

Ayúdate del sol, la lluvia, el viento y sé el primero en formar el arcoíris con sus siete colores, pero debes tener cuidado, las nubes y tormentas pueden impedirlo...

### CONTENIDOS

La caja contiene un total de 88 cartas divididas en los siguientes tipos:

•Cartas de arcoíris:



•Cartas de clima:



### PREPARACIÓN

Baraja las cartas de arcoíris y coloca el mazo boca abajo en el centro de la mesa. Por otro lado, bajara las cartas de clima y colócalas en un mazo distinto junto al de arcoíris también boca abajo.

### OBJETIVO

Conseguirá la victoria el jugador que complete en primer lugar el arcoíris (formar la palabra "Rainbow"), y que no tenga una carta de tormenta en su "cielo".

### MECÁNICA DE JUEGO

Comenzará el jugador con menos edad, y se seguirá en sentido de las agujas del reloj. Cada jugador en su turno, revelará primero una carta de arcoíris que jugará y posteriormente una carta de clima. Las cartas que se juegan se colocan boca arriba encima de la mesa delante de cada jugador (que llamaremos "el cielo del jugador"). Un jugador nunca puede tener dos cartas iguales, por lo tanto si revela una carta que ya tiene deberá obligatoriamente ubicarla en el cielo de otro jugador. Si todos los jugadores tienen una carta y no se puede ubicar en ningún cielo se descartará. Cada mazo de cartas tendrá su descarte independiente, de tal manera que si un mazo se acaba antes de que termine la partida, se volverá a barajar y ubicar boca abajo para su uso. Una vez reveladas y jugadas la carta de cada uno de los mazos finaliza su turno.

### DESCRIPCIÓN CARTAS DE CLIMA



**SOL:** Junto con la lluvia elimina la Tormenta del cielo de un jugador.



**LLUVIA:** Junto con el Sol elimina la Tormenta del cielo de un jugador.



**NUBE:** Se coloca junto a una carta de arcoíris, sustituyendo la carta de la letra, impidiendo que se complete la palabra "RAINBOW".



**VIENTO:** Permite quitar una nube de un arcoíris, o bien robar una carta de arcoíris de otro jugador para ponerlo en otro cielo. Una vez usada se coloca en el descarte. Si ha servido para quitar una nube esa también se colocaría en el descarte.



**TORMENTA:** Impide que salga el arcoíris y por tanto ganar el juego. se puede eliminar siempre que se tengan un sol y una lluvia. En este caso las tres cartas se moverían al descarte.

### MÁS MODOS DE JUEGO

•Para los más pequeños:

De la baraja de clima, quitaremos las cartas de viento y nube, y jugaremos únicamente con las cartas de sol, lluvia y tormenta. Tendremos que acompañar en todo momento al niño asegurando que colocan correctamente las cartas de arcoíris y de clima.

•Modo cooperativo:

Para jugar a este modo de juego, se deberá quitar un arcoíris completo del mazo arcoíris. Todos los jugadores tienen que conseguir completar los 4 arcoíris antes de que se termine la baraja de clima. Si los completan sin ninguna tormenta ganarán el juego, de lo contrario, perderán. deben jugar las cartas de tal manera que se minimicen al máximo los daños, jugando en equipo. La última decisión de jugar una carta la tiene cada jugador en su turno.

RAINBOW - EAN13 8437018229017  
Idea Original: Juan Carlos Ruiz.  
Copyright y Derechos intelectuales - Átomo Games.  
Ilustraciones: Pako Avila.  
Queda prohibida la reproducción de las imágenes.  
1ª Edición. Córdoba 2018. Fabricado en Polonia-Fabryka Kart.



www.atomo-games.com  
info@atomo-games.com  
f:/atomogames  
t:@atomoeditorial

Help yourself with the sun, the rain and the wind to be the first to build a perfect seven colored rainbow. But beware of clouds and storms, they may jeopardize your chances of winning!

### CONTENT

The game box contains 88 cards divided into the following archetypes:

•Rainbow cards:



•Climate cards:



### PREPARATION

Shuffle all rainbow cards into a pile and put the deck face down in the center of the game table. Additionally, shuffle all climate cards into a separate pile and put the deck face down beside the rainbow deck.

### OBJECTIVE

The first player to complete the word "RAINBOW" without any "storm" card in his/her sky wins the game.

### GAME MECHANIC

The younger player begins the game, which will then develop in the clockwise direction. In their respective turns each player will reveal and play a rainbow card and a climate card. All cards played will be put in the table game in front of the player face up, thus creating the player's sky.

A player can never have the same two cards in his/her sky. If a player reveals a card that is already in his/her sky, he must put it in any other player's sky. If all players have already put the same card into their respective skies, it will be put into the corresponding discard pile. If any deck runs out of cards before the game ends, it will be re-shuffled and put face down, so it can be used again. The turn ends once the cards from each of both decks have been played.

## CLIMATE CARDS DESCRIPTION



**SUN:** It takes a storm card from any given player's sky into the discard pile.



**RAIN:** It takes a storm card from any given player's sky into the discard pile.



**CLOUD:** It is put on top of a rainbow card, thus preventing the word rainbow from being formed.



**WIND:** it allows the player to either take a cloud out of the game or to take a rainbow card from one player's sky to another. Once it is used, the cloud card is put into the discard pile.



**STORM:** It prevents the rainbow from materializing and therefore from winning the game. It can be eliminated playing both a sun and a rain card. If so, the three cards will be put into the discard pile.

## MORE GAME OPTIONS

### For the youngest kids:

We will take all wind and cloud cards from the climate deck, playing only with sun, rain and storm cards. We will be with the children during the game to make sure that all rainbow and climate cards are put in place correctly.

### Cooperative game:

In order to play this way, a full rainbow will be taken out of the rainbow deck.

All players must complete the four rainbows before the climate deck runs out of cards. No storm can appear in any sky or the game will be lost! Cards must be played in order to minimize damages in a cooperative way.

RAINBOW - EAN13 8437018229017  
Idea Original: Juan Carlos Ruiz.  
Copyright y Derechos intelectuales - Átomo Games.  
Ilustraciones: Pako Ávila.  
Queda prohibida la reproducción de las imágenes.  
1ª Edición. Córdoba 2018. Fabricado en Polonia-Fabryka Kart.



www.atomo-games.com  
info@atomo-games.com  
f: /atomogames  
t: @atomoeditorial