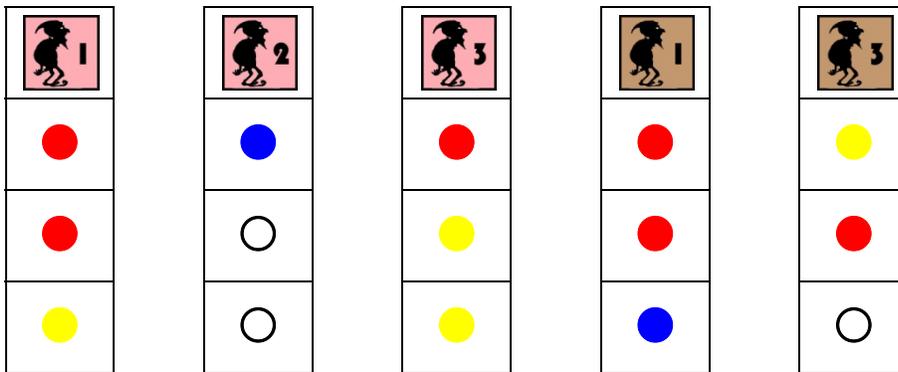
Fin du Jeu et Conditions de Victoire :

La partie s'arrête à la fin du tour où un joueur est parvenu à faire franchir la ligne d'arrivée à 2 de ses lutins. Si plusieurs joueurs y parviennent dans le même tour, c'est le joueur qui aura son 3^{ème} lutin le plus proche de la ligne d'arrivée qui l'emporte.

Exemple de phase de ravitaillement :



Sacs à dos de lutins après la pioche des cristaux de couleur:



Pour le joueur rose :

Pour faire avancer son **lutin 2**, il lui faut **1 cristal jaune**.

Pour faire avancer ses **lutins 1 et 3** il lui faut pour chacun d'entre eux **1 cristal jaune et 1 cristal rouge**.

Il décide donc de procéder aux échanges et dons suivants :

Il donne **1 cristal jaune** à son **lutin 2** avec son **lutin 3** en payant **1 cristal rouge**.

Il donne ensuite gratuitement **1 cristal rouge** de son **lutin 1** à son **lutin 3**.

Son **lutin 2** à désormais le **cristal jaune** qu'il lui fallait pour avancer et les **lutins 1 et 3** ont chacun **1 cristal rouge et 1 cristal jaune** pour avancer.

Pour le joueur marron :

Pour faire avancer son **lutin 3**, il lui faut **1 cristal jaune et 1 cristal bleu**.

Il donne **1 cristal bleu** à son **lutin 3** avec son **lutin 1** en payant **2 cristaux rouges**.

Son **lutin 3** à désormais **1 cristal jaune et 1 cristal bleu** pour avancer.

Par Lionel BORG