

Un jeu de Alexandre Emerit & Antoine Davrou

# RAINBOW 7

 2-5

 7+

 20'

## Contenu



49 cartes  
Couleur



4 cartes  
Rainbow



36 jetons  
Pluie

## RÈGLES DU JEU

### BUT DU JEU

Le but du jeu est d'avoir le moins de jetons Pluie possible à la fin de la partie. La partie s'arrête lorsqu'un joueur a 7 jetons Pluie ou plus.

### MISE EN PLACE D'UNE PARTIE

- 1- Faites une réserve avec les jetons Pluie.
- 2- Mettez toutes les cartes Couleur et Rainbow en jeu.

## MISE EN PLACE D'UNE MANCHE

- 1- Prenez toutes les cartes en jeu et mettez les cartes de valeur 7 de côté.
- 2- Mélangez les autres cartes et distribuez-en 6 au hasard à chaque joueur.
- 3- Distribuez au hasard 1 carte de valeur 7 à chaque joueur.
- 4- Chaque joueur commence donc la manche avec 7 cartes en main.
- 5- Faites une Pioche face cachée au centre de la table avec toutes les cartes non distribuées (dont les cartes de valeur 7), puis mélangez cette Pioche.
- 6- Retournez les 3 premières cartes de la Pioche et posez-les à côté pour constituer 3 Défausses, face visible.
- 7- Le premier joueur de la manche est le joueur à gauche du vainqueur de la manche précédente. Pour la première manche, c'est celui ou celle qui a la tenue la plus colorée qui commence !

## DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

À son tour de jeu, un joueur peut réaliser l'une des trois actions suivantes :

- 1- **Défausser des cartes** de sa main puis piocher 1 carte.
- 2- Annoncer un **RAINBOW** si la **valeur totale des cartes dans sa main est inférieure ou égale à 7** au début de son tour. Il annonce alors la somme de sa main. Par exemple : « Rainbow 4 ! ».

3—Réaliser un **PERFECT** en vidant sa main lors de la défausse d'une combinaison.

Mise en place d'une manche  
(exemple pour 3 joueurs)



# 1/ DÉFAUSSER DES CARTES ET PIOCHER

## DÉFAUSSER

Le joueur présente **une seule Combinaison** aux autres joueurs et met les cartes dans l'ordre de son choix sur l'une des trois Défausses.

### Les combinaisons :

**Solo** : Une carte seule, n'importe laquelle.

**Valeur** : 3 cartes ou plus de même valeur.

**Couleur** : Une suite continue de 3 cartes ou plus de même couleur (3 cartes vertes par exemple, de valeur 3, 4 et 5).

### Carte 7 :

Si une Combinaison de plusieurs cartes contient **une ou plusieurs** cartes de valeur 7, le joueur actif doit jouer **tous les effets**, les uns après les autres, dans n'importe quel ordre. **ATTENTION** : Une carte de valeur 7 jouée dans une Combinaison Solo ne permet pas d'activer son effet.

Exemples de Combinaisons avec une carte 7



Combinaison Couleur :  
On joue 1 effet.



Combinaison Valeur :  
On joue 3 effets.

## Effets :



À tour de rôle, 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<sup>e</sup> jeton ainsi, la partie ne s'arrêtera 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 défait d'un jeton Pluie.

## Cartes Rainbow :

La carte multicolore Rainbow est considérée comme de n'importe quelle couleur et de n'importe quelle valeur. Dans la main, elle a une valeur de 0.

Exemples de Combinaisons avec une carte Rainbow



## PIOCHER

Sauf effet spécial d'une carte de valeur 7, le joueur **pioche 1 carte**. Soit **celle du sommet de la Pioche**, soit **celle du sommet d'une des deux autres Défausses**. Si une Défausse est vide, on y met face visible la carte du dessus de la Pioche. Si la Pioche est vide, prenez les cartes des Défausses (sauf celles du sommet) et refaites une Pioche. C'est la fin du tour du joueur actif. Le joueur à sa gauche devient le nouveau joueur actif et il joue son tour.

## 2/ ANNONCER UN RAINBOW

Le joueur actif peut annoncer un RAINBOW si la valeur totale des cartes de sa main n'excède pas 7. Il annonce alors la somme de sa main (mais il n'est pas obligé de le faire). Par exemple « Rainbow 4! ». La manche prend fin immédiatement. Chaque joueur révèle sa main et on passe au décompte.

## LE DÉCOMPTE

Si aucun autre joueur n'a une valeur totale de cartes dans sa main inférieure à celle du joueur actif :

- ▶ Le joueur actif gagne la manche.
- ▶ Les autres joueurs subissent une **AVERSE** et prennent 2 jetons **Pluie**.

Si au moins un autre joueur a une valeur totale de cartes dans sa main inférieure à celle du joueur actif, ce dernier subit un **ORAGE** :

- ▶ Il prend 3 jetons **Pluie** dans la réserve. Les autres joueurs n'en prennent aucun.
- ▶ Il devient le premier joueur de la manche suivante.
- ▶ En cas d'égalité de valeur de main, c'est le joueur actif qui gagne la manche.

## 3/ RÉALISER UN PERFECT

Si le joueur se défause de toutes les cartes de sa main, c'est un **PERFECT**. Il gagne la manche (qui est donc terminée). Chaque autre joueur subit un **CRACHIN** et prend 1 jeton **Pluie** dans la réserve.

## FIN DE PARTIE

Si un joueur possède 7 jetons **Pluie** ou plus la partie prend fin.

Le joueur possédant le moins de jetons **Pluie** gagne la partie. En cas d'égalité c'est le joueur ayant la plus petite valeur de main lors de la dernière manche qui l'emporte.

Auteurs : Alexandre Emerit  
& Antoine Davrou  
Direction Artistique :  
Ian Parovel - MeKaDoTo  
Directeur de publication :  
Antoine Davrou

Nous remercions tous nos testeurs et en particulier : Astrée Laugier, Myriam Emerit, Hector Davrou, Sydney Neveu, Mathias Emerit, Chiara Emerit, Pierre-Yves Lebeau, Valery Fourcade, Bertrand Anclin, David Perez, Benoit Turpin, Laurent Maire.

## AIDE DE JEU

### Tour de jeu

Défausser une combinaison + piocher  
ou annoncer un **Rainbow**  
ou réaliser un **Perfect**

### Combinaisons

- ▶ 1 carte
- ▶ 3 cartes **ou +** de même valeur
- ▶ Une suite de 3 cartes **ou +** de même couleur

### Rainbow

Main  $\leq 7$  = fin de manche

- ▶ Valeur Main  $\leq$  aux autres = gagne la manche + les autres prennent 2 🎲
- ▶ Sinon = prend 3 🎲 et les autres, rien

### Perfect

Main vide après défausse = gagne la manche + les autres prennent 1 🎲

### Fin de partie

- 1 – Un joueur a 7 🎲 **ou +**
- 2 – Fin de partie à la fin de la manche
- 3 – Le joueur avec le – de 🎲 gagne la partie

