

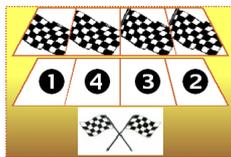
Racebow

*Un jeu de course aux couleurs pour 4 joueurs
Soyez le premier à collecter et
classer les 5 couleurs recueillies parmi les 3 éléments Eau, Terre, Air.*

Principe :

Les joueurs vont chacun leur tour avancer d'une case (éventuellement 2 avec l'utilisation d'un turbo) parmi les 3 niveaux Eau, Terre, Air pour collecter les 5 couleurs ou l'un des bonus (turbo, hélice, oxygène), ou pour agir sur l'ordre des couleurs qu'ils ont déjà collectées.

Matériel :



- 1 tuile départ
- 60 tuiles de parcours composées de 4 cases pour chacun des 3 niveaux (Eau, Terre, Air), soit 12 cases par tuile ; chaque tuile comporte une couleur, plus un bonus ou une action.



Exemple :

- 4 plateaux individuels de collecte et rangement des couleurs, et de suivi des bonus.



- 8 pions de chacune des 5 couleurs (40 pions)
- 15 pions bonus : 5 turbos, 5 hélices, 5 oxygènes
- 3 marqueurs de bonus (turbo, hélice, oxygène) pour chacun des joueurs (12 marqueurs)
- 1 marqueur « dernier du tour »

Préparation du jeu

Les tuiles parcours sont mélangées et placées en une pile face cachée. Les 5 premières tuiles sont retournées et positionnées l'une à la suite de l'autre après la tuile de départ dans l'ordre de tirage.

Les pions couleurs et les pions bonus sont positionnés sur les cases correspondantes.

Chaque joueur prend son plateau individuel et positionne :

- son marqueur hélice sur 3

- son marqueur oxygène sur 3 
- son marqueur turbo sur 2 

Les joueurs positionnent leur pion sur une des cases de la tuile de départ, soit par tirage au sort, soit suite aux résultats des manches précédentes, soit par toute autre méthode.

Le premier joueur à partir sera celui sur la case 1, puis celui de la case 2, puis celui de la case 3 et enfin celui de la case 4.

Tout au long de la partie :

- le premier joueur à arriver sur une tuile devra retourner une nouvelle tuile de la pile et la positionner à la suite des autres de façon à ce qu'il y ait toujours 5 tuiles visibles devant le joueur le plus avancé. Il devra également positionner les pions nécessaires sur cette nouvelle tuile.
- Le dernier joueur à quitter une tuile devra la retirer et la poser dans la pile de défausse, face visible
- Si la pile de tuiles face cachée est épuisée avant la fin de la partie, la pile de défausse est mélangée puis placée en une nouvelle pile face cachée
- S'il n'y a plus de pions couleurs ou bonus nécessaires, l'effet de la case ne pourra pas être activé

Tour de jeu :

Le joueur qui débutera la partie positionne son pion sur la case 1 de la Tuile Départ, le deuxième sur la case 2 (et à gauche du premier joueur), et ainsi de suite.

Le dernier joueur positionne le marqueur « dernier du tour » sur son plateau individuel.

Chaque joueur va jouer à tour de rôle, puis on passe à son voisin de gauche.

Lorsqu'on arrive au joueur possédant le marqueur « dernier du tour », ce joueur joue 2 fois de suite: une fois en tant que dernier du tour en cours, et une fois en tant que premier du nouveau tour.

Il passe ensuite ce marqueur au joueur à sa droite, et la partie continue par le tour du joueur à sa gauche.

Principes de déplacement :

Lors de son tour, chaque joueur doit avancer sur la tuile suivante.

Parmi les 12 cases de la tuile Parcours suivante, il pourra se rendre :

- sur le même niveau, sur la case en face la sienne ainsi que sur chacune des cases immédiatement à côté.
- Sur le niveau immédiatement inférieur ou immédiatement supérieur, sur la case en face la sienne ainsi que sur chacune des cases immédiatement à côté.

Si un joueur va sur une case Air, cela lui consomme un Bonus Hélice. Il ne peut donc s'y rendre que s'il a au moins un Bonus Hélice. Il diminue de 1 son marqueur Bonus Hélice.

Si un joueur va sur une case Eau, cela lui consomme un Bonus Oxygène. Il ne peut donc s'y rendre que s'il a au moins un Bonus Oxygène. Il diminue de 1 son marqueur Bonus Oxygène.

Un joueur peut avancer une fois de plus à son tour selon les mêmes principes s'il a au moins un Bonus Turbo. Il diminue de 1 son marqueur Bonus Turbo.

Le joueur possédant le marqueur « dernier du tour » peut jouer un Bonus Turbo (et un seul) lors de son « double » tour.

Principe de collecte :

Le premier joueur à arriver sur une case contenant un pion couleur prend le pion et le positionne sur la case disponible la plus basse de sa pile couleur sur son plateau individuel. Si un autre joueur passe ensuite sur cette case, il ne pourra pas collecter de pion couleur... Un joueur ne peut pas passer sur une case contenant un pion couleur qu'il a déjà sur son plateau individuel.

Le premier joueur à arriver sur une case contenant un pion bonus prend le pion et le met sur le côté avec les autres pions bonus ; puis il ajuste le compteur bonus correspondant sur son plateau individuel sans dépasser le maximum.

Si un autre joueur passe ensuite sur cette case, il ne pourra pas collecter de bonus...

Un joueur ne peut pas passer sur une case contenant un pion bonus s'il est déjà au maximum pour ce bonus.

Les cases contenant les actions de classement des pions couleur sont utilisables par tout joueur qui passent dessus, même si un autre joueur est précédemment passé dessus :

 : le joueur retire un pion de sa pile, les pions au-dessus sont décalés vers le bas, et le pion retiré est positionné au sommet de la pile.

 : le joueur retire un pion de sa pile, les pions en dessous sont décalés vers le haut, et le pion retiré est positionné à la base de la pile.

 : le joueur intervertit 2 pions dans la pile.

Fin de partie

Dès qu'un joueur a les 5 couleurs classées dans l'ordre indiqué sur le plateau individuel, il remporte la partie !

Les autres joueurs peuvent continuer pour déterminer le deuxième, puis le troisième et le quatrième.