

RAINBOW 7

EFFETS CARTES 7



En commençant par le joueur à gauche du joueur actif, tous les autres joueurs prennent la carte du sommet de la Pioche.



Le joueur actif désigne un autre joueur qui prend un jeton Pluie dans la Réserve. Si un joueur obtient son 7^{ème} jeton ainsi, la partie ne s'arrête qu'à la fin de la manche.



Le joueur actif peut ne pas piocher de carte à la fin de son tour.



Le joueur actif se défause d'un jeton Pluie.

TOUR DE JEU

Défausser une
combinaison

OU

Annoncer un
Rainbow

OU

Réaliser un
Perfect

+ Piocher 1



COMBINAISONS

(ne pas oublier de piocher 1 carte)



1 carte



3+ cartes
de même valeur



Suite de 3+ cartes
de même couleur

RAINBOW

(si valeur totale de la main ≤ 7 + fin de manche)

Si  \leq  =  gagne la manche

Sinon, le joueur actif  prend 3  et les autres  : rien !

PERFECT

(main vide après défausse + fin de manche)

 gagne la manche & 1  

RAINBOW 7

7 CARDS EFFECTS



Beginning with the player to your left, each of your opponents must draw 1 card from the deck.



Designate an opponent who must take a Rain token from the supply. If this is their 7th token the game ends at the end of the round.



If you wish, do not draw a card at the end of your turn.



Discard a Rain token.

ON YOUR TURN

Discard a
combination

OR

Announce a
Rainbow

OR

Achieve a
Perfect

+ Draw 1



COMBINATIONS

(do not forget to draw 1 card)



1 card



3+ cards
of same value



Sequence of 3+ cards
of same color

RAINBOW

(if total hand value ≤ 7 + end of round)



Otherwise, you take 3 and all other : none !

PERFECT

(empty hand after discard + end of round)

wins the round & 1