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 Arc-en-ciel
- 12 sac à dos de **lutin** pouvant contenir 3 cristaux de couleurs *(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 pierre de lumière
- 1 sac noir.

Rainbow Racers est un jeu de course et de combinaisons pour 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans. Les parties sont également de l'ordre de 15 à 20 minutes.

But du jeu :

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

Mise en place :

Chaque joueur reçoit les 3 sacs à dos de **lutin** de sa couleur et les 3 jetons **lutin** correspondant.
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.

Le tour de jeu :

Le dernier joueur à avoir vu un arc-en-ciel commence et reçoit la pierre de lumière qui désigne le premier joueur du tour.
La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre, à chaque fin de tour la pierre de lumière passe au joueur de gauche.

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 autant de **cristaux de couleur** qu'il a de **lutins** en jeu. Il place les **cristaux de couleur** à sa convenance, à raison de 1 cristal par **sac à dos** de lutin. Une fois le rangement dans les **sacs à dos** effectué, il ne peut plus changer les **cristaux de couleur** de place. Si 1 **sac à dos** est plein on défausse 1 **cristal** de son choix. Le contenu des sacs à dos est visible par tous.

◆ Phase de **déplacement** :

Le joueur s'il est en mesure de payer le prix en **cristal de couleur** demandé avec le contenu de **son sac à dos** pour accéder à l'étape suivante, déplace son ou ses lutins d'une ou plusieurs cases en 1 seule fois*.

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

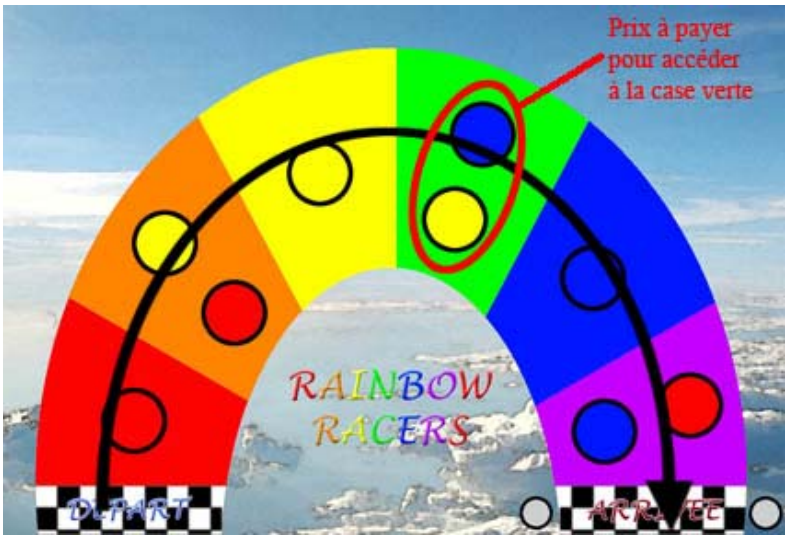
- 1 **cristal rouge** pour arriver sur la **case rouge**
- 1 **cristal rouge** et 1 **cristal jaune** pour arriver sur la **case orange**
- 1 **cristal jaune** pour arriver sur la case **jaune**
- 1 **cristal jaune** et 1 **cristal bleu** pour arriver sur la **case verte**
- 1 **cristal bleu** pour arriver 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 immédiatement de **3 cristaux de couleur** bonus qu'il peut redistribuer librement à ses lutins restants.
- Le joueur qui fait franchir la ligne d'arrivée en second à l'un de ses lutins, bénéficie immédiatement de **2 cristaux de couleur** bonus qu'il peut redistribuer librement à ses lutins restants.
- Le joueur qui fait franchir la ligne d'arrivée en troisième à l'un de ses lutins, bénéficie immédiatement de **1 cristal de couleur** bonus qu'il peut redistribuer librement à ses lutins restants.

Fin du Jeu et Conditions de Victoire :

La partie s'arrête à la fin du tour durant lequel un joueur est parvenu à faire franchir la ligne d'arrivée à son troisième lutin.
Si plusieurs joueurs y parviennent dans le même tour, c'est le joueur d'entre eux qui a franchi en premier la ligne d'arrivée qui l'emporte.

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



Exemple de sac à dos de lutin

Par Lionel BORG