
Présentation

Bienvenue aux apprentis leprechauns !

Vous allez apprendre à vous déplacer rapidement le long d'un arc-en-ciel pour y récolter des pièces d'or. Le chemin sera semé d'embûches, car les autres apprentis, de malicieux leprechauns comme vous, seront prêts à tout pour vous ralentir. Pour gagner, il ne faudra pas vous mélanger les couleurs. Le premier apprenti qui récolte 42 pièces d'or gagne le titre de **Gardien du chaudron d'or** !

Contenu du jeu

Les cartes du jeu

- Les 7 cartes **Arc-en-ciel**
 - Les 63 cartes **Couleur**
 - Les 7 cartes **Blanche**
 - La carte « **Règle du jeu** »
-

Description des cartes du jeu

Les cartes Arc-en-ciel

Les cartes **Arc-en-ciel** sont au nombre de 7, pour les couleurs de l'arc-en-ciel. Ce sont les *cartes à mémoriser* pour permettre les déplacements le long de l'arc-en-ciel.

Violet (1), Indigo (2), Bleu (3), Vert (4), Jaune (5), Orange (6), Rouge (7)

Chaque carte **Arc-en-ciel** est composée

- D'un arc-en-ciel,
- D'un nuage de couleur.



Les cartes Couleur

Les cartes **Couleur** sont les *cartes à identifier* pour se déplacer le long de l'arc-en-ciel et cumuler des pièces d'or.

Chaque carte **Couleur** est composée :

- D'un nuage de couleur,
- De pièces d'or (1, 2 ou 3),
- D'un avantage,
 - Trèfle : Permet de rejouer ou de donner une de ses cartes à jouer,
 - Leprechaun : Permet d'intervertir 2 couleurs dont celle qui est sur la carte.



Les cartes Blanche

Les cartes **Blanche** sont des cartes qui ne requièrent pas d'identification mais qui apportent un avantage ou une pénalité.

Chaque carte **Blanche** est composée :

- D'un arc-en-ciel vif,
- De pièces d'or ou d'une bourse,
- D'un avantage/ d'une pénalité.

La carte **Leprechaun** : Permet au joueur qui la sort de mélanger de toutes les cartes **Arc-en-ciel** (mais rien ne l'oblige à le faire).

Les 2 cartes **Soleil** : Permet au joueur de montrer toutes les cartes **Arc-en-ciel** pour tout le monde (mais rien n'oblige à le faire).

La carte **Chaudron** : Chacun donne au joueur sa dernière carte **Couleur** gagnée (s'il en possède une) !

Les 2 cartes **Trèfle** : Rapporte au joueur 3 pièces d'or.

La carte **Liqueur** : Fait perdre au joueur 3 pièces d'or.



Déroulement du jeu

Avant de commencer le jeu

Selectionner les cartes **Arc-en-ciel** de votre choix (5,6 ou 7) et retirer les cartes « **Couleur** » ne correspondant pas aux cartes **Arc-en-ciel** sélectionnées.

Définir le nombre de cartes à distribuer par personne (entre 7 et 10).

Définir le nombre de pièce d'or à récolter pour gagner (42 par défaut).

*Variante : Ne sélectionner qu'une des deux cartes avec l'avantage « **Leprechaun** » par couleur pour simplifier le jeu.*

Préparer une manche

Mélanger les cartes **Arc-en-ciel** et les déposer en ligne, faces cachées, au centre de l'espace de jeu.

Distribuer, faces cachées, le nombre de cartes défini à chacun des joueurs.

*Variante : Déposer les cartes **Arc-en-ciel** faces découvertes avant de les retourner faces cachées.*

Débuter la manche

A tour de rôle, chaque joueur retourne la première carte de son paquet.

Si c'est une carte **Blanche**, il la pose devant lui et profite de son avantage.

Si c'est une carte **Couleur**, deux modes de jeu sont possibles :

1 – Honnêteté : Le joueur retourne la carte **Arc-en-ciel** correspondante :

- C'est la bonne carte **Arc-en-ciel**, la carte **Couleur** est gagnée et posée devant lui. Il peut alors profiter de son avantage.
- C'est la mauvaise carte **Arc-en-ciel**, la carte **Couleur** est mise à la fin de son paquet.

2 – Bluff : Le joueur pointe du doigt (sans retourner) une carte **Arc-en-ciel** :

- Ses adversaires pensent que le joueur a raison, ils ne disent rien. La carte **Couleur** est gagnée et posée devant lui. Il peut alors profiter de son avantage.
- Un adversaire pense que le joueur se trompe. Il se manifeste en retournant la carte **Arc-en-ciel** pointée du doigt par le joueur :
 - Le joueur a raison : Son adversaire lui donne sa dernière carte gagnée. La carte **Couleur** est gagnée devant lui, et il peut profiter de son avantage.
 - L'adversaire a raison : Le joueur lui donne sa dernière carte gagnée. La carte **Couleur** est mise à la fin du paquet du joueur.

Seuls les apprentis qui ont gagnés des cartes **Couleur** peuvent bluffer. Tous les adversaires peuvent défier le bluteur.

Variante : Choisir de ne pas jouer avec le mode « Bluff ».

Terminer la manche et la partie

Une manche prend fin dès qu'un joueur n'a plus de carte dans son paquet. Chaque joueur compte alors les pièces d'or des cartes gagnées et note le résultat sur un papier. Le vainqueur de la manche se voit octroyer 5 pièces d'or.

Rejouer des manches jusqu'à ce qu'un joueur ait récolté le bon nombre de pièces d'or.