

Mathias Spaan

RAINBOW

 **2 Players**



7+ 2 10'

D

RAINBOW

Ein buntes Merk-Duell
von Mathias Spaan

In diesem bunten Kartenduell versuchen beide Seiten ihre Karten abwechselnd so abzulegen, dass möglichst viele RAINBOWS – also Sets in Regenbogenfarben – gebildet werden. Passt gut auf, dass ihr dabei nicht in den Schatten tappt und nutzt die Kraft des Lichts, um vollständige RAINBOWS zu bilden! Taktik, Kombinationsgabe und ein gutes Gedächtnis führen hier zum Sieg.

SPIELINHALT:

57 Karten mit jeweils
unterschiedlicher Vorder- und Rückseite



1 Spielanleitung

1 Kartenhalter



© 2021 Piatnik, Wien
Piatnik Spiel Nr.: 723995

piatnik.com

SPIELZIEL:

Das Ziel ist es, mehr Karten als dein Gegenüber zu sammeln, indem du mit viel Geschick und Taktik deine Karten ablegst.

SPIELVORBEREITUNG:

- Mischt alle Karten gut und steckt sie in den Kartenhalter.
- Stellt den Kartenhalter so zwischen euch auf, dass ihr ihn beide gut erreichen könnt. Achtet darauf, dass jeder von euch nur eine Seite des Kartendecks sieht. Die andere Seite bleibt für euch geheim!
- Zieht jeweils **3 Karten** von eurer Seite des Kartendecks und nehmt sie so auf die Hand, sodass euer Gegenüber die Rückseiten gut sehen kann. Ihr selbst dürft euch die Rückseiten der eigenen Karten zu keiner Zeit ansehen!
- Wer jünger ist, beginnt.

SPIELABLAUF:

Ein Spiel verläuft über mehrere Runden. In jeder Runde seid ihr abwechselnd am Zug und versucht dabei, einen RAINBOW zu bilden.

Hinweis: In diesem Spiel sind 7 Farben des Regenbogens vertreten. Es sind allerdings **nur 6 Karten unterschiedlicher Farbe notwendig**, um einen RAINBOW zu bilden. Die Karten werden in einer gemeinsamen Reihe in der Tischmitte abgelegt. Ihr arbeitet also immer beide abwechselnd an **demselben** RAINBOW, wobei es nur einem von euch gelingen wird, diesen zu vervollständigen.

Wenn du am Zug bist, darfst du **bis zu 3 Karten** aus deiner Hand in die Tischmitte legen, musst jedoch **mindestens 1 Karte** ablegen! Dabei gilt:

- **Umdrehen:** Bevor du deine **erste Karte** ablegst, **darfst du** eine beliebige, bereits auf dem Tisch liegende Karte umdrehen. Möchtest du **noch weitere Karten** ablegen, **musst du vor** jedem Ablegen zuerst eine beliebige, bereits auf dem Tisch liegende Karte umdrehen. Das kann auch die von dir zuletzt abgelegte Karte sein.

Umdrehen und Ablegen erfolgen also immer im Wechsel. Du darfst niemals zwei Karten hintereinander umdrehen oder ablegen!

- **Normal oder blind:** Du darfst für jede Karte entscheiden, ob du sie *normal oder blind* ablegst.

Normal bedeutet, du legst die Karte **mit der Seite** nach oben in die Tischmitte, **die du siehst**.

Blind bedeutet, du legst die Karte **mit der dir unbekanntem Rückseite nach oben** in die Tischmitte.

Zeige das Ausspielen einer Karte deutlich an, um deinem Gegenüber die Chance zu geben, sich die Farbe der gespielten Karte einzuprägen.

Nach jeder umgedrehten ODER abgelegten Karte kann eine der folgenden Situationen eintreten:

1. **Alles OK:** Es liegen nur Karten unterschiedlicher Farben in der Kartenreihe aus (*Ausnahme:* Schattenkarte). Eine **weiße Lichtkarte** gilt als Joker und darf für jede beliebige Farbe eingesetzt werden. Eine Lichtkarte darf auch **mehrmals** in der Kartenreihe liegen!



Wichtig: Nach **jeder** abgelegten oder umgedrehten Karte darfst du dich entscheiden, ob du **weilerspielen** oder deinen Zug **freiwillig beenden** möchtest. Spätestens endet dein Zug aber nach der dritten abgelegten Karte. Danach ist dein Gegenüber an der Reihe und legt am gleichen RAINBOW weiter an.

- 2. Fehler!** Zeigt die soeben abgelegte oder umgedrehte Karte eine Farbe, die bereits in der Kartenreihe liegt, verlierst du die Runde. Dein Gegenüber erhält alle in der Reihe ausliegenden Karten und sammelt sie in seinem persönlichen Ablagestapel.



Danach eröffnest du die neue Runde.

- 3. Schattenkarte:** Zeigt die soeben abgelegte oder umgedrehte Karte die Farbe Schwarz, verlierst du die Runde. Dein Gegenüber erhält alle in der Reihe ausliegenden Karten und sammelt sie in seinem persönlichen Ablagestapel.



Danach eröffnest du die neue Runde.

- 4. RAINBOW:** Gelingt es dir, als **sechste** Karte eine noch im Regenbogen fehlende Farbe oder Lichtkarte abzulegen, hast du erfolgreich einen RAINBOW gebildet. Als Belohnung erhältst du **alle 6 Karten**, die du in deinem persönlichen Ablagestapel sammelst.

Danach eröffnet dein Gegenüber die neue Runde.

Beispiel:



Wichtig: Nach **jedem Zug** sowie am **Rundenende** ergänzt ihr eure Handkarten jeweils von eurer Seite des Kartendecks wieder auf **3**.

SPIELENDE:

Das Spiel endet **sofort**, wenn jemand seine Handkarten nicht mehr auf 3 ergänzen kann. Wer nun die meisten Karten im persönlichen Ablagestapel gesammelt hat, gewinnt. Im Falle eines Gleichstandes müsst ihr noch eine Partie spielen!



Wenn du zu **„Rainbow“** noch Fragen oder Anregungen hast, wende dich bitte an:

Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, 1140 Wien, Austria
oder an info@piatnik.com

Du findest uns auf:

[Instagram.com/piatnik_spiele](https://www.instagram.com/piatnik_spiele)



[facebook.com/PiatnikSpiele](https://www.facebook.com/PiatnikSpiele)



7+ 2 10'

F

RAINBOW

Le jeu multicolore de
Mathias Spaan

Dans ce duel épuré et coloré, pose tes cartes sur une face ou sur l'autre pour former le plus d'arcs-en-ciel possible. Évite les couleurs en double et les faces noires, recherche les faces blanches, mais surtout affute ta tactique et ta mémoire pour gagner !

CONTENU DU JEU :

57 cartes avec des faces recto/verso de couleurs différentes. Il y a au total 7 couleurs avec autant de faces pour chacune, et des faces blanches et noires.



1 règle du jeu

1 porte-cartes recto/verso



© 2021 Piatnik, Vienne
Jeu Piatnik No.: 723995

piatnik.com

BUT DU JEU :

Joue tes cartes habilement pour finir la partie avec plus de cartes que ton adversaire.

PRÉPARATION DU JEU :

- Mélange toutes les cartes et place-les dans le porte-cartes.
- Place le porte-cartes entre vous de sorte que ton adversaire et toi puissiez l'atteindre. Fais attention à ce que chacun de vous ne puissiez voir qu'un seul côté du paquet. L'autre côté doit rester secret !
- Tire **3 cartes** de ton côté du porte-cartes et place-les dans ta main de façon à ce que ton adversaire en voit bien le dos. A aucun moment tu ne dois toi-même voir le dos de tes cartes !
- Le plus jeune joueur commence.

DÉROULEMENT DU JEU :

Une partie se déroule en plusieurs manches. A chaque manche, tu dois chercher à former un arc-en-ciel.

Dans ce jeu, tu n'auras besoin que de 6 des 7 couleurs différentes pour former un arc-ciel. Les joueurs déposent leurs cartes à tour de rôle au centre de la table en formant une même ligne et dans la même direction. Vous travaillez tous les deux sur le même arc-en-ciel à tour de rôle mais seul l'un de vous parviendra à le compléter et le remportera.

Lorsque c'est à ton tour, tu dois poser sur la table au minimum 1 carte et au maximum 3 cartes.

Pour poser tes cartes tu peux :

- **Retourner une carte avant de poser :** avant de poser ta première carte, tu peux choisir de retourner au préalable une des cartes déjà placées au centre de la table. Attention, si tu décides de retourner une carte avant de poser ta première carte et tu souhaites poser plusieurs cartes à ce tour de jeu, tu **devras** retourner une carte déjà posée **avant** l'ajout de chacune de tes cartes suivantes pendant ce tour !

(Remarque : tu peux choisir la carte à retourner y compris parmi celles que tu viens de poser).

- **Poser normalement ou à l'aveugle :** tu peux poser chaque carte normalement ou bien à l'aveugle. Si tu joues **normalement**, place la carte du côté que tu connais visible sur la table, en montrant bien le dos de cette carte à ton adversaire avant de la poser (pour qu'il ait une chance de retenir sa couleur ;-). Si tu joues **à l'aveugle**, place la carte du côté que tu ne connais pas visible sur la table, en veillant bien à ce que ton adversaire ne voit pas le côté que tu connais. Remarque : si tu joues plusieurs cartes à ton tour de jeu, tu peux décider de jouer chaque carte dans des sens différents.

Après avoir retourné ou posé une carte, les différentes situations suivantes peuvent se présenter :

1. **Tout va bien :** toutes les cartes posées montrent des faces de couleurs différentes, et aucune n'est noire. (Une face blanche sert de joker et peut remplacer n'importe quelle couleur. Il peut y avoir plusieurs cartes blanches parmi les cartes posées !)



Important : à chaque fois que tu poses une carte, tu peux décider de jouer de nouveau ou bien de volontairement mettre fin à ton tour. Ton tour prend fin au plus tard une fois que tu as posé ta troisième carte. Ensuite, c'est au tour de ton adversaire et il fait de même.

- 2. Faute !** Si la carte que tu viens de poser ou de retourner montre une face d'une couleur déjà visible sur la table, tu perds la manche. Ton adversaire gagne alors toutes les cartes posées lors de cette manche et les pose en pile devant lui.



Ensuite, tu ouvres une nouvelle manche.

- 3. Les cartes noires :** Si la carte que tu viens de poser ou de retourner montre une face noire, tu perds la manche. Ton adversaire gagne alors toutes les cartes posées lors de cette manche et les pose en pile devant lui. Ensuite, tu ouvres une nouvelle manche.



- 4. L'arc-en-ciel :** Si tu réussis à placer la sixième couleur de l'arc-en-ciel (éventuellement avec une ou plusieurs face(s) blanche(s)), tu es parvenu à former l'arc-en-ciel ! En récompense, tu gagnes l'ensemble des 6 cartes et les poses en pile devant toi. Ensuite, ton adversaire ouvre la nouvelle manche.

Exemple:



Après avoir posé ses 1 à 3 cartes, chaque joueur pioche de son côté du porte-cartes le nombre de cartes nécessaire pour avoir de nouveau 3 cartes en tout, toujours en veillant bien à ce que chacun ne voit que son côté des cartes.

FIN DU JEU :

Le jeu prend fin dès qu'un des joueurs ne peut plus piocher pour avoir 3 cartes en main. Le vainqueur est celui qui a gagné le plus de cartes. En cas d'égalité, il faut rejouer une partie !



Si vous avez des questions concernant le jeu « **Rainbow** »,
écrivez à Piatnik:

Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, 1140 Wien, Austria
ou par email à info@piatnik.com

Retrouvez nous sur:

[instagram.com/piatnik_spiele](https://www.instagram.com/piatnik_spiele)



[facebook.com/PiatnikJeux](https://www.facebook.com/PiatnikJeux)



7+ 2 10'

H

RAINBOW

Egy színes memóriapárba
Szerző: Mathias Spaan

Ebben a színes memóriapárbaiban felváltva tesztelik a kártyáikat úgy, hogy minél több RAINBOW, azaz szivárvány alakuljon ki. Közben figyeljete arra, hogy ne húzzatok árnyékokat. Használjátok a fényt arra, hogy befejezzetek egy szivárványt. Taktika, kombinációs készség és jó memória kell a győzelemhez.

TARTALOM:

57 kártya
különböző elő- és hátlappal



1 játékleírás

1 kártyatartó



© 2021 Piatnik, Wien
Termékkód: 723995

piatnik.com

A CÉLOTOK:

Az a célotok, hogy jó taktikával lehelyezett kártyákkal több kártyát gyűjtsetek, mint az ellenfeletek.

ELŐKÉSZÜLETEK:

- Keverjétek meg az összes kártyát, majd dugjátok egy pakliba rendezve a kártyatartóba.
- Állítsátok fel magatok közé középre a kártyatartót úgy, hogy mindketten elérjétek és csak azt az oldalt lássátok a paklinak, amelyik felétek van. A pakli másik oldala számotokra titkos!
- Húzzatok fejenként **3 lapot** a saját oldalatokról, és tartsátok úgy a kezetekben, hogy az ellenfeletek mindhárom lap hátlapját lássa. Ti magatok nem láthatjátok a saját kártyáitok hátoldalát.
- A fiatalabb kezdi majd a játékot.

JÁTÉKMENET:

A játék több körön át tart. Minden körben felváltva kerültek sorra és megpróbáltak szivárványt alkotni.

Megjegyzés: Ebben a játékban a szivárvány 7 színében találtok lapokat. Azonban a játékban egy **szivárvány kirakásához elegendő 6 különböző színű kártya**. A lapokat egy közös sorba teszitek le az asztal közepére. Tehát felváltva dolgoztok **ugyanazon** a szivárványon, és csak az egyikőtöknek sikerül azt teljessé tenni.

Amikor soron vagy, letehetsz a kezedből az asztal közepére maximum 3 lapot, de minimum 1 lapot le kell tenned! A következőkkel:

- **Megfordítás:** Mielőtt leteszed **az első lapodat, megfordíthatsz** egy olyan lapot, amelyik már az asztalon fekszik. Ha szeretnél **további lapokat letenni**, akkor minden egyes lap **lerakása előtt** meg **kell** fordítanod egy tetszésed szerinti lapot az asztalon fekvő lapokból. Ez az a lap is lehet, amelyiket ebben a lépésedben utoljára tettél le.

A fordítás és a lerakás tehát váltakozva követik egymást a játékban. Nem szabad közvetlenül egymás után két lapot megfordítanod, vagy letenned.

- **Láthatóan vagy vakon:** Minden lapról dönthetsz, hogy a lapodat láthatóan vagy vakon teszed le.

A **láthatóan** azt jelenti, hogy a lapodat azzal az oldalával **felfelé** teszed le, amelyiket **te látod**.

A **vakon** azt jelenti, hogy a lapodat az általad ismeretlen hátoldalával **felfelé** teszed le, azzal amelyiket az **ellenfeled lát**.

Mutass rá a lapodra mielőtt lerakod azért, hogy az ellenfelednek legyen esélye megjegyezni a lap színét.

Minden megfordított VAGY lerakott kártya a következők valamelyikéhez vezethet:

1. **Minden rendben!** Csak különböző színű kártyák fekszenek a kártyasorban (kivéve: árnyékkártyák). Egy **fehér fénykártya** dzsókernek számít, tehát bármelyik színű kártyát helyettesíti. Egy kártyasorban **több fénykártya is lehet**.



Fontos: Minden lerakott vagy megfordított kártya után **dönthetsz** arról, hogy **megállsz**, vagy **tovább játszol**. A lépésed legkésőbb a harmadik kártya lerakása után véget ér. Ezután az ellenfeled következik, aki az eddig megismertek szerint további lapokat tesz le ugyanahhoz a szivárványhoz.

- 2. Hiba!** Az éppen lerakott vagy megfordított kártya egy olyan színt mutat, amelyen már van a kártyasorban – ebben az esetben elveszítéd a kört.

Az ellenfeled megkapja az összes felfordítva fekvő lapot, és leteszi maga elé a személyes gyűjteményébe.



Ezután te nyitod meg a következő kört.

- 3. Árnyékkártya:** Az éppen lerakott vagy megfordított kártya fekete színű – ebben az esetben elveszítéd a kört.

Az ellenfeled megkapja az összes felfordítva fekvő lapot, és leteszi maga elé a személyes gyűjteményébe.



Ezután te nyitod meg a következő kört.

- 4. Szivárvány:** Sikerült a **hatodik** lapot a szivárványból hiányzó színben, vagy egy fehér fénykártyát letenned a megkezdett kártyasorhoz és így egy szivárványt alkottál. Jutalmul **megkapod** mind a **6 kártyát**, amiket letehetsz a személyes gyűjteményedbe.

Ezután az ellenfeled nyitja meg a következő kört.

Példa:



Fontos: Minden lépés után, éppen úgy, mint a kör végén mindig egészítsétek ki a kezeitekben tartott lapokat a kártyatartó felétek lévő feléből 3 lapra.

A JÁTÉK VÉGE:

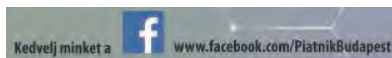
A játéknak **azonnal** vége, amikor egyikőtök nem tudja a kezében tartott lapokat 3 darabra kiegészíteni.

A játék győztese az lett, aki a legtöbb lapot gyűjtötte. Egyezőség esetén egy újabb partit kell játszaniotok.



Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.

e-mail: piatnik@piatnik.hu
www.piatnik.hu



7+ 2 10'

CZ

RAINBOW

Duel s pestrobarevnými kartami na
rozvoj paměti
od Mathiase Spaana

V tomto pestrobarevném karetním duelu se oba hráči pokouší střídavě umísťovat své karty tak, aby vytvořili co nejvíce DUH – tedy sad v barvách duhy. Dávejte opravdu pozor, abyste netápali ve stínu a k vytvoření kompletní DUHY využijete sílu světla! K vítězství vás dovede taktika, kombinační dovednosti a dobrá paměť.

OBSAH HRY:

57 karet s odlišnou přední a zadní stranou



1 pravidla hry

1 stojánek na karty



© 2021 Piatnik, Wien
Piatnik hra č. 723995

piatnik.com

CÍL HRY:

Cílem hry je šikovným a taktickým vykládáním karet shromáždit více karet než váš protihráč.

PŘÍPRAVA HRY:

- Všechny karty dobře zamíchejte a vložte do stojánu.
- Stojánek umístěte mezi sebe tak, abyste na něj oba dva dobře dosáhli. Dbejte přitom na to, aby každý z vás viděl jen jednu stranu karty. Druhá strana karty vám zůstává utajena!
- Lízněte si **3 karty** z vaší strany karetní sady a vezměte si je do ruky tak, aby váš protihráč dobře viděl zadní stranu karet. Vy sami se na zadní stranu svých vlastních karet nesmíte podívat!
- Hru začíná mladší hráč.

PRŮBĚH HRY:

Hra se hraje na více kol. V každém kole se **střídáte ve hře** a pokoušíte **se** vytvořit jednu DUHU.

Upozornění: v této hře je obsaženo 7 barev duhy. K vytvoření **DUHY** je však zapotřebí **pouze šesti různobarevných karet**. Karty se pokládají do společné řady na stole. Oba dva hráči pracují střídavě na **stejně DUZE**, přičemž pouze jednomu se podaří DUHU dokončit.

Hráč, který je na řadě, **může** na stůl odložit z ruky **až 3 karty**, vyložit však **musí alespoň 1 kartu!** Přitom platí:

- **Otáčení:** před tím, než hráč vynese svou **první kartu**, **může** otočit libovolnou kartu, která již na stole leží. Pokud chce hráč vyložit **více než jednu kartu**, **musí** před každým vyložením své karty nejprve otočit libovolnou, již vyloženou kartu! (Může to být také karta, kterou vynesl naposledy).

Otáčení a vykládání karet se vždy provádí střídavě. Nikdy nesmíte otočit nebo vyložit dvě karty za sebou!

- **Normálně nebo naslepo:** karty můžete vykládat *normálně* nebo *naslepo*.

Normálně znamená, že na stůl vyložíte kartu takovou stranou nahoru, **kteou vidíte**.

Naslepo znamená, že na stůl vyložíte kartu takovou stranou nahoru, **kteou nevidíte**.

Kartu, kterou vynášíte, ukažte protihráči, aby si mohl zapamatovat její barvu.

Po **každém otočení NEBO vyložení karty** může nastat jedna z následujících situací:

1. **Vše OK:** v řadě jsou vyložené pouze karty různých barev (výjimka: karta se stínem). **Bílá karta se světlem** platí jako žolík a může nahradit jakoukoliv barvu. Karta se světlem se může v řadě vyskytovat i **několikrát!**



Důležité: po **každém** vyložení nebo otočení karty se hráč může rozhodnout, zda bude **pokračovat ve hře** nebo zda chce tah **dobrovolně ukončit**. Tah hráče končí nejpozději po vyložení třetí karty. Poté je na řadě protihráč, který dále přikládá karty ke stejné DUZE.

- 2. Chyba!** Pokud je barva na kartě, kterou jste právě vyložili nebo otočili, již v řadě zastoupená, kolo prohráváte. Váš protihráč obdrží všechny karty vyložené v řadě a odkládá si je do svého osobního balíčku.



Poté začínáte nové kolo.

- 3. Karta se stínem:** pokud má karta, kterou jste právě vyložili nebo otočili černou barvu, kolo prohráváte. Váš protihráč obdrží všechny karty vyložené v řadě a odkládá si je do svého osobního balíčku.



Poté začínáte nové kolo.

- 4. DUHA:** pokud se vám podaří vyložení **šesté** karty doplnit do duhy chybějící barvu (nebo vyložení karty se světlem), úspěšně jste vytvořili DUHU. Za odměnu obdržíte **všech 6 karet**, které sbíráte do vašeho osobního balíčku.

Poté začíná nové kolo váš protihráč.

Příklad:



Důležité: po každém tahu a na konci kola si doplňte karty, které držíte v ruce, na celkový počet 3 z vaší strany karetní sady.

KONEC HRY:

Hra končí **okamžitě**, jakmile hráč již nemůže doplnit své karty na celkový počet 3 karet. Vyhrává hráč, který posbíral nejvíce karet ve svém osobním balíčku. V případě shodného počtu nasbíraných karet si musíte zahrát ještě jednu hru!



Pokud máte dotazy nebo připomínky ke hře „**Rainbow**“, prosím, kontaktujte nás:

Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, CZ-252 19 Rudná,
info@piatnik.cz, www.piatnik.cz

Najdete nás na:

[Instagram.com/piatnikcz](https://www.instagram.com/piatnikcz)



[Facebook.com/PiatnikCZ](https://www.facebook.com/PiatnikCZ)



7+ 2 10'

SK

RAINBOW

Duel s pestrofarebnými kartami na
rozvoj pamäti
od Mathiase Spaana

V tomto pestrofarebnom kartovom dueli sa obaja hráči pokúsia striedavo umiestňovať svoje karty tak, aby vytvorili čo najviac DÚH - teda sád vo farbách dúhy. Dávajte naozaj pozor, aby ste netápali v tieni a k vytvoreniu kompletnej DÚHY využívajte silu svetla! K víťazstvu vás dovedie taktika, kombinačné schopnosti a dobrá pamäť.

OBSAH HRY:

57 kariet s rozdielnou
prednou a zadnou stranou



1 pravidlá hry

1 stojan na karty



© 2021 Piatnik, Wien
Piatnik hra č. 723995

piatnik.com

CIEĽ HRY:

Cieľom hry je šikovným a taktickým vykladáním kariet zhromaždiť viac kariet ako váš protihráč.

PRÍPRAVA HRY:

- Všetky karty dobre zamiešajte a vložte do stojanu.
- Stojan umiestnite medzi seba tak, aby ste na neho obidvaja dobre dosiahli. Dbajte pritom na to, aby každý z vás videl len jednu stranu karty. Druhá strana karty vám zostáva utajená!
- Potiahnite si **3 karty** z vašej strany kartovej sady a vezmite si ich do ruky tak, aby váš protihráč dobre videl zadnú stranu kariet. Vy sami sa na zadnú stranu svojich vlastných kariet nesmiete pozrieť!
- Hru začína mladší hráč.

PRIEBEH HRY:

Hra sa hrá na viac kôl. V každom kole **sa striedate v hre** a pokúšate sa vytvoriť jednu DÚHU.

Upozornenie: v tejto hre je obsiahnuté 7 farieb dúhy. K zostavenie DÚHY je však potrebné iba šiestich rôznofarebných kariet. Karty sa pokladajú do spoločnej radu na stole. Oboja hráči pracujú striedavo na rovnakej DÚHE, pričom iba jednému sa podarí DÚHU dokončiť.

Hráč, ktorý je na rade, **môže** na stôl odložiť z ruky **až 3 karty**, vyložiť však **musí aspoň 1 kartu!** Pritom platí:

- **Otáčanie:** pred tým, ako hráč vynesie svoju **prvú kartu**, **môže** otočiť ľubovoľnú kartu, ktorá už na stole leží. Ak chce hráč vyložiť **viac ako jednu kartu**, **musí** pred každým vyložením svojej karty najprv otočiť ľubovoľnú kartu! (Môže to byť tiež karta, ktorú vynesol ako poslednú).

Otáčanie a vykladanie kariet sa vždy vykonáva striedavo. Nikdy nesmie otočiť alebo vyložiť dve karty za sebou!

- **Normálne alebo naslepo:** karty môžete vykladať *normálne* alebo *naslepo*.

Normálne znamená, že na stôl vyložíte kartu takou **stranou hore, ktorú vidíte**.

Naslepo znamená, že na stôl vyložíte kartu takou stranou hore, ktorú **nevidíte**.

Po každom otočení **ALEBO** vyložení karty môže nastať jedna z nasledujúcich situácií:

1. **Všetko OK:** v rade sú vyložené len karty rôznych farieb (výnimka: karta s tieňom). **Biela karta so svetlom** platí ako žolík a môže nahradiť akúkoľvek farbu. Karta so svetlom sa môže v rade vyskytovať **aj niekoľkokrát!**



Dôležité: po každom vyložení alebo otočení karty sa hráč môže rozhodnúť, či bude **pokračovať v hre**, alebo či chce ťah **dobrovolne ukončiť**. Ťah hráča končí najneskôr po vyložení tretej karty. Potom je na rade protihráč, ktorý ďalej prikladá karty k rovnakej DÚHE.

- 2. Chyba!** Ak je farba na karte, ktorú ste práve vyložili alebo otočili, už v rade zastúpená, kolo prehrávate. Váš protihráč obdrží všetky karty vyložené v rade a odkladá si ich do svojho osobného balíčku.



Potom začínate nové kolo.

- 3. Karta s tieňom:** ak má karta, ktorú ste práve vyložili alebo otočili čiernu farbu, kolo prehrávate. Váš protihráč obdrží všetky karty vyložené v rade a odkladá si ich do svojho osobného balíčku. Potom začínate nové kolo.



- 4. DÚHA:** ak sa vám podarí vyložením **šiestej** karty doplniť do dúhy chýbajúcu farbu (alebo vyložením karty so svetlom), úspešne ste vytvorili DÚHU. Za odmenu obdržíte **všetkých 6 kariet**, ktoré zbierate do vašeho osobného balíčku.

Potom začína nové kolo váš protihráč.

Príklad:



Dôležité: po každom ťahu a na konci kola si doplňte karty, ktoré držíte v ruke, na celkový počet 3 z vašej strany kartovej sady.

KONIEC HRY:

Hra končí **okamžite**, akonáhle hráč už nemôže doplniť svoje karty na celkový počet 3 kariet. Vyhráva hráč, ktorý pozbieral najviac kariet vo svojom osobnom balíčku. V prípade zhodného počtu nazbieraných kariet si musíte zahrať ešte jednu hru!

.....

Ak máte dotaz alebo pripomienky k hre „Rainbow“,
prosím, kontaktujte nás:

Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, CZ-252 19 Rudná,
info@piatnik.cz, www.piatnik.cz

Nájdete nás na

[Instagram.com/piatnik_sk](https://www.instagram.com/piatnik_sk)



[Facebook.com/PiatnikCZ](https://www.facebook.com/PiatnikCZ)



NEW!



 **2 Players**





piatnik.com

7+ 2 10'



RAINBOW

A colourful memory battle
by Mathias Spaan

In this colourful card contest, two players try in turn to create as many RAINBOWS as possible by placing their cards right. Be careful you don't end up in the shade, and use the power of light to form complete RAINBOWS. Strategy, skilful combinations and a good memory are what it takes to win.

CONTENTS

57 cards, each
different on the front and back



1 game manual

1 card holder



© 2021 Piatnik, Vienna
Piatnik game no. 723955

piatnik.com

AIM OF THE GAME

The aim is to collect more cards than your opponent by playing your cards skilfully and tactically.

PREPARATION

- Shuffle all the cards well and put them in the card holder.
- Place the card holder between you so that you can both reach it easily. Make sure that each of you only sees one side of the deck. The other side must be hidden to you.
- Take **3 cards** from your side of the deck and hold them so that your opponent can see the backs of the cards. You are not allowed to look at the back of your own cards!
- The younger player starts.

RULES

A game consists of several rounds. In each round, you take turns as you try to create a RAINBOW.

Important: There are 7 colours of the rainbow in this game. However, only **six different colours of card are needed** to form a **RAINBOW**. Players place the cards in one row in the centre of the table: you take it in turn to work on **the same RAINBOW** – but only one of you will manage to complete it.

When it's your turn, you can place **up to 3 cards** from your hand in the centre of the table, but only have to play **at least 1 card**. Important:

- **Turn over:** Before you play your **first card**, you **can** turn over any one of the cards already on the table. If you want to play **more than one card**, you **must** turn over any one of the cards already on the table before each card you play. (This can also be the last card you played.)

This means cards are always turned over and played alternately. You cannot turn over or play two cards in a row.

- **Standard or blind play:** For each card, you can opt for *standard* or *blind* play.

Standard means you place the card **with the side you can see** facing up.

Blind means you place the card with **the back (that you haven't seen)** facing up.

Clearly show you are playing a card to make sure your opponent has a chance to memorise the colour.

One of the following situations is possible **each time** a card is **turned over OR played**:

1. **Everything OK:** The row of cards consists of all different colours (exception: shade card). A **white light card** is a joker and can be used to represent any colour. A row can contain **multiple** light cards.



Important: After **each** card you play or turn over, you can choose whether to **play on** or **end your turn**. If you do not voluntarily end your turn, it ends once you have played your third card. Your opponent then takes over and continues with the same RAINBOW.

2. **Error!** If you play or turn over a card in a colour that is already on display, you lose the round. Your opponent receives all the cards in the row and puts them in their personal pile.



You then start the next round.

3. **Shade card:** If you play or turn over a card in black, you lose the round. Your opponent receives all the cards in the row and puts them in their personal pile.

You then start the next round.



4. **RAINBOW:** If you succeed in playing the **sixth** card of the row in a colour still missing from the rainbow (or a light card), you have successfully formed a RAINBOW. As a reward, you receive **all 6 cards**, and place them in your personal pile.

Your opponent then starts another round.

Example:



Important: After **each turn** and at the **end of the round**, you each take cards from your side of the deck to bring the number of cards in your hand back up to **3**.

THE END OF THE GAME

The game ends **immediately** when there are not enough cards in the deck for a player to bring their hand back up to 3 cards. The player who has collected the most cards in their personal pile wins. If it's a tie, you will just have to play again...

If you have any questions or suggestions about "**Rainbow**",
please contact us at:

Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Vienna, Austria
or info@piatnik.com

Find us on:

[Instagram.com/piatnik_spiele](https://www.instagram.com/piatnik_spiele)

[facebook.com/PiatnikSpiele](https://www.facebook.com/PiatnikSpiele)

