

Rainbow Racers

*Après la pluie, les lutins de l'arc-en-ciel enfilent leur combinaison pour une course colorée !
Seul le plus rapide et le plus malicieux pourra l'emporter !*

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

- 1 piste Arc-en-ciel
- 5 jetons **lutin** (1 par joueur)
- 18 **cristaux de couleur** (6 rouges, 6 bleus, 6 jaunes)
- 1 jeton **nuage/soleil**
- 1 sac noir.
- 5 jetons **défi**

Rainbow Racers est un jeu de course et de bluff pour 2 à 5 joueurs à partir de 5 ans. Les parties sont d'environ 10 minutes.

But du jeu :

Etre le premier à franchir la ligne d'arrivée.

Mise en place :

Chaque joueur reçoit son jeton **lutin** et son jeton **défi**.

La piste en arc-en-ciel est placée au centre de la table, les jetons **lutin** sont mis sur la ligne de départ. Les 18 **cristaux de couleur** sont placés dans le sac noir.

Le tour de jeu :

Le joueur le plus jeune est désigné premier joueur et reçoit le jeton **nuage/soleil** (à 2 joueurs, ce jeton n'est pas utilisé). La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

A son tour, un joueur lance en l'air le jeton **nuage/soleil** de façon à ce qu'il atterrisse sur la table. Si ce dernier montre un **nuage**, le joueur actif fait face au joueur à droite (*le précédent dans l'ordre du tour*). Si le jeton montre un **soleil** le joueur actif fait face au joueur à sa gauche (*le suivant dans l'ordre du tour*).

Il pioche ensuite au hasard un **crystal de couleur** qu'il est le seul à regarder puis annonce au joueur qui lui fait face la couleur supposée du **crystal**. Celui-ci va avoir à déterminer si la proposition est exacte ou erronée. Si le joueur devine juste il récupère le **crystal**, sinon le joueur qui l'a pioché, le conserve.

Le joueur actif, s'il est en mesure de payer le prix en **crystal de couleur** demandé, déplace son lutin d'une ou plusieurs cases.

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

- 1 **crystal rouge** pour arriver sur la **case rouge**
- 1 **crystal rouge** et 1 **crystal jaune** pour arriver sur la **case orange**
- 1 **crystal jaune** pour arriver sur la **case jaune**
- 1 **crystal jaune** et 1 **crystal bleu** pour arriver sur la **case verte**
- 1 **crystal bleu** pour arriver sur la **case bleue**
- 1 **crystal bleu** et 1 **crystal rouge** pour arriver sur la **case violette**
- 1 **crystal bleu**, 1 **crystal rouge** et 1 **crystal jaune** pour franchir la **ligne d'arrivée**

- Un joueur actif peut acheter un **crystal de couleur** dont il a besoin contre **3 cristaux de couleur** qu'il possède
- A la fin de son tour, un joueur ne peut posséder **plus de 3 cristaux de couleur**

• Le jeton défi :

Lors de son tour de jeu, un joueur peut décider d'engager son jeton **défi** (*ce jeton est alors défaussé*) à condition de posséder au moins un **crystal de couleur**.

Il ne lance pas le jeton **nuage/soleil** et n'est pas tenu de respecter le tour de table. Il choisit l'adversaire à défier et lui fait face.

Il pioche normalement un **crystal de couleur** et annonce la couleur supposée de ce dernier.

Le joueur défié répond "vrai" ou "faux". S'il se trompe, le joueur qui a lancé le défi garde le **crystal de couleur** qu'il vient de piocher et ramasse en plus tous les **cristaux** que possède le joueur défié.

Si le joueur défié devine juste, il gagne normalement le **crystal de couleur** pioché et ramasse en plus tous les **cristaux** que possède le joueur qui a lancé le défi.

NB : les **cristaux de couleur** gagnés par un joueur qui vient d'être défié sont protégés contre un **défi** tant que son tour de jeu n'est pas arrivé.

Exemple : le joueur 1 lance un défi au joueur 3. Le joueur 3 qui a 2 **cristaux bleus** l'emporte et ramasse 1 **crystal rouge** pioché par le joueur 1 et 2 **cristaux jaunes** qu'il possédait. Le joueur 2 s'il défie le joueur 3 et l'emporte ne pourra ramasser que les 2 **cristaux bleus**, le rouge et les 2 jaunes étant protégé jusqu'au tour du joueur 3.

Fin du Jeu et Conditions de Victoire :

La partie s'arrête dès qu'un joueur est parvenu à franchir la ligne d'arrivée, il est déclaré vainqueur !

Visuel de la piste Arc-en-ciel et sens de déplacement



Visuel des lutins et du recto / verso du jeton nuage/soleil

