



Ouvrez l'œil ! Deux cartes ne correspondent pas aux 7 couleurs de l'arc-en-ciel.  
Si vous les trouvez, vous passez votre tour et les cartes sont replacées, faces cachées.



### Fin de la partie :

Lorsque Pop arrive au pied de l'arc-en-ciel et que tous les arcs ont été assemblés dans l'ordre des couleurs, les joueurs ont gagné !  
Au pied de l'arc-en-ciel se trouve toujours un trésor... des bisous pour tout le monde ! Si c'est le loup qui arrive le premier, c'est lui qui a gagné !

Retrouvez dans la même collection :

Pour les tout-petits



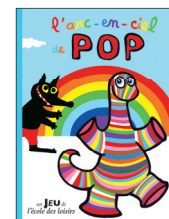
À partir de 4 ans



© 2021, Alex Sanders et Pierrick Bisinski



D'après l'univers d'Alex Sanders et Pierrick Bisinski  
Conception : Grégory Kirszabaum et Alex Sanders



De 3 à 103 ans  
De 2 à 4 joueurs

### Contenu :

- 1 plateau
- 1 arc-en-ciel à assembler (constitué de 7 arcs )
- 2 pions
- 15 cartes

### But du jeu :

Les joueurs, tous ensemble, aident Pop à construire un arc-en-ciel en allant plus vite que le loup.

### Préparation du jeu :

Dépliez le plateau et placez les pions « Pop » et « Loup » sur la première case du chemin. Placez les 7 arcs sur le côté. Disposez toutes les cartes, faces cachées, en

**3 rangées de 5 cartes.**

Pour faire avancer Pop, les joueurs jouent à tour de rôle. Pop doit avancer sur le chemin de l'arc-en-ciel, sans sauter de cases et en respectant l'ordre des couleurs des cases.

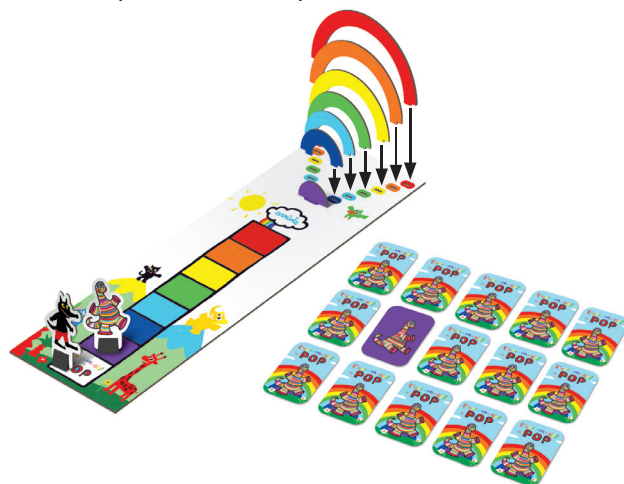




## Déroulement du jeu :

Le premier joueur qui cite sans se tromper les 7 couleurs de l'arc-en-ciel commence, sinon le plus jeune joueur commence.

Pour pouvoir faire avancer le pion « Pop » sur le chemin, les joueurs doivent retourner la carte de la couleur qui correspond à celle de la case devant laquelle se trouve Pop.



Le premier joueur doit retourner la carte de la couleur violette, correspondant à la première couleur du plateau, pour faire **avancer le pion « Pop » sur la case**.

Le joueur suivant devra retourner la carte de couleur indigo, puis bleue et ainsi de suite...

Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

À chaque fois qu'un joueur retourne la carte de la bonne couleur, il avance le pion « Pop » et ajoute **l'arc de la couleur correspondante**, dans les encoches du plateau.

- Si la carte retournée n'est pas de la bonne couleur il ne se passe rien. Le joueur replace la carte, face cachée, et c'est au tour du joueur suivant.

Attention, Pop ne **peut pas sauter de cases** ! Si un joueur retourne une carte verte alors que Pop est sur la case violette, il ne peut pas avancer.

- Si la carte retournée est une carte « Loup » : c'est le pion « Loup » qui avance !

Le loup ne **retourne pas de carte couleur**. Il avance d'autant de cases qu'indiquées sur la carte et il n'a pas besoin d'assembler un morceau d'arc-en-ciel. Les cartes sont remises, faces cachées.

- Si la carte retournée est une carte « Action », le joueur doit faire l'action demandée.

À noter :

La carte « Retourne 3 cartes » permet au joueur de retourner jusqu'à 3 cartes pour trouver la bonne couleur.

- Si le joueur trouve la bonne couleur dès la première carte, le pion « Pop » avance sur la case correspondante. Les deux autres cartes peuvent être retournées et mémorisées pour s'en souvenir mais Pop ne peut pas avancer de plus de 1 case.

Les cartes sont ensuite remises, faces cachées, et la carte « Retourne 3 cartes » est retirée du jeu.

- Si le joueur retourne une carte « Loup », les joueurs font avancer le pion « Loup » d'autant de cases qu'indiquées sur la carte. Le joueur ne peut pas retourner deux autres cartes, et la carte « Retourne 3 cases » est retirée du jeu.

