

ATTENTION, PIRATES !!!



La meilleure manière
d'apprendre à jouer
est de regarder
notre tutoriel

VIDEO

goliathgames.com/bow



© 2022 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.

Fabriqué en Pologne.



RAINBOW PIRATES™

Un jeu bourré de piraterie, d'explosions et d'AMOUR !



Contenu : 120 cartes



TYPES DE CARTES

Cartes COULEUR

Chacune de ces cartes a une COULEUR : **ROUGE, ORANGE, JAUNE, VERT, BLEU, VIOLET, ROSE**, et **JOKER** ! Ces cartes servent à assembler **des arcs-en-ciel** (séquence numérique) ou **des groupes de trois cartes identiques** ou plus (ensemble) sur votre île pour gagner des Points de trésor ! Les **Cartes COULEUR** peuvent aussi bloquer les attaques des pirates ! Les **cartes JOKER** peuvent être utilisées à la place de n'importe quelle **Carte COULEUR** sur votre île, mais ne peuvent pas servir à bloquer les attaques des pirates.



Cartes NOIRES

Les Cartes NOIRES représentent une bande d'affreux pirates et équipements associés, prêts à attaquer, piller, et commettre toute sortes de viles exactions ! Vous pouvez jouer les **Cartes NOIRES** en tant qu'actions, ou les placer sur votre île en groupes de trois ou plus pour gagner des Points de trésor !



Cartes PIRATE ARC-EN-CIEL

Les pirates **ARC-EN-CIEL** sont des pirates magiques qui vivent sur votre île dans un état de sérénité absolue. Vous pouvez les placer sur votre île, un par un. Il s'agit de la carte du jeu qui a la plus haute valeur. Si vous tirez une **carte PIRATE ARC-EN-CIEL**, placez-la sur votre île lors de votre prochain tour.



MISE EN PLACE

- 1 Bâchez le paquet de cartes.
- 2 Donnez **7 cartes** à chaque joueur, face cachée.
- 3 Formez une pioche face cachée avec les cartes restantes. Placez-la au milieu de la table. Puis retournez les deux cartes du sommet de la pioche.
- 4 Jouez à « **Pierre, feuille, ciseaux** » pour déterminer le premier joueur.

Ceci est un exemple de MISE EN PLACE pour deux joueurs. Adaptez-la au nombre de joueurs.



Ile du joueur 1 C'est ici que le joueur 1 place ses cartes pour obtenir des Points de trésor

Défausse

Pioche

Cartes retournées

Ile du joueur 2 C'est ici que le joueur 2 place ses cartes pour obtenir des Points de trésor



APERÇU DU JEU

BUT DU JEU : La personne qui a le plus de Points de trésor à la fin de la partie l'emporte !

Vous gagnez des Points de trésor en plaçant des cartes sur votre île et en « sortant du jeu » (si possible). Vous pouvez aussi faire perdre des Points de trésor à vos adversaires en les attaquant avec des **Cartes NOIRES** !

Dans Rainbow Pirates, chacun joue à tour de rôle. Pendant votre tour, vous pouvez accomplir une, deux ou l'ensemble des trois actions décrites ci-dessous, dans l'ordre de votre choix :

- 1 **Placer des cartes sur votre île** pour gagner des Points de trésor
- 2 **Réarranger les cartes sur votre île,** ou les reprendre en main
- 3 **Jouer des Cartes Noires** pour attaquer vos adversaires ou vous octroyer des avantages.

Plus de détails sont donnés dans la section : **PENDANT VOTRE TOUR**

Une fois que vous avez accompli toutes les actions que vous vouliez faire, **terminez votre tour** en piochant soit les **deux cartes retournées** à côté de la pioche, soit les **deux premières cartes de la pioche** (on ne peut pas en choisir une de chaque). C'est ensuite au tour du joueur assis à votre gauche. La partie continue jusqu'à ce que **quelqu'un sorte du jeu** ou jusqu'à ce qu'il n'y ait **plus de cartes dans la pioche** (voir la section **REMPORTER LA PARTIE**).

PENDANT VOTRE TOUR

Pendant votre tour, vous pouvez accomplir **une, deux ou l'ensemble** des trois actions décrites ci-dessous, dans l'ordre de votre choix. Ces trois actions sont :

1 Placer des cartes sur votre île

La meilleure manière de gagner des Points de trésor est de placer des groupes de cartes sur votre île. À la fin de la partie, chaque carte sur votre île vous rapporte **1 Point de trésor** (à l'exception des cartes **PIRATE ARC-EN-CIEL**, qui vous rapportent chacune **5 Points de trésor**). Les groupes de cartes que vous pouvez placer sur votre île sont les suivants :

Groupes de Cartes COULEUR	Au moins trois cartes identiques	Au moins trois cartes qui se suivent
Groupes de Cartes NOIRES	Au moins trois Cartes NOIRES	
Cartes PIRATE ARC-EN-CIEL	Ces cartes se placent une par une sur votre île (même si rien ne vous empêche de les y regrouper si ça vous chante)	

IMPORTANT : Pendant votre tour, vous DEVEZ placer sur votre île toutes vos **cartes PIRATE ARC-EN-CIEL**, ainsi que toutes les **Cartes COULEUR** portant un numéro et pouvant former un groupe.

Vous n'êtes pas obligé d'utiliser vos **cartes JOKER**. Vous n'êtes pas non plus obligé de placer des **Cartes COULEUR** portant un numéro si cela vous force à réarranger les cartes déjà placées sur votre île.

2 Réarranger vos cartes

Vous pouvez **réarranger les cartes** sur votre île pour créer de **nouveaux groupes de cartes, fusionner des groupes** ou **séparer les groupes** existants en groupes plus petits, etc. Vous pouvez aussi reprendre des cartes placées sur votre île dans votre main (mais n'oubliez pas que toute **carte PIRATE ARC-EN-CIEL** et toute **Carte COULEUR** jouable DOIT être placée sur votre île). Si vous avez déjà placé une **carte JOKER** sur votre île, vous pouvez la déplacer plus tard pour remplacer une autre couleur, si vous le voulez. Vous pouvez également la reprendre dans votre main, si vous n'en avez plus besoin sur votre île.

**Si, après avoir réarrangé vos cartes, certains groupes de cartes sur votre île ne sont plus au complet (c'est-à-dire un groupe d'au moins 3 cartes), reprenez ces cartes dans votre main avant la fin de votre tour.*

3 Jouer des Cartes Noires

Vous pouvez jouer des **Cartes NOIRES** pour attaquer vos adversaires ou vous octroyer des avantages. Lorsque vous jouez une Carte NOIRE, faites-le en respectant l'ordre suivant :

Révélez la Carte noire - Placez la **Carte NOIRE** sur la défausse, face vers le haut (dans les parties à 3 joueurs ou plus, si votre **Carte NOIRE** ne vous permet d'attaquer qu'un seul adversaire, vous devez déclarer quel adversaire vous attaquez).

Votre adversaire bloque l'attaque (ou pas) - Votre adversaire (ou vos adversaires) peut SOIT :

- Bloquer votre **Carte NOIRE**, s'il a dans sa main la **Carte COULEUR** correspondante, en la plaçant sur votre **Carte NOIRE** dans la défausse.
- Laisser échapper un « Aarrgh » de douleur s'il n'a pas la carte correspondante (ou s'il n'a pas envie de bloquer, tout simplement).

Voir la section
PENDANT LE TOUR DE VOS ADVERSAIRES

Exécutez l'action de la carte - Si aucun adversaire ne bloque votre **Carte NOIRE** avec la **Carte COULEUR** correspondante, exécutez l'action décrite sur votre carte.

Si, suite à votre action, un groupe de cartes de votre adversaire devient incomplet (ex. : si votre Canon détruit une carte d'un groupe de trois cartes), ces cartes doivent immédiatement retourner dans la main de leur propriétaire.

Fin du tour

Avant de finir votre tour, vérifiez bien que vous n'avez plus aucune **carte PIRATE ARC-EN-CIEL** dans votre main, ni aucune **Carte de COULEUR** portant un numéro, que vous pourriez placer sur votre île. Puis, **terminez votre tour** en piochant soit les **deux cartes retournées** à côté de la pioche, soit les deux premières cartes de la pioche (on ne peut PAS en choisir une de chaque).

Si vous décidez de piocher les **deux cartes retournées** à côté de la pioche, remplacez-les en retournant les deux cartes du sommet de la **pioche**. C'est ensuite au tour du joueur assis à votre gauche.

PENDANT LE TOUR DE VOS ADVERSAIRES

Si ce n'est pas votre tour, la seule action que vous pouvez faire est de bloquer une **Carte NOIRE** d'un adversaire, à condition que vous ayez la **Carte COULEUR** correspondante dans votre main.

Bloquer les Cartes NOIRES

Vous pouvez bloquer les pirates de vos adversaires en les « corrompant » au moyen de leur objet ou personne favorite, indiquée par un symbole « Petit cœur » sur chaque **Carte NOIRE**. Si le pirate de votre adversaire voit la personne ou la chose qu'il aime le plus, il est heureux et interrompt son attaque !

Si un de vos adversaires joue une **Carte NOIRE** pendant son tour, vous pouvez bloquer son action si vous avez la **Carte COULEUR** correspondante dans votre main, en plaçant cette carte dans la défausse, sur la **Carte NOIRE** qui vient d'être jouée.



Il suffit d'une seule **Carte COULEUR** pour bloquer une **Carte NOIRE**, même si cette carte visait plusieurs adversaires. Par exemple, si un Capitaine est joué contre trois adversaires, une seule carte verte « Du temps pour moi » suffit à protéger les trois adversaires de l'action du Capitaine.

N'oubliez pas que seules les cartes qui se trouvent dans votre main peuvent être utilisées pour bloquer une **Carte NOIRE**. Si une Carte COULEUR est sur votre île au moment où une **Carte NOIRE** est jouée, vous ne pouvez pas l'utiliser pour bloquer cette attaque !

Remarque : c'est dans la **défausse** que se jouent et se bloquent les **Cartes NOIRES**.

FIN LA PARTIE

La partie se termine SOIT lorsqu'un joueur **sort du jeu**, SOIT lorsqu'il n'y a **plus de cartes dans la pioche**.

Sortir du jeu - Sortir du jeu ne vous fait pas gagner automatiquement ! La partie prend fin, et vous gagnez 5 Points de trésor bonus. Pour pouvoir sortir du jeu, vous devez :

- Ne plus avoir aucune carte en main* (Si la dernière carte que vous jouez est une **Carte NOIRE**, et qu'elle n'est pas bloquée, exécutez son action avant de terminer la partie)
- Avoir au moins deux arcs-en-ciel complets sur votre île. (Un arc-en-ciel complet est une séquence de sept **Cartes de COULEUR** dans l'ordre numérique ; certaines cartes peuvent être remplacées par un **JOKER**)

Pour pouvoir sortir du jeu, ces deux conditions doivent être remplies. Lorsqu'un joueur sort, la partie prend fin immédiatement (le joueur ne pioche pas de nouvelles cartes à la fin de son tour, les autres joueurs ne peuvent plus placer de carte sur leur île ni faire la moindre autre action).

**Si vous n'avez plus aucune carte en main, mais que vous n'avez pas au moins deux arcs-en-ciel complets sur votre île, vous ne pouvez pas sortir du jeu. Dans ce cas, vous terminez votre tour normalement, en piochant des cartes, et on passe au tour du joueur suivant.*

Plus de cartes dans la pioche - S'il n'y a **plus de cartes à piocher** avant qu'un joueur ne sorte, **la partie prend fin**. Cependant, une fois la dernière carte piochée, chaque joueur peut encore placer des cartes sur son île. À ce stade, vous pouvez encore placer des **Cartes NOIRES** sur votre île (en groupes de trois ou plus), mais vous ne pouvez plus utiliser leurs actions de pirate.

REMPORTER LA PARTIE

À la fin de la partie, comptez vos Points de trésor :

- Mettez dans la défausse toutes les cartes encore dans votre main (elles ne rapportent ni n'enlèvent aucun point à qui que ce soit)
- Additionnez tous les Points de trésor des cartes sur votre île. Chaque carte sur votre île vous rapporte 1 Point de trésor (à l'exception des cartes **PIRATE ARC-EN-CIEL**, qui vous rapportent chacune **5 Points de trésor** !)
- Si vous êtes sorti du jeu, vous gagnez **5 Points de trésor bonus** !



Cette joueuse peut sortir du jeu lors de son prochain tour !

EXEMPLE DE PARTIE