

Règles de Rainbow

Comment jouer à Rainbow

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Récolter plus de cartes que ton adversaire en formant des arcs-en-ciel.
- **Mécanique principale** : Jeu de mémoire et de bluff à 2 joueurs avec des cartes recto/verso de couleurs différentes.
- **Condition de victoire** : Avoir la plus grosse pile de cartes gagnées quand la pioche est épuisée.

Installe-toi confortablement, je te raconte tout sur ce petit duel coloré signé Mathias Spaan.

Rainbow, c'est un jeu à **2 joueurs**, ultra rapide (10 minutes chrono), où chaque carte a deux faces de couleurs différentes. Le twist génial : tu connais le côté caché de tes propres cartes, mais ton adversaire voit l'autre face. Bienvenue dans un petit casse-tête mémoriel et tactique super malin.

Le matériel et la mise en place

Dans la boîte, tu trouveras **57 cartes** avec des faces recto/verso de couleurs différentes (7 couleurs au total, plus des faces blanches et noires), ainsi qu'un **porte-cartes** recto/verso qui sert de pioche partagée.

Pour commencer :

- Mélange toutes les cartes et glisse-les dans le **porte-cartes**.
- Place-le entre vous deux, de sorte que chacun ne voie qu'un seul côté du paquet. L'autre côté reste secret.
- Chaque joueur pioche **3 cartes** de son côté et les tient en main de façon à ce que l'adversaire en voie le dos (donc l'autre face).

- Règle d'or : tu ne dois jamais voir le dos de tes propres cartes ! Ce que ton adversaire voit, toi tu l'ignores.
- Le plus jeune joueur ouvre la partie.

Le principe des cartes à double face

Chaque carte a deux couleurs : une que tu vois (ta face connue) et une que seul ton adversaire voit (ta face cachée pour toi). C'est tout le sel du jeu : tu sais ce que tu poses si tu joues ta face connue, mais si tu retournes la carte, c'est la loterie pour toi... et ton adversaire, lui, sait peut-être ce qui s'y cache.

Le but à garder en tête

Tu cherches à former des **arcs-en-ciel** de 6 couleurs différentes (sur les 7 existantes), sans doublon ni face noire. Celui qui pose la 6ème couleur rafle toutes les cartes de la manche.

Déroulement d'une manche

À ton tour, tu dois poser **au minimum 1 carte et au maximum 3 cartes** au centre de la table, en ligne, dans le même sens que les cartes déjà présentes. Vous construisez le même arc-en-ciel à deux, mais un seul de vous deux le décrochera.

Poser tes cartes

Voici comment se passe ton tour :

- **Avant de poser ta 1ère carte**, tu peux (si tu veux) retourner une carte déjà sur la table. Tu n'es pas obligé.
- Pour poser une **2ème carte**, tu dois d'abord retourner une carte de la ligne (n'importe laquelle, même une que tu viens de poser).
- Idem pour la **3ème carte** : tu retournes d'abord, puis tu poses.
- À chaque carte que tu poses, tu choisis sur quelle face la poser : soit la face que tu connais (en montrant bien le dos à l'adversaire avant), soit la face que tu ignores (en

cachant ce que toi tu vois).

Tu peux arrêter ton tour après chaque carte posée, ou continuer jusqu'à 3. À toi de sentir le bon moment.

Les 4 situations possibles

Après avoir posé ou retourné une carte, voilà ce qui peut arriver :

- **Tout va bien** : toutes les couleurs visibles sont différentes, pas de noir. Les faces **blanches** sont des **jokers** (elles remplacent n'importe quelle couleur), et il peut y en avoir plusieurs.
- **Doublon** : tu fais apparaître une couleur déjà présente sur la ligne ? Tu perds la manche, ton adversaire ramasse toutes les cartes posées.
- **Face noire** : tu révèles du noir ? Pareil, manche perdue, l'adversaire récupère le tout.
- **Arc-en-ciel** : tu places la 6ème couleur (avec ou sans jokers blancs) ? Bingo, tu remportes les 6 cartes et tu les empiles devant toi.

Petite astuce mémoire : observe bien le dos des cartes que ton adversaire tient et celles qui sont posées face cachée pour toi. Ta victoire dépend autant de ta tête que de tes choix !

Après ton tour, vous repiochez chacun de votre côté pour revenir à 3 cartes en main. Celui qui a perdu une manche commence la suivante.

[IMAGE_MATERIEL]

Astuces pour bien jouer

Quelques conseils glanés autour de la table :

- Garde en tête les couleurs déjà posées : ton adversaire peut te piéger en retournant une carte que tu pensais inoffensive.
- Quand tu joues une carte sur sa face cachée pour toi, c'est risqué : fais-le surtout quand l'arc-en-ciel est presque complet et que tu n'as pas grand-chose à perdre.
- Le **retournement** est ton arme secrète : c'est souvent là que se joue le match, en piégeant l'adversaire ou en transformant une situation pourrie en triomphe.
- Les **cartes blanches** sont précieuses : si tu en repères dans la main adverse, joue prudemment, il a un joker.

Si tu aimes les jeux de duel malin, jette aussi un œil aux [règles de Jaipur](#) ou aux [règles de Sea Salt & Paper](#), deux pépites pour deux joueurs.

Récapitulatif des gains et pertes

Situation	Résultat	Qui gagne les cartes
6ème couleur posée (arc-en-ciel complet)	Manche gagnée	Le joueur qui pose la 6ème couleur
Doublon de couleur révélé	Manche perdue	L'adversaire récupère toutes les cartes
Face noire révélée	Manche perdue	L'adversaire récupère toutes les cartes
Face blanche posée	Joker, remplace une couleur	Personne, la manche continue

[IMAGE_FIN]

Fin de partie et victoire

La partie s'arrête dès qu'un joueur ne peut plus repiocher pour compléter sa main à 3 cartes. À ce moment-là, vous comptez vos piles : celui qui a remporté le **plus de cartes** gagne. En cas d'égalité parfaite, on remet ça pour une revanche !

Si tu cherches d'autres petits jeux nerveux et rapides à dégainer, regarde aussi du côté des [règles du Mind](#) ou des [règles du Hanabi](#), qui jouent aussi sur la mémoire et la lecture de l'adversaire. Tu vas adorer le mélange tactique de **Rainbow** : facile à expliquer, malin à maîtriser. Bonne partie !