

Rainbow duel

👤 2 ⌚ 15' 🎮 7+

En este colorido juego debéis enfrentaros jugando cartas por turnos para tratar de completar tantos ARCOÍRIS (conjuntos de colores del arcoíris) como podáis. Intentad no sucumbir a la oscuridad y usad el poder de la luz para conseguir vuestro objetivo. Haced gala de vuestra visión táctica, buena memoria y habilidad para alzaros con la victoria.

Componentes

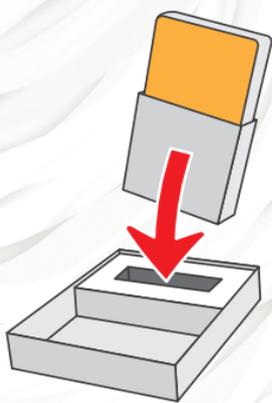
- 56 cartas con lados de diferente color
- 1 bandeja para cartas
- 1 reglamento

Resumen del juego

Deberás obtener más cartas que tu oponente, jugándolas de manera táctica e inteligente.

Preparación

- Baraja todas las cartas y colócalas en la bandeja para cartas.
- Inserta la bandeja en la caja y colócala entre ambas personas, de manera que esté a vuestro alcance. Comprueba que cada persona solo pueda ver su propio lado de las cartas. El reverso de las cartas se mantiene siempre en secreto.
- Ambas personas **roban 3 cartas** de su lado y las colocan en su mano, de manera que su oponente pueda ver con claridad el reverso de sus cartas. No podéis ver el reverso de vuestras propias cartas.
- La persona más joven comienza la partida.



Cómo se juega

Una partida se juega en varias rondas. En cada ronda, debéis jugar turnos alternos tratando de completar un ARCOÍRIS.

NOTA: El juego contiene los 7 colores del arcoíris. Sin embargo, solo necesitarás 6 cartas de **diferente color** para completar un ARCOÍRIS. Las cartas se colocan en una fila compartida en el centro de la mesa. Esto significa que ambas personas colaboran en formar el mismo ARCOÍRIS, pero solo una de ellas lo completará.

La persona en turno debe colocar **al menos 1 carta y como máximo 3 cartas** de su mano en el centro de la mesa. Ten en cuenta lo siguiente:

- **Voltear:** Antes de que coloques tu **primera carta**, puedes voltear una carta de tu elección que ya se encuentre en el centro de la mesa. Si deseas colocar una **segunda o tercera** carta, entonces **debes** voltear una de las cartas en el centro de la mesa **antes** de colocar tu nueva carta. Si lo deseas, puedes voltear la carta que acabas de colocar.

Voltear y colocar se hace siempre de manera alterna. No está permitido voltear o colocar 2 cartas seguidas una después de la otra.

- **Colocar de manera normal o a ciegas:** Por cada carta que coloques, puedes decidir colocarla de manera normal o a ciegas.

De manera normal significa que la colocas por el lado que estás viendo, dejando ese lado boca arriba.

A ciegas significa que la colocas por el lado que no estás viendo (el reverso), dejando ese lado boca arriba.

Juega tus cartas de manera que tu oponente tenga la oportunidad de memorizar el color que está viendo.

Después de voltear O colocar una carta, puede ocurrir una de las siguientes situaciones:

- 1. Correcto:** Solo hay cartas de diferente color en el centro de la mesa (**excepción:** carta negra). La **carta blanca** cuenta como comodín y puede sustituir a cualquier color. La fila de cartas puede contener más de una carta blanca.



IMPORTANTE: Después de colocar o voltear una carta, puedes decidir si **sigues jugando** o si **terminas tu turno**. Sin embargo, es obligatorio que termines tu turno después de colocar tu tercera carta. Luego, el turno pasa a tu oponente, quien continúa colocando cartas en el mismo ARCOÍRIS.

- 2. Incorrecto:** Si colocas o volteas una carta y revelas un color que ya se encuentra en la fila, pierdes la ronda. Tu oponente recibe todas las cartas de la fila y las coloca en su pila de descarte personal.



La persona que ha revelado el color repetido comienza la siguiente ronda.

- 3. Carta negra:** Si colocas o volteas una carta y revelas el color negro, pierdes la ronda. Tu oponente recibe todas las cartas de la fila y las coloca en su pila de descarte personal.



La persona que ha revelado el color negro comienza la siguiente ronda.

- 4. ARCOÍRIS:** Si logras colocar una **sexta carta** en la fila que sea de un color diferente o una carta blanca, habrás completado un ARCOÍRIS. Obtén **las 6 cartas** de la fila como recompensa y colócalas en tu pila de descarte personal.



Tu oponente comienza la siguiente ronda.

IMPORTANTE: Al final de cada turno y al finalizar cada ronda, debes completar tu mano de cartas hasta tener 3.

Fin de la partida

La partida termina inmediatamente cuando alguien no pueda completar su mano de cartas hasta tener 3. La persona que tenga más cartas en su pila de descarte personal habrá ganado la partida. En caso de empate, jugad otra partida.

Créditos

©2021 Piatnik. Editado en español por Tranjis Games, S.L. (B-87478038) Calle Clavo 14, 28522 Rivas Vaciamadrid, Madrid.

tranjigsawames.com
@tranjigsawames

Autoría: Mathias Spaan
Ilustraciones: Yvonne Tauss
Diseño gráfico: Jaime Wah
Traducción: Sergio Pérez
Dirección editorial: Álex Garcigregor
Revisión: David Vaquero

Made by Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne
Hütteldorfer Strasse 229 - 231 A-1140 Vienna

