

FLAVIEN
DAUPHIN

BENOIT
TURPIN

UMBRELLA

ILLUSTRIERT VON
VINCENT DUTRAIT

Slidin' in the rain!

New York, Regenwetter: Die Straßen sind deine Bühne und die vielen Personen mit ihren Regenschirmen deine Darsteller. Von oben sieht es aus, als würden sie einen Tanz aufführen. Kannst du sie in die richtige Formation bringen?

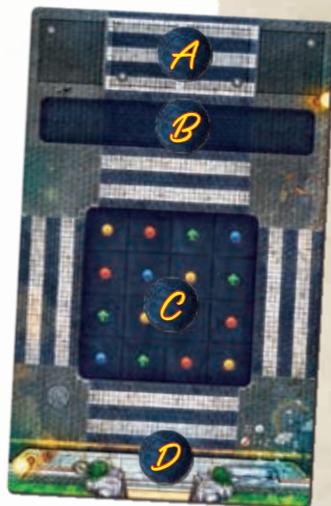
Du versuchst jeweils 4 gleichfarbige Regenschirme auf bestimmten Positionen in deinem Bereich zu haben. Dazu schiebst du Regenschirme von einer Wartezone in deinen Bereich. Plane voraus und überlege dir die Züge genau, denn mit jedem Zug ändern sich deine Optionen.

Inhalt

4 SPIELER-TABLEAUS

Jedes besteht aus:

- A** 4 Feldern für Formationsplättchen
- B** einem Bereich für die Wertungsleiste
- C** einem Bühnenbereich
- D** einer Wartezone



5 WARTEZONEN



4 seitliche Wartezone

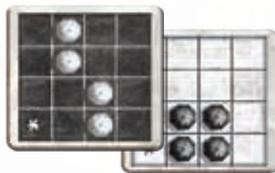


1 zentrale Wartezone

8 WERTUNGSLEISTEN (beidseitig bedruckt)



24 FORMATIONS-PLÄTTCHEN (beidseitig bedruckt)



100 REGEN-SCHIRME

jeweils 25 Stück in jeder der 4 Farben



25 WERTUNGS-MARKER



- 1** Nehmt euch jeweils 1 *Spielertableau*.
- 2** Legt auf jeden farbigen Punkt in eurem *Bühnenbereich* einen farblich passenden *Regenschirm*.
- 3** Legt 4 *Regenschirme* (1 pro Farbe) in eure *Wartezone*.
- 4** Spielt ihr zu **dritt** oder **viert**, platziert ihr zwischen den Spielertableaus jeweils 1 *seitliche Wartezone*. Die *zentrale Wartezone* legt ihr in die Mitte des Tisches.

Spielt ihr zu **zweit**, legt ihr die *zentrale Wartezone* in die Tischmitte, daneben jeweils eine *seitliche Wartezone*.

Legt auf jede *Wartezone* 4 *Regenschirme*, jeweils 1 pro Farbe.

- 5** Legt auf die ersten beiden Felder jeweils 2 *Formationsplättchen*. Dabei spielt es keine Rolle, ob die helle oder dunkle Seite oben liegt. Richtet die Plättchen so aus, dass ✖ jeweils übereinander liegen.

- 6** Nehmt euch alle eine *Wertungsleiste* des gleichen Schwierigkeitsgrades (erkennbar am rechten Rand). Legt sie in den passenden Bereich eures *Spielertableaus*. Wählt in eurer ersten Partie Schwierigkeitsgrad 1.

- 7** Legt abhängig von der Spieleranzahl *Wertungsmarker* in die Tischmitte. Nicht benötigte Wertungsmarker legt ihr beiseite. Ihr braucht sie vielleicht am Spielende.

2 Personen: 11 *Wertungsmarker*

3 Personen: 17 *Wertungsmarker*

4 Personen: 22 *Wertungsmarker*

- 8** Wer den schönsten *Regenschirm* besitzt, beginnt.

Spielaufbau

→ Spielaufbau zu viert:



→ Spielaufbau zu dritt:



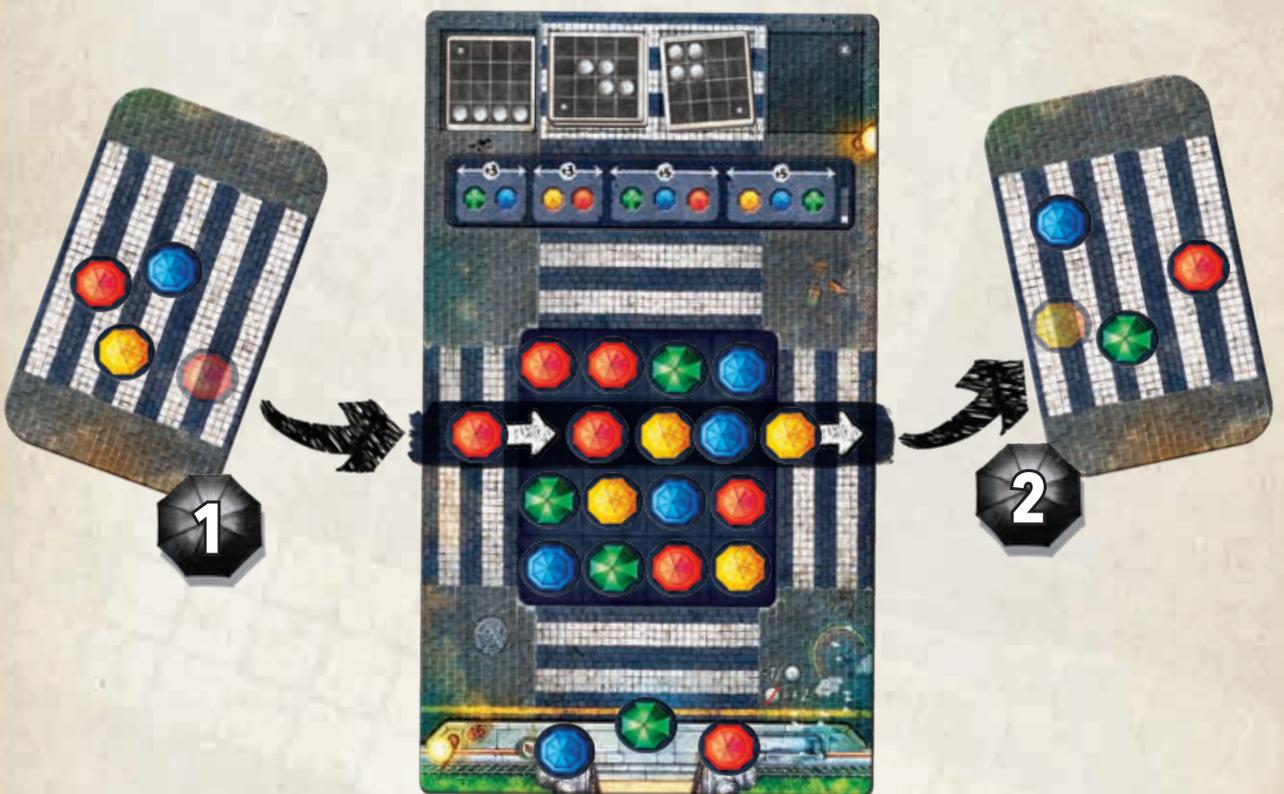
→ Spielaufbau zu zweit:



Spielablauf

Reihum im Uhrzeigersinn führt ihr eure Spielzüge aus. Ein Spielzug besteht aus folgenden Schritten:

- 1 Wähle 1 Regenschirm aus einer der Wartezonen rund um dein Spielertableau. Dabei sind die seitlichen Wartezonen rechts und links deines Tableaus, die zentrale Wartezone und die Wartezone unten auf deinem Spielertableau verfügbar.
- 2 Schiebe diesen Regenschirm (horizontal oder vertikal, abhängig von der Position der Wartezone) in deinen Bühnenbereich. Nimm den letzten Regenschirm dieser Reihe und lege ihn in den angrenzenden Wartebereich.



Beispiel: Du nimmst den roten Regenschirm aus der Wartezone links von dir und schiebst ihn in die zweite Reihe von oben von links ein. Den letzten Schirm dieser Reihe (Gelb) nimmst du und platzierst ihn auf der Wartezone rechts von dir.

Hinweis: Falls eine Wartezone leer sein sollte, kannst du momentan keinen Schirm von dieser Seite einschieben. (Für den extrem seltenen Fall, dass alle 4 Wartezonen um dein Tableau leer sein sollten, gilt Folgendes: Nimm dir einen Regenschirm einer beliebigen Wartezone und schiebe ihn in eine beliebige Zeile oder Spalte deines Bereichs.)



3 Falls nun im Bühnenbereich deines Tableaus eine Formation eines Formationsplättchens mit Regenschirmen einer Farbe erfüllt ist, führst du folgende Schritte durch:

➔ Nimm dir einen Wertungsmarker und setze ihn auf ein freies Feld deiner Wertungsleiste, das die gleiche Farbe zeigt, wie die Regenschirme deiner Formation.



Hinweis: Falls du kein freies Feld in der benötigten Farbe auf deiner Wertungsleiste hast, kannst du das Formationsplättchen nicht erfüllen. Du erhältst keinen Wertungsmarker und darfst auch das Plättchen nicht weitergeben (siehe nächster Punkt).

➔ Gib das erfüllte Formationsplättchen der Person links von dir.

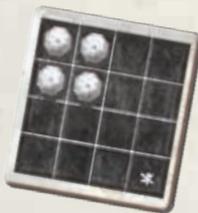
- **Im Spiel zu dritt oder viert** darfst du die sichtbare Seite des Plättchens nicht ändern.
- **Im Spiel zu zweit** darfst du beim Weitergeben des Plättchens entscheiden, welche Seite (hell oder dunkel) sichtbar sein soll.

➔ Wer das Plättchen erhält, legt es auf ein Feld seines Spielertableaus.

- Falls mindestens 1 Feld frei ist, legt er es auf das erste freie Feld seines Tableaus. Das Plättchen wird so ausgerichtet, dass * übereinander liegen.
- Falls keine Felder für Formationsplättchen frei sind, wählt die Person ein beliebiges Plättchen aus und legt es darauf. Auch dabei muss die Ausrichtung so erfolgen, dass * übereinander liegen.

HINWEIS:

In jedem Zug kannst du nur ein Formationsplättchen erfüllen. Falls du mehrere in einem Zug erfüllen könntest, wählst du aus, welches davon du werten willst. .



Danach ist die nächste Person im Uhrzeigersinn am Zug. Spielt so lange reihum, bis das Spielende erreicht ist.

Spielende

Es gibt 3 Möglichkeiten, wie das Spielende ausgelöst wird:

- ➔ Wenn der letzte Wertungsmarker platziert wurde.
- ➔ Wenn jemand sein letztes Formationsplättchen weitergeben konnte.
- ➔ Wenn jemand 10 Wertungsmarker auf seiner Wertungsleiste platziert hat.

Wer das Spielende ausgelöst hat, hat keinen Zug mehr. Alle anderen haben reihum einen letzten Zug. Falls du durch deinen Zug noch einen Wertungsmarker erhalten würdest, nimmst du dir einen der zu Beginn beiseite gelegten Wertungsmarker. Wertet danach eure Spielertableaus:



➔ Du erhältst **+2 Punkte** für jeden Wertungsmarker auf deiner Wertungsleiste.



➔ Du erhältst **-1 Punkt** für jeden Regenschirm in der Wartezone unten auf deinem Tableau.



➔ Du erhältst **+2 Punkte**, falls diese Wartezone leer sein sollte.



➔ Zusätzlich kannst du noch Punkte erhalten für deine Wertungsleiste (siehe Abschnitt WERTUNGSLEISTEN).

Wer am meisten Punkte erreicht hat, gewinnt.

Im Falle eines Gleichstandes gewinnt, wer weniger Schirme in der Wartezone seines Tableaus hat. Ist auch dies gleich, gewinnen alle Beteiligten gemeinsam.

SPIELLENDE-BEISPIEL:



Du hast 6 Wertungsmarker platziert. Für jeden erhältst du 2 Punkte, also **+12 Punkte.**



In der Wartezone deines Tableaus befindet sich noch 1 Regenschirm, daher bekommst du **-1 Punkt.**

Du hast 2 vollständige Gruppen auf deiner Wertungsleiste:

- Für die erste erhältst du **+3 Punkte.**
- für die zweite **+5 Punkte.**

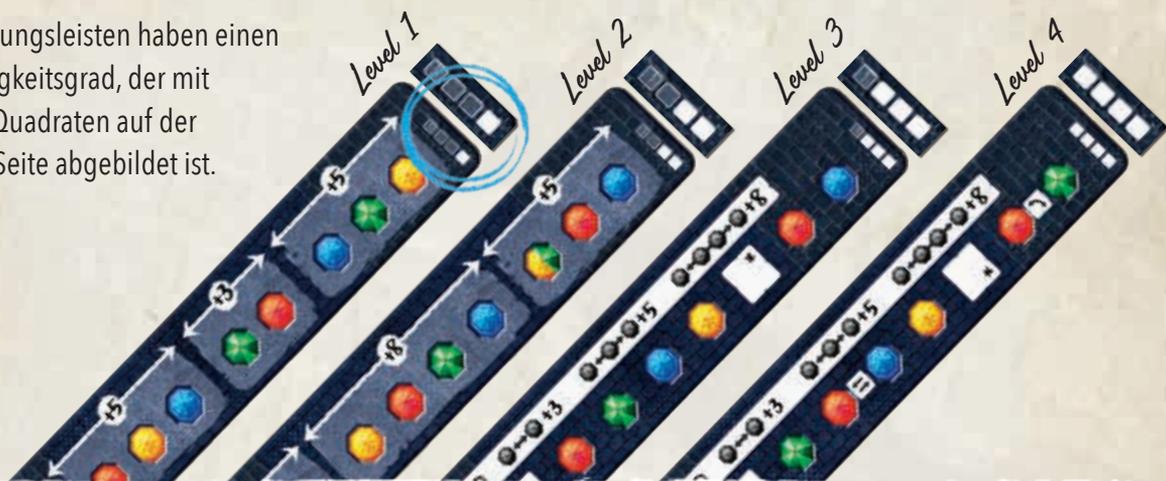


Du beendest die Partie mit
12 + 3 + 5 - 1 Punkten, was
zusammen **19** Punkte ergibt!



Wertungsleisten

Die Wertungsleisten haben einen Schwierigkeitsgrad, der mit weißen Quadraten auf der rechten Seite abgebildet ist.



LEVEL-1-WERTUNGSLEISTE: (verwendet diese in eurer ersten Partie)

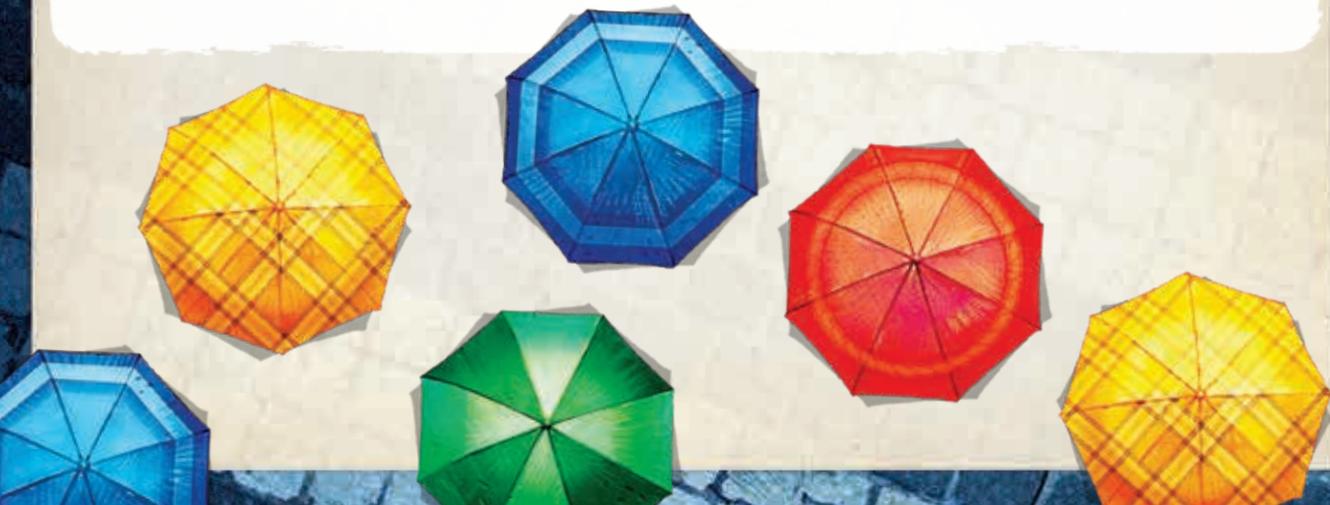


➔ Du erhältst für vollständige Gruppen Punkte, wie darüber angegeben.

LEVEL-2-WERTUNGSLEISTE:



➔ Du erhältst für vollständige Gruppen Punkte, wie darüber angegeben. Auf den zweifarbigen Plätzen darfst du wählen, welche der angegebenen Farben du nutzt.

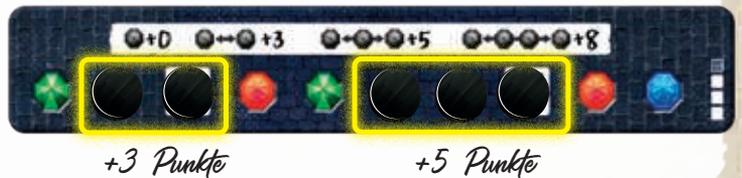


LEVEL-3-WERTUNGSLEISTE:



➔ Du darfst die weißen Plätze besetzen, wenn du ein Formationsplättchen in dieser Ausrichtung erfüllst, egal mit welcher Farbe.

➔ Die Gruppen sind nicht vorgegeben, aber du erhältst wieder Punkte, für Wertungsmarker in Gruppen. Eine Gruppe von 2 angrenzenden Wertungsmarkern bringt dir +3 Punkte, eine Gruppe aus 3 angrenzenden Wertungsmarkern bringt dir +5 Punkte und eine Gruppe aus 4 oder mehr angrenzenden Wertungsmarkern +8 Punkte.



LEVEL-4-WERTUNGSLEISTE:



➔ Du darfst die weißen Plätze besetzen, wenn du ein Formationsplättchen in dieser Ausrichtung erfüllst, egal mit welcher Farbe.

➔ Eine Gruppe von 2 angrenzenden Wertungsmarkern bringt dir +3 Punkte, eine Gruppe aus 3 angrenzenden Wertungsmarkern bringt dir +5 Punkte und eine Gruppe aus 4 oder mehr angrenzenden Wertungsmarkern +8 Punkte.

➔ Du erhältst einen Sofort-Effekt, wenn du den letzten freien Platz neben einem dieser Symbole belegst:



Du hast sofort einen weiteren Zug.



Du darfst 2 benachbarte (nur horizontal oder vertikal) Regenschirme in deinem Bühnenbereich miteinander tauschen.



Du darfst einen Regenschirm deines Bühnenbereichs mit einem Regenschirm einer beliebigen Wartezone tauschen.

Solo-Modus

AUFBAU

Nimm dir ein Spielertableau und platziere links, rechts und darüber jeweils eine Wartezone.

- 1** Lege passende Regenschirme auf die entsprechenden Farbmarkierungen in deinem Bühnenbereich.
- 2** Nimm 5 Regenschirme jeder Farbe, mische sie verdeckt und lege dann jeweils 5 davon offen in jede Wartezone.
- 3** Lege jeweils 3 Formationsplättchen gestapelt auf die ersten beiden Felder des entsprechenden Bereichs deines Tableaus. Richte sie passend nach  aus und drehe sie so, dass die dunklen Seiten sichtbar sind.
- 4** Nimm dir eine Wertungsleiste deiner Wahl und richte lege 6 Wertungsmarker bereit.



SPIELABLAUF

- ➔ Wähle einen Regenschirm aus einer Wartezone und schiebe ihn von dieser Seite in den Bühnenbereich.
- ➔ Lege den Regenschirm, der herausgeschoben wird, beiseite. Du brauchst ihn für diese Partie nicht mehr.
- ➔ Wenn du eine Formation erreichst, nimm dir einen Wertungsmarker und platziere ihn auf der Wertungsleiste.
- ➔ Falls bei dem erfüllten Formationsplättchen die dunkle Seite sichtbar war, drehe es auf die helle Seite und platziere es auf dem ersten freien Feld (falls alle Felder belegt sind, auf einem Feld deiner Wahl). Richte es so aus, dass  aufeinanderliegen. Ist die weiße Seite sichtbar, lege das Formationsplättchen beiseite. Es ist aus dem Spiel.

SPIELEND

Es gibt 2 Möglichkeiten, das Spielende auszulösen.

Du hast den letzten Wertungsmarker platziert.

ODER

Es ist nicht mehr möglich, mit den verbleibenden Regenschirmen ein Formationsplättchen zu erfüllen.

Werte dann dein Tableau:

- ➔ Für jeden Wertungsmarker erhältst du +2 Punkte.
- ➔ Du erhältst zusätzlich Punkte für deine Wertungsleiste (siehe Abschnitt WERTUNGSLEISTEN).
- ➔ Falls du das Spielende durch den letzten Wertungsmarker ausgelöst hast, erhältst du für jeden Regenschirm in Wartezonen zusätzlich +1 Punkte.

Hinweis: Auf der Level-4-Wertungsleiste musst du den herausgeschobenen Regenschirm beim Effekt „Du hast sofort einen weiteren Zug.“ nicht ablegen.

BEWERTUNG

<i>unter 15 Punkte</i>	<i>15 bis 18 Punkte</i>	<i>19 bis 23 Punkte</i>	<i>24 bis 26 Punkte</i>	<i>27 bis 30 Punkte</i>	<i>31 oder mehr Punkte</i>
<i>Versuch es noch einmal!</i>	<i>Für den Anfang okay!</i>	<i>Nicht schlecht!</i>	<i>Gut gemacht!</i>	<i>Beindruckend!</i>	<i>Wahnsinns- Leistung!</i>

Ich danke der Almudena, der Kathedrale von Madrid, für die Inspiration zu diesem Spiel. Virginie und Laetitia schulde ich Dank für ihre Geduld bei unseren langen Diskussionen, Antoine für sein Talent und seine ansteckende Begeisterung, Vincent für seine unglaublichen Illustrationen, Flavien für die Erfahrung, wie toll gemeinsames Spieleentwickeln sein kann, und Virginie einfach für alles ...

Benoit

Vor allem möchte ich mich bei Laetitia und Léon (meiner Ehefrau und meinem Sohn) bedanken, die mich von Anfang an unterstützt und bestärkt haben. Sie haben mir den Mut und den Freiraum gegeben, mich auf dieses Abenteuer einzulassen. Außerdem danke ich Benoit, der mir die Welt des Spieleentwickelns gezeigt hat und dem ich unzählige Kontakte und unbezahlbare Ratschläge zu verdanken habe. Nicht zuletzt vielen Dank an Antoine und das ganze Lumberjack-Team und natürlich an Vincent für seine magischen Pinselstriche!

Flavien

Autoren: Benoit Turpin und Flavien Dauphin
Illustrator: Vincent Dutrait
Layout: Florent Wilmart - Meeple Potion

Deutsche Ausgabe
Grafikerin: Sabine Kondirolli
Redakteur: Stefan Stadler

© 2024 Lumberjack-Studios,
Alle Rechte vorbehalten

© 2024 HUCH!
Alle Rechte vorbehalten



Hutter Trade GmbH + Co. KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, DEUTSCHLAND
www.hutter-trade.com



Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccolo parti. Rischio di soffocamento.

