

FLAVIEN  
DAUPHIN

BENOIT  
TURPIN

# UMBRELLA

ILLUSTRATO DA  
VINCENT DUTRAIT

*Slidin' in the rain!*

Sotto la pioggia di New York, gli ombrelli affollano le strade. Visti dall'alto, formano una danza di colori. Completate le coreografie richieste per ottenere più punti possibile!

In *Umbrella*, il vostro obiettivo è quello di completare *Coreografie* usando *Ombrelli* dello stesso colore. Per farcela, avrete bisogno di far scivolare gli Ombrelli da diverse zone di *Attesa* al vostro *Palco*, ottimizzando i movimenti e scegliendo saggiamente i colori.

# Componenti

## 4 PLANCE PERSONALI

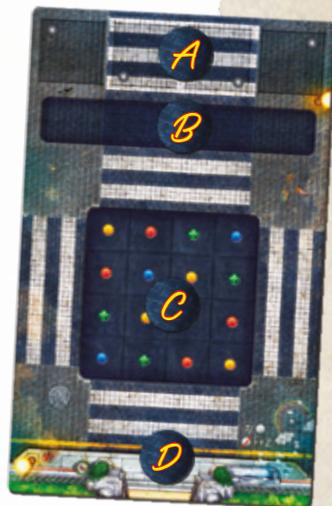
Ognuna di esse ha:

**A** 4 spazi Coreografia

**B** 1 spazio per la tessera Punteggio

**C** 1 Palco

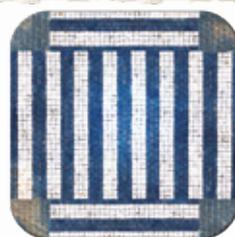
**D** 1 zona di Attesa Personale



## 5 PLANCE ZONE DI ATTESA



4 plance zona di Attesa Laterale

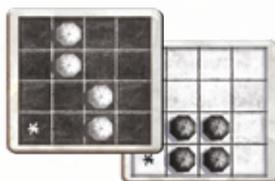


1 plancia zona di Attesa Centrale

## 8 TESSERE PUNTEGGIO (a due lati)



## 24 TESSERE COREOGRAFIA (a due lati)



## 100 TESSERE OMBRELLINO

25 in 4 colori diversi + 1 di riserva (per colore)



## 28 SEGNALINI PUNTEGGIO



- 1 Prendete 1 plancia personale e collocatela davanti a voi.
- 2 Piazzate sul Palco della vostra plancia personale 16 tessere Ombrello, seguendo il colore indicato in ognuno dei 16 spazi del Palco.
- 3 Piazzate la zona di Attesa Centrale in mezzo al tavolo.
- 4 **In una partita a 3 o 4 giocatori**, piazzate 1 zona di Attesa Laterale di fianco a ogni plancia personale; Dovreste avere 1 zona di Attesa Laterale a destra e a sinistra rispetto alla vostra plancia personale. **In una partita a 2 giocatori**, piazzate 1 zona di Attesa Laterale a destra e 1 a sinistra rispetto alla zona di Attesa Centrale.
- 5 Piazzate **4 tessere Ombrello di colore diverso** su ognuna delle zone di Attesa, compresa la vostra zona di Attesa Personale.
- 6 Piazzate 2 pile di 2 tessere Coreografia, con il lato bianco o nero a vostra scelta, sui primi 2 spazi Coreografia a sinistra della vostra plancia personale. Fate combaciare i simboli ✖ con i simboli ✖ presenti nei relativi spazi Coreografia.
- 7 Prendete 1 tessera Punteggio con uno stesso livello di difficoltà per tutti i giocatori. (Trovate il livello di difficoltà sulla parte destra della tessera Punteggio. Vedi "Tessere Punteggio" a pagina 8). Piazzate la tessera Punteggio nel relativo spazio della vostra plancia personale (sotto agli spazi Coreografia). Per la vostra prima partita, vi consigliamo di utilizzare la tessera Punteggio con livello di difficoltà 1.
- 8 Mettete segnalini Punteggio al centro del tavolo in base al numero di giocatori:  
**2 giocatori:** 11 segnalini Punteggio.  
**3 giocatori:** 17 segnalini Punteggio.  
**4 giocatori:** 22 segnalini Punteggio.  
Tenete da parte i segnalini Punteggio avanzati, potrebbero servire alla fine della partita.
- 9 Il giocatore che solitamente va in giro con l'ombrello più carino inizia la partita.

# Preparazione

➔ Preparazione per 4 giocatori



➔ Preparazione per 3 giocatori



➔ Preparazione per 2 giocatori

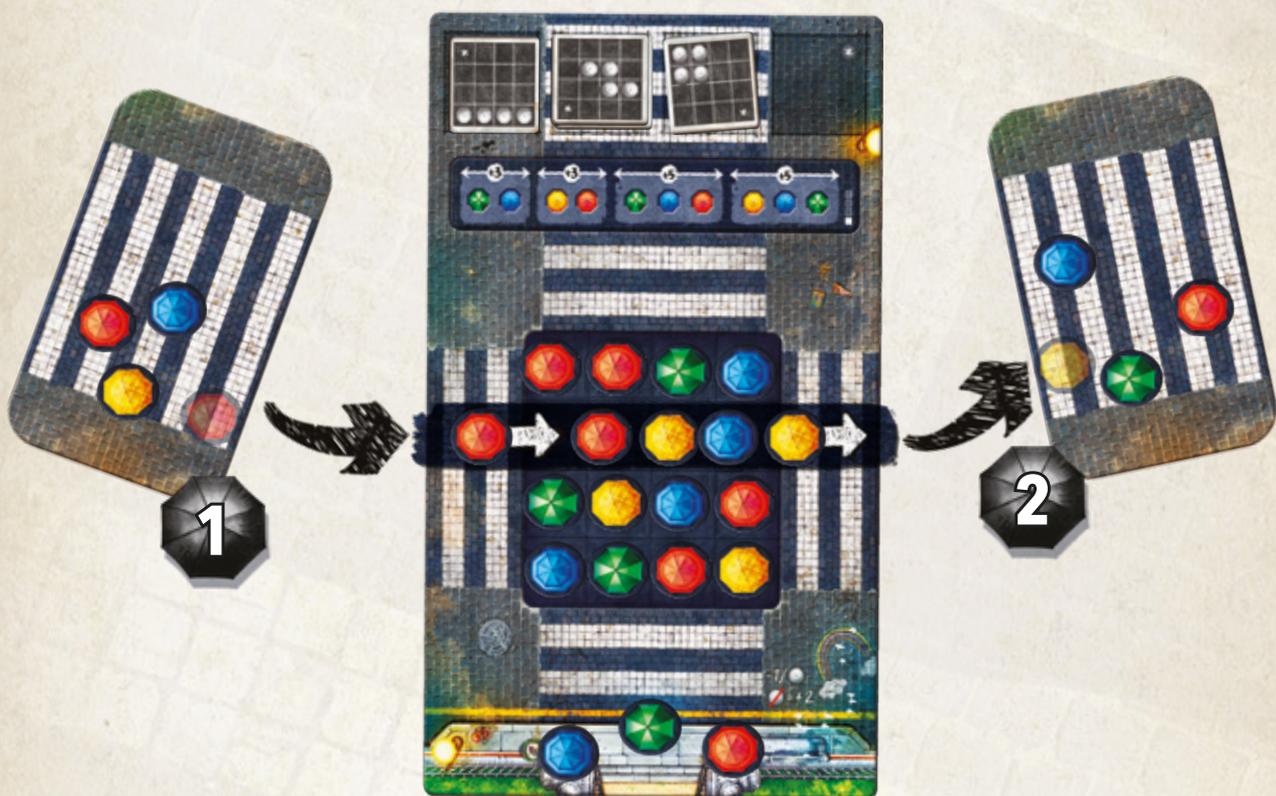


# Svolgimento della partita

Durante la partita i giocatori effettuano i propri turni in senso orario.

Ogni turno è suddiviso nelle seguenti fasi:

- 1** Il giocatore di turno seleziona 1 tessera Ombrello da 1 delle 4 zone di Attesa ai 4 lati del suo Palco (a sinistra, a destra, al centro del tavolo o dalla sua zona di Attesa Personale).
- 2** Prende la tessera Ombrello selezionata e la inserisce nel 1° spazio della linea, facendo scivolare tutte le altre tessere Ombrello di quella linea di 1 spazio verso il lato opposto. Contemporaneamente, prende l'ultima tessera sul lato opposto di quella linea e la piazza sulla zona di Attesa più vicina (che sarà opposta alla zona di Attesa scelta nella fase 1).



**Esempio:** Se il giocatore prende 1 tessera Ombrello rosso dalla zona di Attesa Laterale alla sua sinistra, deve scegliere 1 delle 4 linee del lato sinistro del proprio Palco. Poi, prende questa tessera Ombrello rosso e la inserisce nel 1° spazio della linea scelta, facendo scivolare tutte le altre tessere Ombrello di quella linea di 1 spazio verso il lato opposto. Contemporaneamente, prende la tessera Ombrello giallo sul lato opposto della linea e la piazza sulla zona di Attesa alla sua destra.

**Attenzione:** Se una zona di Attesa non ha tessere Ombrello, il giocatore non può far scivolare alcuna tessera Ombrello partendo da quel lato. Nel raro caso in cui tutte le 4 zone di Attesa attorno alla plancia personale di un giocatore fossero vuote, quel giocatore potrà prendere 1 tessera Ombrello da 1 qualsiasi altra zona di Attesa, e potrà piazzarla e farla scivolare in 1 direzione a sua scelta.



**3** Se, dopo aver fatto scivolare 1 tessera Ombrello, il giocatore di turno possiede sul proprio Palco 4 tessere Ombrello dello stesso colore nella posizione indicata da 1 delle proprie tessere Coreografia visibili, ha completato quella tessera Coreografia. Effettua quindi le seguenti azioni:

➔ Prende 1 segnalino Punteggio e lo piazza sulla propria tessera Punteggio, sopra a 1 spazio vuoto con lo stesso colore delle tessere Ombrello utilizzate per completare la tessera Coreografia.



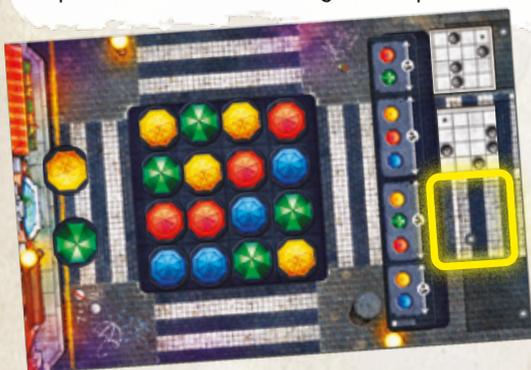
**Attenzione:** Se gli spazi di un certo colore sono esauriti, non è più possibile completare tessere Coreografia con quel colore. In questo caso, anche se 4 tessere Ombrello di quel colore fossero nella posizione corretta per completare la tessera Coreografia, questa non sarà considerata completata: il giocatore non piazzerà alcun segnalino Punteggio, né passerà la tessera Coreografia a un altro giocatore.

➔ Prende la tessera Coreografia completata e la **passa** al giocatore alla sua sinistra.

- **In una partita a 3 o 4 giocatori**, il lato visibile della tessera Coreografia passata non cambia.
- **In una partita a 2 giocatori**, il giocatore che passa la tessera Coreografia sceglie quale lato sarà visibile per l'avversario che la riceverà.

➔ Il giocatore che riceve la tessera Coreografia:

- La piazza sul primo spazio Coreografia disponibile a sinistra della propria plancia personale, facendo combaciare il simbolo ✖ della tessera Coreografia con il simbolo ✖ presente nel relativo spazio Coreografia.
- **OPPURE**, se non ci sono spazi Coreografia disponibili, la piazza sopra 1 delle tessere Coreografia in suo possesso, facendo combaciare i simboli ✖. La tessera Coreografia coperta tornerà disponibile solo quando la tessera Coreografia sopra di essa sarà completata.



## IMPORTANTE:

È possibile completare **1 sola tessera Coreografia per turno e solo durante la 3° fase del turno.**

Se più tessere Coreografia risultano completabili nello stesso turno, il giocatore potrà completarne solo 1, durante la 3° fase del suo turno. Se 1 tessera Coreografia ricevuta da un avversario risulta completabile in automatico, il giocatore potrà completarla solo durante la 3° fase del suo turno.

A questo punto, il turno del giocatore termina, e tocca al prossimo giocatore in senso orario.

# Fine della partita

La partita può terminare in 3 modi diversi:

- ➔ un giocatore piazza l'ultimo segnalino **Punteggio** disponibile.
- ➔ un giocatore **non ha più alcuna tessera Coreografia** davanti a sé.
- ➔ un giocatore ha piazzato **10 segnalini Punteggio** sulla sua tessera Punteggio, completandola.

Ora, tutti i giocatori, tranne quello che ha portato a termine la partita, effettuano 1 ultimo turno. Se necessario, durante questo ultimo turno è possibile utilizzare i segnalini Punteggio messi da parte all'inizio della partita.

Infine, i giocatori calcolano il proprio punteggio:



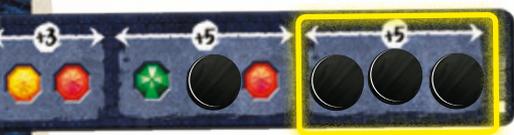
➔ **+2 punti** per ogni segnalino Punteggio piazzato sulla propria tessera Punteggio.



➔ **-1 punto** per ogni tessera Ombrello presente sulla propria zona di Attesa Personale.



➔ **+2 punti** se la propria zona di Attesa Personale è vuota.



➔ **+ i punti aggiuntivi** dipendenti dalle tessere Punteggio utilizzate (vedi "Tessere Punteggio", a pagina 8).

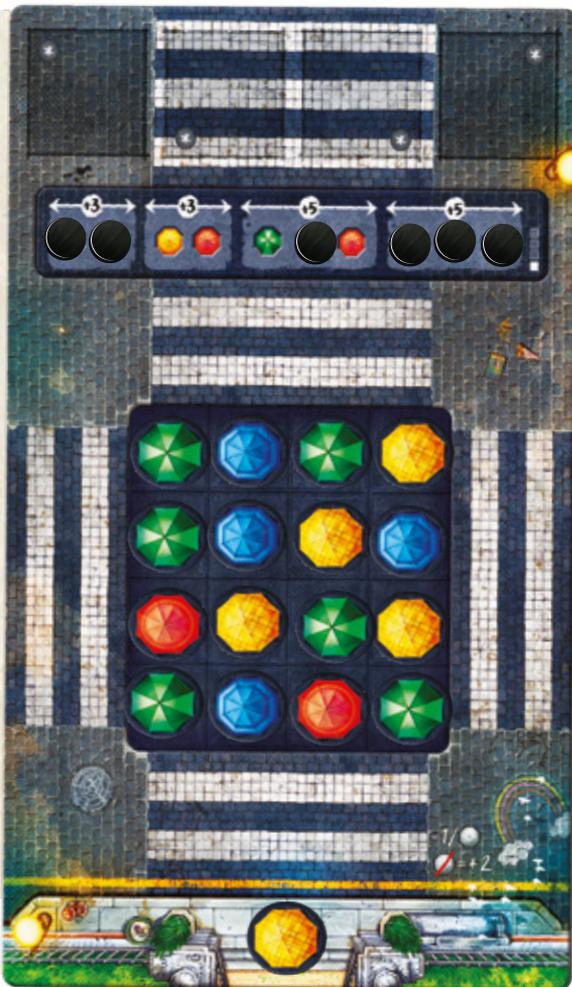
*Il giocatore con il maggior numero di punti vince la partita.*

In caso di pareggio, il giocatore **con meno tessere Ombrello nella propria zona di Attesa Personale** vince. Se il pareggio persiste, la vittoria viene condivisa.

## ESEMPIO DI CALCOLO DEL PUNTEGGIO:



Il giocatore termina la partita con 6 segnalini Punteggio sulla tessera Punteggio. Ogni segnalino gli fornisce 2 punti, quindi  $6 \times 2 = +12$  punti.



Infine, possiede 1 tessera Ombrello sulla sua zona di Attesa Personale, che riduce il suo punteggio di **1 punto**.

Ha completato inoltre 2 Gruppi della sua tessera Punteggio (vedi "Tessere Punteggio", nella pagina seguente):

- Il primo gli fornisce **+3 punti**.
- Il secondo gli fornisce **+5 punti**.



Il giocatore termina la partita con

$12 + 5 + 3 - 1$  punti

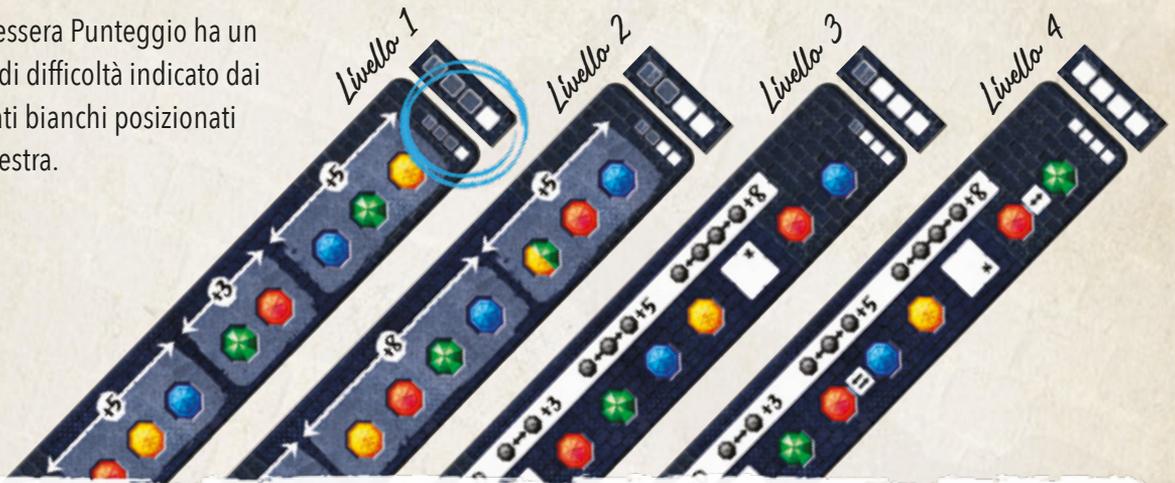
per un totale

di **19** punti!



# Tessere Punteggio

Ogni tessera Punteggio ha un livello di difficoltà indicato dai quadrati bianchi posizionati sulla destra.



## TESSERA PUNTEGGIO DI LIVELLO 1: (usatela nella vostra prima partita)

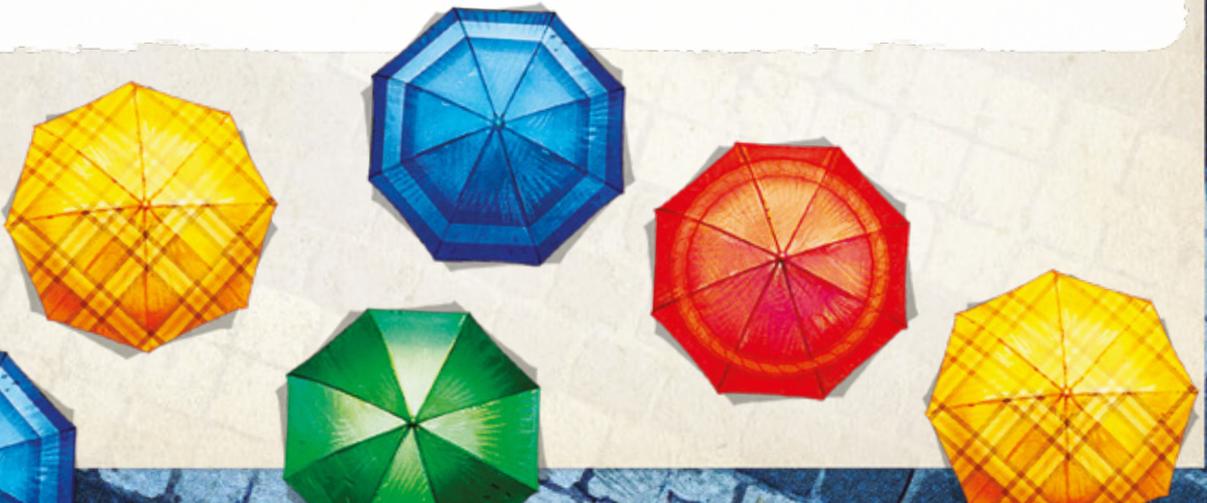


→ Su questa tessera Punteggio, se 1 Gruppo viene completato, ottenete anche i punti indicati sopra a quel Gruppo.  
**Esempio:** se completate il Gruppo composto dagli spazi Punteggio blu e giallo, ottenete +3 punti.

## TESSERA PUNTEGGIO DI LIVELLO 2:



→ Gli spazi bicolore possono essere completati con tessere Ombrello di 1 dei 2 colori richiesti.  
Su questa tessera Punteggio, se 1 Gruppo viene completato, ottenete anche i punti indicati sopra a quel Gruppo.

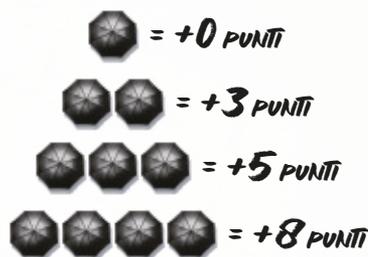


## TESSERA PUNTEGGIO DI LIVELLO 3:



➔ Su questa tessera Punteggio ci sono dei quadrati bianchi. Potete piazzare 1 segnalino Punteggio in questi spazi se completate 1 tessera Coreografia il cui simbolo \* è posizionato nello stesso angolo del simbolo \* indicato sullo spazio bianco. Le 4 tessere Ombrello utilizzate per completare questa tessera Coreografia possono essere di 1 colore a vostra scelta. In questo turno, non piazerete segnalini Punteggio per il colore.

➔ Ogni adiacenza di 2 segnalini Punteggio fa guadagnare 3 punti aggiuntivi; ogni adiacenza di 3 segnalini Punteggio fa guadagnare 5 punti aggiuntivi; ogni adiacenza di 4 o più segnalini Punteggio fa guadagnare 8 punti aggiuntivi.



## TESSERA PUNTEGGIO DI LIVELLO 4:



➔ Su questa tessera Punteggio ci sono dei quadrati bianchi. Potete piazzare 1 segnalino Punteggio in questi spazi se completate 1 tessera Coreografia il cui simbolo \* è posizionato nello stesso angolo del simbolo \* indicato sullo spazio bianco. Le 4 tessere Ombrello utilizzate per completare questa tessera Coreografia possono essere di 1 colore a vostra scelta. In questo turno, non piazerete segnalini Punteggio per il colore.

➔ Ogni adiacenza di 2 segnalini Punteggio fa guadagnare 3 punti aggiuntivi; ogni adiacenza di 3 segnalini Punteggio fa guadagnare 5 punti aggiuntivi; ogni adiacenza di 4 o più segnalini Punteggio fa guadagnare 8 punti aggiuntivi.

➔ Ci sono anche dei **Poteri**. I loro effetti si attivano immediatamente nel momento in cui riempite i 2 spazi colorati ai lati di quei Poteri:



Questo Potere permette al giocatore di giocare 1 nuovo turno.



Questo Potere permette al giocatore di scambiare la posizione di 2 tessere Ombrello, ortogonalmente adiacenti, sulla propria plancia personale.



Questo Potere permette al giocatore di scambiare 1 tessera Ombrello da 1 qualsiasi zona di Attesa con 1 tessera Ombrello sulla propria plancia personale.



# Modalità Solitario

## PREPARAZIONE

Il giocatore prende 1 plancia personale e piazza 1 zona di Attesa Laterale alla destra, 1 alla sinistra e 1 al di sopra della plancia personale.

- 1** Piazza 16 tessere Ombrello sul Palco come di consueto.
- 2** Prepara 5 tessere Ombrello per ogni colore, mescola assieme le 20 tessere Ombrello e ne piazza 5 casuali su ogni zona di Attesa.
- 3** Sui primi 2 spazi Coreografia in cima alla plancia personale, il giocatore piazza 2 pile di 3 tessere Coreografia con il lato nero visibile, facendo combaciare i simboli ✱ delle tessere Coreografia con i simboli ✱ presenti nei relativi spazi Coreografia.
- 4** Piazza 1 tessera Punteggio del livello di difficoltà che preferisce sulla plancia personale, e prepara 6 segnalini Punteggio.



## SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

➔ Il giocatore seleziona 1 tessera Ombrello da 1 delle 4 zone di Attesa. Sceglie la linea, piazza e fa scivolare le tessere Ombrello come di consueto (vedi "Svolgimento della Partita" a pagina 4).

➔ L'ultima tessera Ombrello di quella stessa linea, invece di venire piazzata nella zona di Attesa più vicina, **viene scartata**.

➔ Quando il giocatore completa 1 tessera Coreografia, piazza 1 segnalino Punteggio sulla tessera Punteggio, come di consueto (vedi "Svolgimento della Partita" a pagina 4).

- Se la tessera Coreografia completata è rivolta sul lato nero, il giocatore la gira sul lato bianco e la piazza sul primo spazio Coreografia vuoto a disposizione a sinistra (oppure, nel caso in cui tutti gli spazi Coreografia fossero occupati, copre 1 tessera Coreografia a sua scelta); fa sempre combaciare il simbolo ✖ della tessera Coreografia con quello presente nel relativo spazio Coreografia.
- Se la tessera Coreografia completata è bianca, il giocatore scarta quella tessera Coreografia.

## FINE DELLA PARTITA

La partita termina in 2 modi diversi:

- Quando il giocatore piazza l'ultimo segnalino Punteggio.

### OPPURE

- Quando non può più completare 1 nuova tessera Coreografia visibile con le tessere Ombrello rimaste.

A questo punto, calcola il proprio punteggio:

➔ **+2 punti** per ogni segnalino Punteggio piazzato sulla tessera Punteggio.

➔ **+ i punti aggiuntivi** indicati sulla tessera Punteggio utilizzata (vedi "Tessere Punteggio", a pagina 8).

➔ Se ha piazzato tutti e 6 i segnalini Punteggio, il giocatore ottiene anche **1 punto** per ogni tessera Ombrello rimasta sulle zone di Attesa (inclusa la propria zona di Attesa Personale).

**Attenzione:** Sulla tessera Punteggio con livello di difficoltà 4, il Potere  permette di non scartare l'ultima tessera Ombrello uscita dal Palco. Viene invece piazzata sulla zona di Attesa corrispondente al lato in cui è uscita (che sarà opposta alla zona di Attesa scelta inizialmente).

## TABELLA RISULTATI

- di 15 punti	Da 15 a 18 punti	Da 19 a 23 punti	Da 24 a 26 punti	Da 27 a 30 punti	Dai 31 punti in su
Prova ancora!	È un inizio.	Non male!	Ben fatto!	Ammirevole!	Pattesco!

*Vorrei ringraziare l'Almudena (la cattedrale di Madrid) per avermi ispirato per questo gioco, Virginie e Laetitia per le loro lunghe discussioni, Antoine per il suo talento e l'entusiasmo contagiosi, Vincent per le sue incredibili illustrazioni, Flavien per questa fantastica prima esperienza condivisa di game design, e Virginie per tutto il resto...*

Benoit

*Innanzitutto, vorrei ringraziare Laëtitia e Léon, mia moglie e mio figlio, che sono stati i miei primi sostenitori e mi hanno dato il coraggio e l'attitudine mentale per intraprendere questa nuova avventura. Ringrazio anche Benoit che mi ha accolto in questo mondo e mi ha dato contatti e consigli preziosi. Vorrei inoltre ringraziare Antoine e tutta la squadra del Lumberjack Studio per questo magnifico progetto, e ultimo ma non meno importante, Vincent per il suo magico tratto a matita!*

Flavien

## RICONOSCIMENTI

*Un gioco pubblicato da*

**LUMBERJACKS STUDIO**

*S.A.V. : [lumberjacks-studio.com](http://lumberjacks-studio.com)*

*Layout : Florent Wilmart - Meeple Potion*

**Edizione italiana a cura di GateOnGames**

*[www.gateongames.com](http://www.gateongames.com) – [edizioni@gateongames.com](mailto:edizioni@gateongames.com)*

**Impaginazione:** Margherita Cagnola, Martina Marzulli

**Traduzione:** Denise Venanzetti

**Revisione:** Manuele Giuliano

**Supervisione:** Mario Cortese

**Distribuzione a cura di DungeonDice.it**

*[www.dungeondice.it](http://www.dungeondice.it)*

*GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati.*

*Tutti i diritti sono riservati.*

*Per reclami su questo prodotto,  
[contattare reclami@gateongames.com](mailto:reclami@gateongames.com)*



DUNGEONDICE.IT

GOO  
GATEONGAMES

*Vuoi rimanere  
aggiornato sul  
regolamento?*

