

# Rainbow

## Spelregels

In dit bonte kaardduel proberen beide spelers hun kaarten om beurten zo af te leggen dat er zoveel mogelijk RAINBOWs, sets in de kleuren van de regenboog, ontstaan. Let goed op dat je niet in het duister tast en gebruik de kracht van het licht om complete RAINBOWs te vormen! Tactiek, combineertalent en een goed geheugen leiden hier naar de winst.

### Speelmateriaal

- 57 kaarten met verschillende voor- en achterkanten
- 1 kaartenhouder
- De spelregels



### Kort speloverzicht

Beide spelers proberen meer kaarten dan de ander te verzamelen door slim en tactisch hun kaarten af te leggen.

### Voorbereiding

- Schud alle kaarten goed en zet deze in de kaartenhouder.
- Zet de kaartenhouder in de inlay van de doos en leg die zo tussen de 2 spelers in dat beiden er goed bij kunnen. Zorg ervoor dat elk van de spelers uitsluitend zijn eigen kant van de stapel kaarten ziet. De andere kant blijft voor hem geheim!
- Elk van de 2 spelers trekt **3 kaarten** van zijn kant van de stapel kaarten en neemt deze zo in zijn hand dat de andere speler de achterkanten ervan goed kan zien. Een speler mag nooit de achterkant van zijn eigen kaarten bekijken!
- De jongste speler begint.



### Spelverloop

Het spel bestaat uit meerdere ronden. Elke ronde zijn de spelers afwisselend aan de beurt. Ze proberen daarbij een RAINBOW te vormen.

**Opmerking:** in dit spel bevinden zich 7 kleuren van de regenboog. Er zijn echter maar **6 kaarten van verschillende kleuren nodig** om een RAINBOW te vormen. Kaarten worden in een gemeenschappelijke rij midden op tafel afgelegd. De spelers werken dus altijd samen aan dezelfde RAINBOW, waarbij het steeds maar 1 speler lukt om die te voltooien.

De speler die aan de beurt is, moet **ten minste 1 kaart** en **ten hoogste 3 kaarten** uit zijn hand midden op tafel leggen.

Daarbij geldt:

- **Omdraaien:** voordat de speler zijn **eerste kaart** aflegt, **mag hij** een al op tafel liggende kaart naar keuze omdraaien. Wil hij **nog meer kaarten** afleggen, dan **moet hij** vóór het afleggen van elke nieuwe kaart eerst een al op tafel liggende kaart naar keuze omdraaien. Dat mag ook de als laatste door hem afgelegde kaart zijn.

Omdraaien en afleggen wisselen elkaar dus altijd af. Een speler mag nooit 2 kaarten direct na elkaar omdraaien of afleggen!

- **Normaal of blind:** de speler mag voor elke kaart kiezen of hij deze normaal of blind aflegt.

**Normaal** betekent dat hij de kaart met **de kant die hij ziet** naar boven midden op tafel legt.

**Blind** betekent dat hij de kaart met **de voor hem onbekende kant** naar boven midden op tafel legt.

Laat het afleggen van een kaart duidelijk zien om de andere speler de kans te geven om de kleur van de gespeelde kaart in zijn geheugen te prenten.

**Na elke omgedraaide OF afgelegde kaart** kan één van de volgende situaties ontstaan:

1. **Alles in orde:** er liggen uitsluitend kaarten van verschillende kleuren op tafel (**uitzondering:** schaduwkaart). Een **witte lichtkaart** geldt als joker en mag als een kleur naar keuze worden beschouwd. Er **mogen meerdere** lichtkaarten in de rij liggen!



**Belangrijk:** na elke afgelegde of omgedraaide kaart mag de speler kiezen of hij **verder speelt** of zijn beurt **vrijwillig beëindigt**. Na zijn derde afgelegde kaart moet hij echter zijn beurt beëindigen. Daarna is de andere speler aan de beurt, die aan dezelfde RAINBOW verder bouwt.

2. **Fout!** Toont de juist afgelegde of omgedraaide kaart een kleur die al in de rij ligt, dan verliest de speler de ronde. De andere speler krijgt alle kaarten die in de rij liggen en legt die op een persoonlijke aflegstapel.



De speler die de fout maakte, start daarna de nieuwe ronde.

3. **Schaduwkaart:** toont de juist afgelegde of omgedraaide kaart de kleur zwart, dan verliest de speler de ronde. De andere speler krijgt alle kaarten die in de rij liggen en legt die op een persoonlijke aflegstapel.



De speler die de schaduwkaart toonde, start daarna de nieuwe ronde.

4. **RAINBOW:** lukt het de speler om als **zesde kaart** een nog ontbrekende kleur of een lichtkaart af te leggen, dan heeft hij succesvol een RAINBOW gevormd. Als beloning krijgt hij **alle 6 kaarten**, die hij op zijn persoonlijke aflegstapel legt.



De andere speler start daarna de nieuwe ronde.

**Belangrijk:** na elke beurt en aan het **einde van een ronde** vullen beide spelers hun hand weer tot 3 kaarten aan vanaf hun eigen kant van de stapel kaarten.

### Einde van het spel

Het spel is direct afgelopen als één van de spelers zijn hand niet tot 3 kaarten kan aanvullen. De speler met de meeste kaarten in zijn persoonlijke voorraad wint. Bij een gelijke stand moeten de spelers nog een potje spelen!

# Rainbow

## Game rules

In this colorful clash of cards, players take turns placing their cards, trying to complete as many RAINBOWs (sets in the colors of the rainbow) as possible. Be careful not to fumble around in the dark, and use the power of the light to complete RAINBOWs! Tactical play, the ability to combine, and a good memory are the keys to victory.

### Components

- 57 cards with varying front and back sides
- 1 card tray
- The game rules



### Short overview

Both players are trying to collect more cards than their opponent, by tactically and intelligently placing their cards.

### Setup

- Thoroughly shuffle all the cards and place them in the card tray.
- Insert the card tray into the box inlay and place the box in between the 2 players, so they can both reach it comfortably. Make sure both players are only able to see their own side of the stack of cards. The reverse side is kept secret from them!
- Both players draw **3 cards** from their side of the stack, and place them into their hand so their opponent can clearly see the back side of their cards. Players are not allowed to look at the back side of their own cards!
- The youngest player starts the game.



### How to play

The game is played over several rounds. In each round the players alternate taking turns, trying to complete a RAINBOW.

**Note:** the game contains all 7 colors of the rainbow. However, players only need 6 cards of **different colors** to complete a RAINBOW. Cards are placed in a shared row in the middle of the table. This means both players are always working on the same RAINBOW, but only 1 of them can complete it.

The active player must place **at least 1** and **at most 3 cards** from their hand in the middle of the table. Keep the following in mind:

- **Flipping:** before the active player places their **first card**, they **may** flip a card of their choice that's already on the table. If they want to place **additional cards**, they **must** flip one card of their choice for each new card they want to place, **before** placing the new card. They're allowed to flip the card they placed immediately before it.

Flipping and placing are always carried out in an alternating fashion. Players are never allowed to flip or place 2 cards directly after another!

- **Normally or blind:** for each card, the active player may choose whether they want to place the card normally, or blind.

**Normally** means they place the card on the table with the side they can see facing up.  
**Blind** means they place the card on the table with the side they can't see facing up.

They should clearly demonstrate placing their card, in order to give their opponent the opportunity to memorize the color of the card that was placed.

**After each flipped OR placed card**, one of the following situations will occur:

1. **Correct:** only cards of different colors are on the table (**exception:** shadow card). A **white light card** counts as a joker and may be considered a color of the active player's choice. It's possible for the row to contain **several** light cards!



**Important:** after each placed or flipped card, the active player may choose to **continue playing** or to **voluntarily end** their turn. However, they must end their turn after placing their third card. Then, it's the other player's turn, who continues to work on the same RAINBOW.

2. **Incorrect!** if the active player placed or flipped a color that's already in the row, they lose the round. Their opponent receives all the cards in the row and places them on their personal discard pile.



The player who made the mistake gets to start the new round.

3. **Shadow card:** if the active player played or flipped a black card, they lose the round. Their opponent receives all the cards in the row and places them on their personal discard pile.



The player who revealed the shadow card gets to start the new round.

4. **RAINBOW:** If the active player manages to place a missing color or a light card as the **sixth card**, they have successfully completed a RAINBOW. They receive **all 6 cards** as a reward, placing them on their personal discard pile.



Their opponent gets to start the new round.

**Important:** after each turn, and at the end of a round, both players fill their hand back up to 3 cards from their respective sides of the stack.

### End of the game

The game ends immediately when one of the players is no longer able to fill their hand back up to 3 cards. The player with the most cards in their personal discard pile wins. In case of a tie, play again!



© 2021 Piatnik  
Publisher and distributor:  
999 Games b.v.  
Postbus 60230  
NL - 1320 AG Almere  
www.999games.nl

Customer service:  
0900 - 999 0000  
999games.nl/customerservice

Author: Mathias Spaan  
Illustrations: Yvonne Tauss  
English Translation:  
The Geeky Pen  
Final editing: 999 Games b.v.

All rights reserved  
Made in EU



piatnik.com