

7+

2

10'

PL

RAINBOW

Kolorowa gra pamięciowa

Autor: Mathias Spaan

W tej kolorowej rywalizacji dwaj gracze starają się stworzyć jak najwięcej różnobarwnych TĘCZ, przemyślnie układając na stole karty. Uważaj, by nie zakończyć ruchu czarną kartą i skorzystaj z mocy białego jokera, by utworzyć kompletną TĘCZĘ. Strategia, sprytnie kombinacje i dobra pamięć to czynniki, decydujące o wygranej.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

57 kart, każda
z różnymi kolorami z przodu i z tyłu



1 instrukcja

1 stojak



© 2022 Piatnik, Wiedeń
Gra Piatnika nr 723955

piatnik.com

CEL GRY:

Celem gry jest zebranie większej liczby kart niż zbierze ich przeciwnik.

PRZYGOTOWANIE GRY:

- Potasuj dobrze karty i umieść talię w stojaku.
- Ustaw stojak między graczami tak, by obaj mieli wygodny dostęp do kart. Upewnij się, że każdy będzie widział tylko jedną stronę kart. Druga strona każdej karty musi być dla graczy niewidoczna.
- Weź do ręki **3 karty** ze swojej strony i trzymaj je tak, by przeciwnik widział ich odwrotne strony. Tobie nie wolno oglądać odwrotnych stron swoich kart!
- Młodszy gracz zaczyna.

PRZEBIEG GRY:

Gra składa się z wielu rund. W każdej rundzie trzeba tak wyłożyć karty, by w efekcie doprowadzić do stworzenia TĘCZY.

Uwaga: W grze jest 7 różnych kolorów tęczy. Ale wystarczy **sześć różnych kolorów kart** do stworzenia TĘCZY. Gracze układają karty na środku stołu czyli wspólnie pracują nad stworzeniem **jednej** TĘCZY ale udać to się może tylko jednemu..

W swojej kolejce gracz może wyłożyć na stół **najwyżej 3 karty** z ręki, ale obowiązkowo musi wyłożyć **co najmniej 1 kartę**. Obowiązują przy tym następujące zasady:

- **Odwracanie kart:** Zanim wyłożysz na stół **pierwszą kartę, możesz** odwrócić dowolną, leżącą na stole kartę. Jeżeli chcesz wyłożyć **więcej niż jedną kartę musisz** odwrócić jedną kartę na stole przed wyłożeniem każdej kolejnej karty. (To odwrócenie może być również twoim ostatnim zagranieniem.)

Oznacza to, że wykładanie i odwracanie kart robione jest na zmianę. Nie możesz wyłożyć ani odwrócić dwóch kart pod rząd.

- **Wykładanie normalnie lub „na ślepo”:** Każdą kartę możesz wyłożyć normalnie lub na ślepo.

Normalne wyłożenie oznacza, że kładziesz kartę **widoczną dla siebie stroną** na wierzch.

„Na ślepo” oznacza, że kładziesz kartę **tylną (niewidoczną dla ciebie) stroną** na wierzch.

Przeciwnik musi dokładnie widzieć, w jaki sposób kładziesz kartę, by mógł ewentualnie zapamiętać jej kolor.

Za każdym razem, gdy karta jest **odwracana LUB wykładana**, możliwe są następujące sytuacje:

1. **Wszystko jest w porządku:** Rząd kart na stole składa się z kart różnych kolorów (wyjątek: czarna karta). Biała karta jest jokerem i może reprezentować dowolny kolor. Na stole może leżeć kilka białych kart.



Uwaga: Po **każdym** wyłożeniu lub odwróceniu karty możesz zdecydować, czy chcesz **grać dalej** czy **skończyć swoją kolejkę**. Jeżeli nie zdecydujesz się na dobrowolne przerwanie gry, twoja kolejka kończy się automatycznie po wyłożeniu trzeciej karty. Do gry przystępuje przeciwnik i kontynuuje grę z tym samym układem kart na stole.

- 2. Błąd!** Jeżeli wyłożysz lub odwrócisz kartę i w efekcie tego ruchu będą na stole dwie karty tego samego koloru, przegrywasz rundę. Przeciwnik zabiera ze stołu wszystkie karty i układa je na swoim stosie kart zdobytych.



Zaczynasz następną rundę..

- 3. Czarna karta:** Jeżeli wyłożysz lub odwrócisz kartę i okaże się, że jest to czarna karta, przegrywasz rundę.

Przeciwnik zabiera ze stołu wszystkie karty i kładzie je na swoim stosie kart zdobytych.

Zaczynasz następną rundę.



- 4. TĘCZA:** Jeżeli po wyłożeniu przez siebie **szóstej** karty okaże się, że to była karta w kolorze, którego brakowało na stole (albo biała karta), utworzyłeś **TĘCZĘ**. W nagrodę zabierasz ze stołu **wszystkie 6 kart** i kładziesz je na swój stos kart zdobytych.

Następną rundę zaczyna przeciwnik.

Przykład:



Uwaga: Po każdej kolejce i na zakończenie rundy każdy gracz dobiera karty, by mieć w ręku 3.

ZAKOŃCZENIE GRY:

Gra kończy się **natychmiast**, gdy w talii zabraknie kart niezbędnych do tego, by każdy gracz uzupełnił rękę do 3. Gracz, który ma więcej kart w swoim stosie kart zdobytych, zostaje zwycięzcą. Jeżeli obaj mają po tyle samo kart, trzeba zagrać jeszcze raz ...

.....

W przypadku pytań lub uwag do gry, prosimy o kontakt:

Kluwi s.c., ul. Żeromskiego 14/15, 05-500 Piaseczno

www.piatnik.pl

Znajdziesz nas na:

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



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

