

Une foule de parapluies se presse dans les rues de New York ! Vues du ciel, les couleurs dansent. Réalisez des figures imposées et marquez le plus de points !

Dans *Umbrella*, le but du jeu est de valider des *Figures* avec 4 *Parapluies* de la même couleur, en respectant les emplacements indiqués. Pour ce faire, il faudra faire glisser les *Parapluies* des différentes *Zones d'attente* vers la *Scène* en optimisant le plus possible ces mouvements et en choisissant bien la couleur des *Parapluies*.

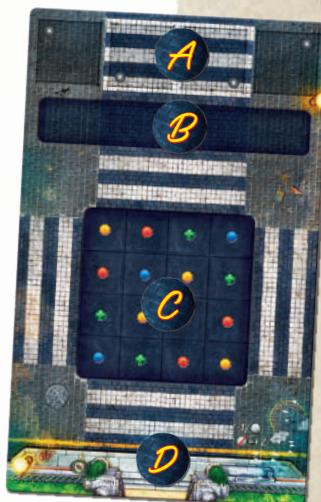
Remarque : Dans la suite de la règle, le terme «joueur» sera utilisé pour désigner indifféremment des joueuses ou des joueurs.

Materiel

4 PLATEAUX PERSONNELS

Chacun d'eux est composé de :

- A** 4 cases *Figure*
- B** Un emplacement pour une *Plaquette de Score*
- C** Une *Scène*
- D** Une *Zone d'attente personnelle*



5 ZONES D'ATTENTE



4 intermédiaires



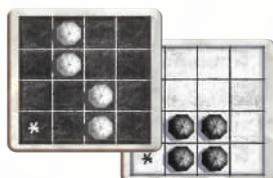
1 centrale

8 PLAQUETTES DE SCORE recto/verso



24 TUILES FIGURE

recto/verso



25 jetons Score

100 JETONS PARAPLUIE

25 de 4 couleurs différentes



- 1** Chaque joueur prend son *Plateau personnel*.
- 2** Chaque joueur installe sur sa *Scène* 16 *Parapluies* en suivant les indications de couleur.
- 3** Chaque joueur place 4 *Parapluies* de couleurs différentes sur sa *Zone d'attente personnelle*.
- 4** À 3 et 4 joueurs, on installe une *Zone d'attente intermédiaire* entre chaque plateau ; ainsi que la *Zone d'attente centrale* au centre de la table.
À 2 joueurs, on installe une *Zone d'attente intermédiaire* à droite et une à gauche de la *Zone d'attente centrale*.

Sur ces *Zones d'attente*, on installe également 4 *Jetons Parapluie* de couleurs différentes.

- 5** Sur les 2 premières cases *Figure* situées en haut du *Plateau personnel*, chaque joueur place 2 piles de 2 *tuiles Figure*, peu importe le côté visible, en suivant l'orientation du symbole .
- 6** Tous les joueurs prennent une *Plaquette de score* de même niveau de difficulté (indiqué sur la plaquette à droite) et la placent sur le *Plateau personnel* sous les cases *Figure*. Pour une première partie, prendre une *Plaquette de score* de niveau 1.

- 7** On place les *jetons Score* nécessaires au centre de la table. Les autres *jetons Score* sont mis de côté et pourront éventuellement servir en fin de partie.
À 2 joueurs : 11 *jetons Score*.
À 3 joueurs : 17 *jetons Score*.
À 4 joueurs : 22 *jetons Score*.

- 8** Le joueur qui a le plus joli parapluie chez lui commence la partie.

Mise en place

→ Mise en place à 4 joueurs :



→ Mise en place à 3 joueurs :



→ Mise en place à 2 joueurs :



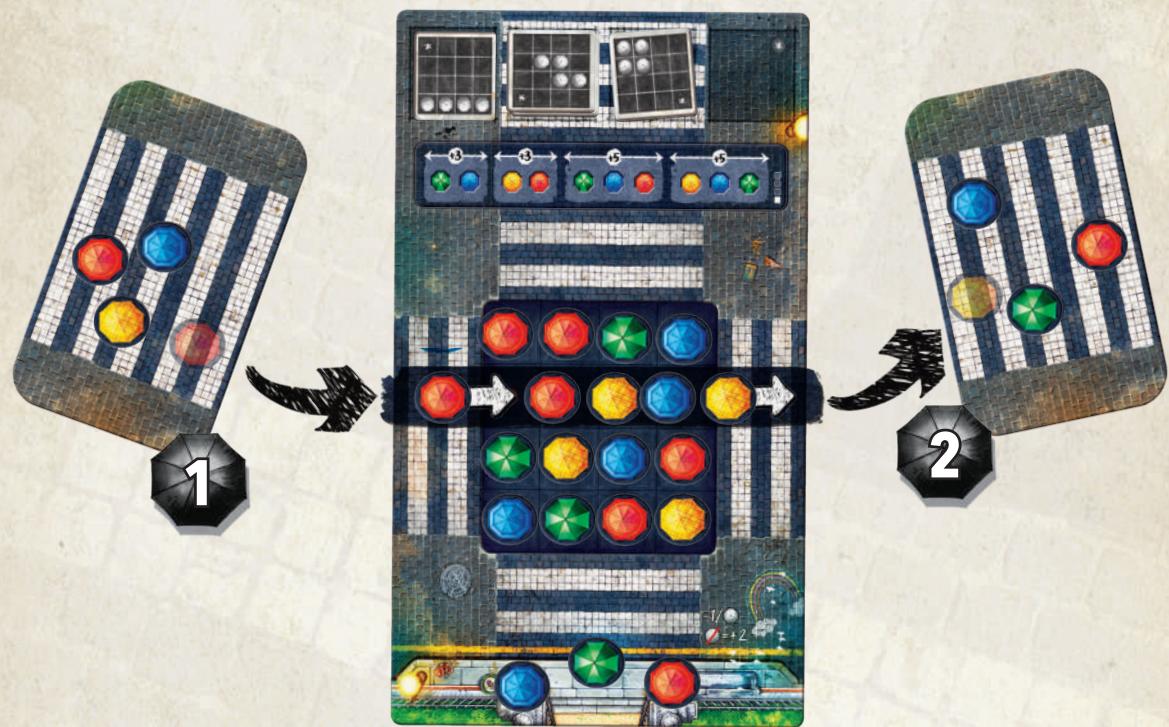
Déroulement d'un tour

Dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le premier joueur :

- 1 Le joueur actif choisit un *Jeton Parapluie* d'une des 4 *Zones d'attente* autour de lui (gauche, droite, au centre de la table et dans sa *Zone d'attente personnelle*).
- 2 Il le glisse depuis l'endroit où il l'a pris dans une des 4 lignes (rangée ou colonne, selon la *Zone d'attente*) en prenant simultanément le dernier *Jeton Parapluie* de l'autre côté de celle-ci qu'il place immédiatement sur la *Zone d'attente* correspondante (de l'autre côté de la *Zone d'attente de départ*).

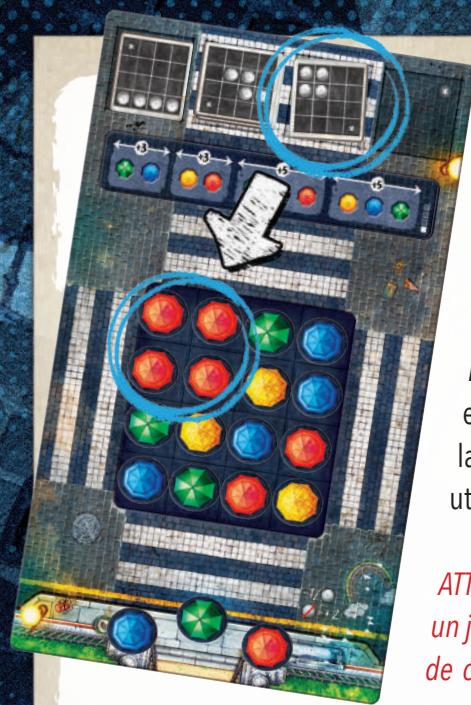
Vous pourrez ainsi soit :

- Prendre un *Jeton Parapluie* dans la *Zone d'attente centrale*, le glisser en haut d'une colonne, puis récupérer un jeton dans votre *Zone d'attente personnelle*. Ou inversement depuis votre *Zone d'attente personnelle* vers la *Zone d'attente centrale*.
- Prendre un *Jeton Parapluie* dans la *Zone d'attente* située à votre gauche, le glisser par la gauche dans une rangée, puis enfin déposer un jeton dans la *Zone d'attente* située à votre droite (*exemple ci-dessous*). Ou inversement depuis la *Zone d'attente* située à votre droite vers la *Zone d'attente* située à votre gauche.



Exemple : Le joueur prend un *Parapluie* rouge sur la *Zone d'attente* située à sa gauche, il insère ce *Parapluie* puis le pousse de la gauche vers la droite. Il prend simultanément le dernier *Parapluie* jaune de la rangée pour le placer sur la *Zone d'attente* située à sa droite.

Note : Si une *Zone d'attente* est vide, un joueur ne peut pas pousser de *Jeton Parapluie* depuis cette *Zone d'attente*. (Dans le cas extrêmement rare où les 4 *Zones d'attente* autour d'un joueur sont vides, le joueur prend un *Jeton Parapluie* sur la *Zone d'attente* de son choix et pousse dans le sens de son choix).



3

Si après avoir fait glisser un *Jeton Parapluie*, la Scène du joueur actif correspond à une des tuiles *Figure* placées devant lui, on effectue les actions suivantes :

- Le joueur actif prend un *Jeton Score* et le place sur sa *Plaquette de Score* sur un emplacement disponible de la même couleur que celle utilisée pour la *Figure*.



ATTENTION : Quand une couleur n'est plus visible sur sa *Plaquette de Score*, un joueur ne peut plus valider de *Figure* de cette couleur. Réaliser une *Figure* de cette couleur s'avère donc inutile, ne rapporte aucun *Jeton Score* et ne permet pas de passer la *Tuile* à son voisin.

- Il prend ensuite la *Tuile Figure* qui a été validée et la donne à son voisin de gauche.

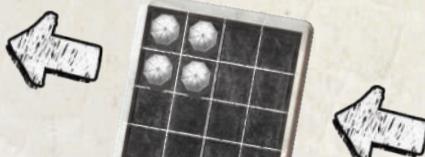
- À 3 et 4 joueurs, la *Tuile Figure* qui est donnée doit être retournée, la face visible change donc.
- À 2 joueurs, celui qui donne la *Tuile Figure* choisit quelle face sera visible pour son adversaire.

- Le joueur qui reçoit la *Tuile Figure*, la place :

- sur la première *Case Figure* vide devant lui, en suivant l'orientation du symbole .
- OU, s'il n'y a plus de *Case Figure* vide devant lui, ce joueur choisit quelle *Tuile Figure* il recouvre, en suivant l'orientation du symbole .

REMARQUE :

On ne peut réaliser qu'une seule *Figure* par tour. Si une autre *Figure* est réalisée simultanément (ou lors de la révélation de la *Tuile* du dessous, ou lors de la réception de la *Tuile* d'un adversaire), le joueur concerné ne pourra la valider qu'à la fin de son prochain tour, après avoir effectué le glissement d'un de ses *Jetons Parapluie*.



Puis c'est au joueur suivant de jouer de la même manière, jusqu'à la fin de la partie.

Fin de partie

La partie se termine de 3 manières différentes :

- Lorsque le dernier *Jeton Score* a été placé.
- Lorsqu'un joueur n'a plus aucune *Tuile Figure* sur son *Plateau personnel*.
- Lorsqu'un joueur a placé 10 *Jetons Score* sur sa *Plaquette de score*.

Chaque autre joueur joue alors une dernière fois. Un joueur peut valider une *Figure* en récupérant un *Jeton Score* parmi ceux laissés de côté en début de partie. Puis on compte les points :



→ **+2 points** par Jeton Score posé sur sa *Plaquette de Score*.



→ **-1 point** par Jeton Parapluie présent sur sa *Zone d'attente personnelle*.



→ **+2 points** supplémentaires si sa *Zone d'attente personnelle* est vide.



→ Les autres points gagnés dépendent de la *Plaquette de Score* utilisée (voir chapitre «*Plaquettes de Score*»).

Le joueur avec le plus de points remporte la partie.

En cas d'égalité, celui qui a le moins de *Parapluies* présents sur sa *Zone d'attente personnelle* l'emporte.

En cas de nouvelle égalité, la victoire est partagée.

EXEMPLE DE FIN DE PARTIE :



Le joueur termine la partie avec 6 Jetons Score. Chacun d'eux lui rapporte 2 pts, soit **+12 pts**.



Enfin, il lui reste 1 Jeton Parapluie présent sur sa Zone d'attente personnelle. Celui-ci lui fait perdre **-1 pt.**

Le Joueur termine donc la partie avec **12 + 5 + 3 - 1** points un score total de **19 pts** !

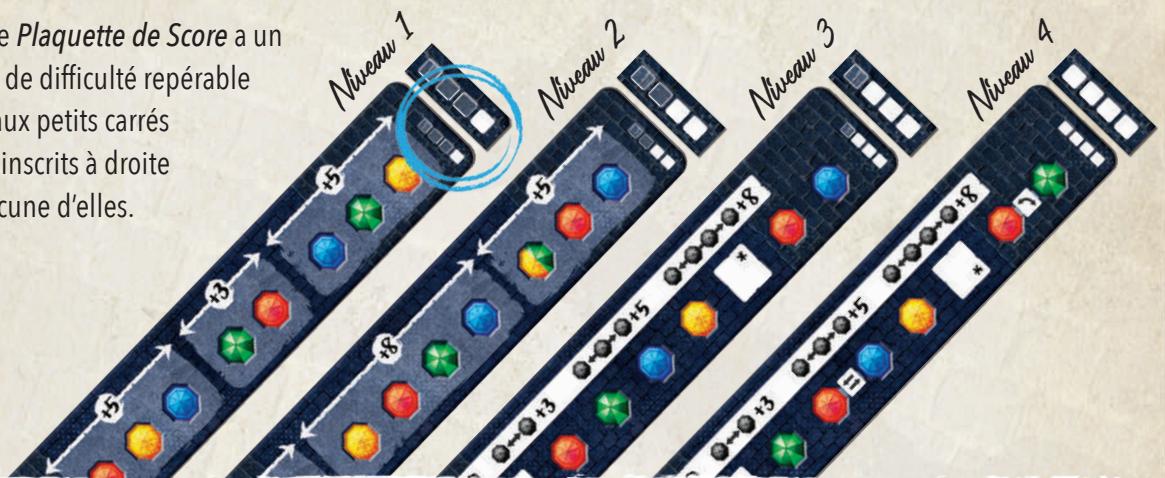
Il a validé deux Groupes sur sa Plaquette de Score :

- Le premier lui rapporte **+3 pts**.
- Le deuxième **+5 pts**.



Plaquettes de Score

Chaque *Plaquette de Score* a un niveau de difficulté repérable grâce aux petits carrés blancs inscrits à droite de chacune d'elles.



PLAQUETTE DE NIVEAU 1 (à choisir pour une première partie)



→ Sur cette *Plaquette de Score*, si un *Groupe* est complet, on gagne en plus les points indiqués au-dessus du *Groupe*.

PLAQUETTE DE NIVEAU 2



→ Sur cette *Plaquette de Score*, si un *Groupe* est complet, on gagne en plus les points indiqués au-dessus du *Groupe*. Les emplacements bicolores peuvent être complétés avec une *Figure* d'une des 2 couleurs demandées.



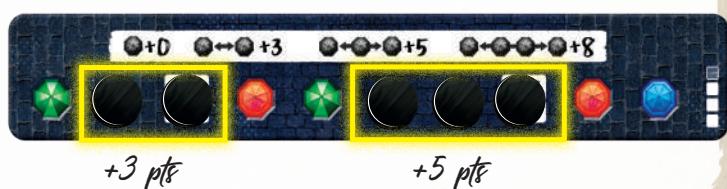
PLAQUETTE DE NIVEAU 3



→ Sur cette *Plaquette de Score*, il y a des carrés blancs. Pour y placer un jeton, il faut réaliser une *Figure* en utilisant une tuile placée sur la case *Figure* correspondant à l'orientation du symbole , peu importe la couleur.

→ Il n'y a pas de *Groupes* prédefinis. Chaque *Groupe* de 2 *Jetons Score* adjacents rapportera 3 points supplémentaires, chaque *Groupe* de 3 *Jetons Score* adjacents rapportera 5 points supplémentaires. Chaque *Groupe* de 4 *Jetons Score* adjacents ou plus rapportera 8 points supplémentaires.

- = +0 PTS
- = +3 PTS
- = +5 PTS
- = +8 PTS



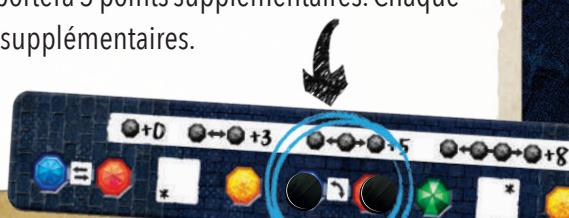
PLAQUETTE DE NIVEAU 4



→ Sur cette *Plaquette de Score*, il y a des carrés blancs. Pour y placer un jeton, il faut réaliser une *Figure* en utilisant une tuile placée sur la case *Figure* correspondant à l'orientation du symbole , peu importe la couleur.

→ Il n'y a pas de *Groupes* prédefinis. Chaque *Groupe* de 2 *Jetons Score* adjacents rapportera 3 points supplémentaires, chaque *Groupe* de 3 *Jetons Score* adjacents rapportera 5 points supplémentaires. Chaque *Groupe* de 4 *Jetons Score* adjacents ou plus rapportera 8 points supplémentaires.

→ Il y a en plus des *Pouvoirs*. Pour les activer, il faut recouvrir les 2 emplacements de couleur qui entourent le *Pouvoir*.



Ce *Pouvoir* permet de rejouer immédiatement.



Ce *Pouvoir* permet d'échanger immédiatement sur sa *Scène* la place de 2 *Jetons Parapluie* adjacents orthogonalement.



Ce *Pouvoir* permet d'échanger immédiatement un *Jeton Parapluie* d'une *Zone d'attente* atour de lui avec un *Jeton Parapluie* de sa *Scène*.

Mode Solo

MISE EN PLACE

Le joueur prend un *Plateau personnel* et installe 1 *Zone d'attente intermédiaire* à droite, 1 à gauche et 1 au-dessus du *Plateau personnel*.

- 1** Il installe sur sa *Scène* 16 *Jetons Parapluie* en suivant les indications de couleur.
- 2** Il prépare 5 *Jetons Parapluie* de chaque couleur, il mélange les 20 *Jetons Parapluie* et les place au hasard sur les 4 *Zones d'attente* (5 *Jetons Parapluie* sur chaque *Zone d'attente*).
- 3** Sur les 2 premières cases *Figure* situées en haut de son *Plateau personnel*, le joueur place 2 piles de 3 *Tuiles Figure*, côté noir visible, en suivant l'orientation du symbole .
- 4** Le joueur installe une *Plaquette de Score* du niveau de difficulté de son choix et prépare 6 *Jetons Score*.





DÉROULEMENT D'UN TOUR

- Le joueur choisit un *Jeton Parapluie* d'une des 4 *Zones d'attente* et le glisse depuis l'endroit où il l'a pris.
- Le *Jeton Parapluie* qui ressort est défaussé immédiatement (placez-le dans la boîte de jeu) !
- Quand le joueur a réalisé une *Figure*, il place un *Jeton Score* sur la *Plaquette de Score* à l'emplacement correspondant.
- Si la *Figure* réalisée est **noire**, le joueur prend la *Tuile Figure* et la retourne, côté blanc visible sur la première *Case Figure* vide devant lui (ou sur la *Tuile Figure* de son choix s'il n'y a pas de *Case Figure* vide), en suivant l'orientation du symbole . Si la *Figure* réalisée est **blanche**, le joueur défausse la *Tuile Figure*.

FIN DE PARTIE

La partie se termine de 2 manières différentes :

Lorsqu'on a placé le dernier *Jeton Score*.

OU

Lorsqu'on ne peut pas réussir à faire une nouvelle *Figure* avec les *Jeton Parapluie* restants.

On compte les points:

- +2 points par *Jeton Score* posé sur sa *Plaquette de Score*.
- Les autres points gagnés dépendent de la *Plaquette de Score* utilisée (voir chapitre « *Plaquettes de score* »).
- Si le dernier *Jeton Score* a été placé, alors le joueur marque également 1 point par *Jeton Parapluie* restant dans les *Zones d'attentes* (y compris dans sa *Zone d'attente personnelle*).

Note : sur la *Plaquette de Score* de niveau 4, le pouvoir "Rejoue" permet de ne pas défausser le *Jeton Parapluie* sortant.

TABLEAU DE MÉRITE

- de 15 pts	15 à 18 pts	19 à 23 pts	24 à 26 pts	27 à 30 pts	31 pts et +
Essaie encore	C'est un début	Pas mal	Bien Joué	Impressionnant	Big Respect !



Je remercie l'Almudena (la cathédrale de Madrid) pour l'inspiration du jeu, Virginie et Laetitia pour leurs longues discussions, Antoine pour son enthousiasme communicatif et son talent, Vincent pour ses illustrations incroyables, Flavien pour cette super première expérience à 2, et Virginie pour tout...

Benoit

Je remercie tout d'abord Laëtitia et Léon, ma femme et mon fils, qui sont mes premiers soutiens et qui m'ont permis d'avoir le courage et l'espace mental pour me lancer dans cette aventure ludique. Je remercie aussi Benoit, qui m'a accueilli dans ce milieu et m'a donné des contacts et de précieux conseils. Enfin, je remercie Antoine et toute l'équipe des bûcherons pour ce magnifique projet, sans oublier Vincent et son coup de crayon magique !

Flavien

Un jeu édité par
LUMBERJACKS STUDIO
S.A.V. : lumberjacks-studio.com
Mise en page : Florent Wilmart - Meeple Potion



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

