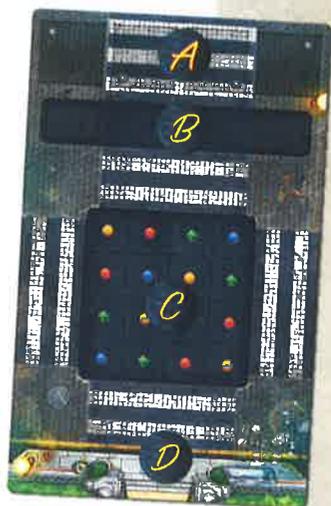


Matériel

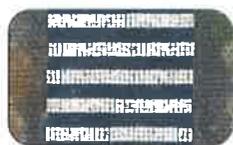
4 PLATEAUX PERSONNELS

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

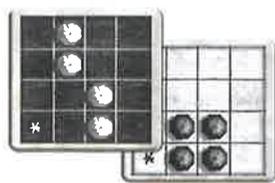


1 centrale

8 PLAQUETTES DE SCORE recto/verso



24 TUILES FIGURE recto/verso



100 JETONS PARAPLUIE

25 de 4 couleurs différentes



25 jetons Score



- 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

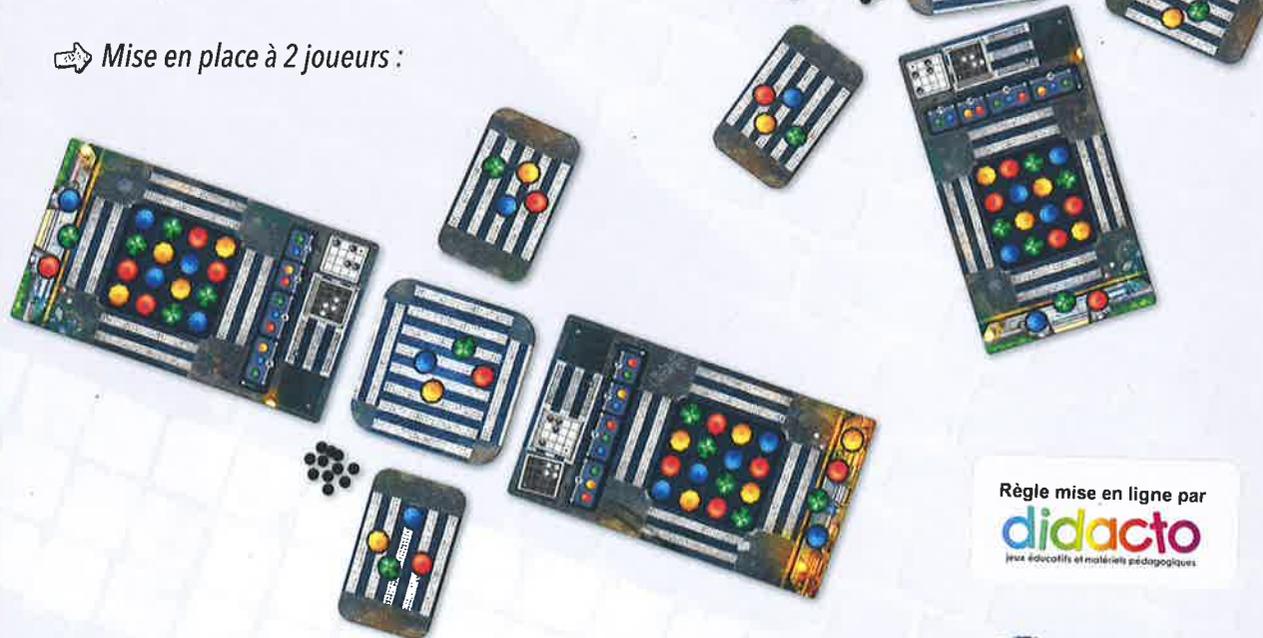
➔ Mise en place à 4 joueurs :



➔ Mise en place à 3 joueurs :



➔ Mise en place à 2 joueurs :



Déroulement d'un tour

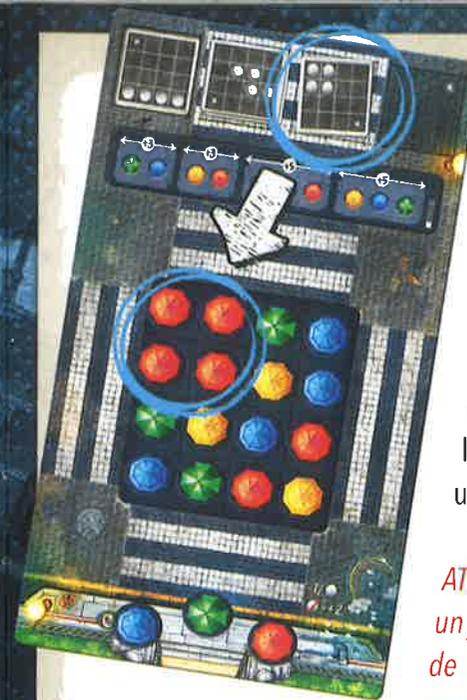
Dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le premier joueur :

- 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 (horizontale ou verticale, 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).



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.

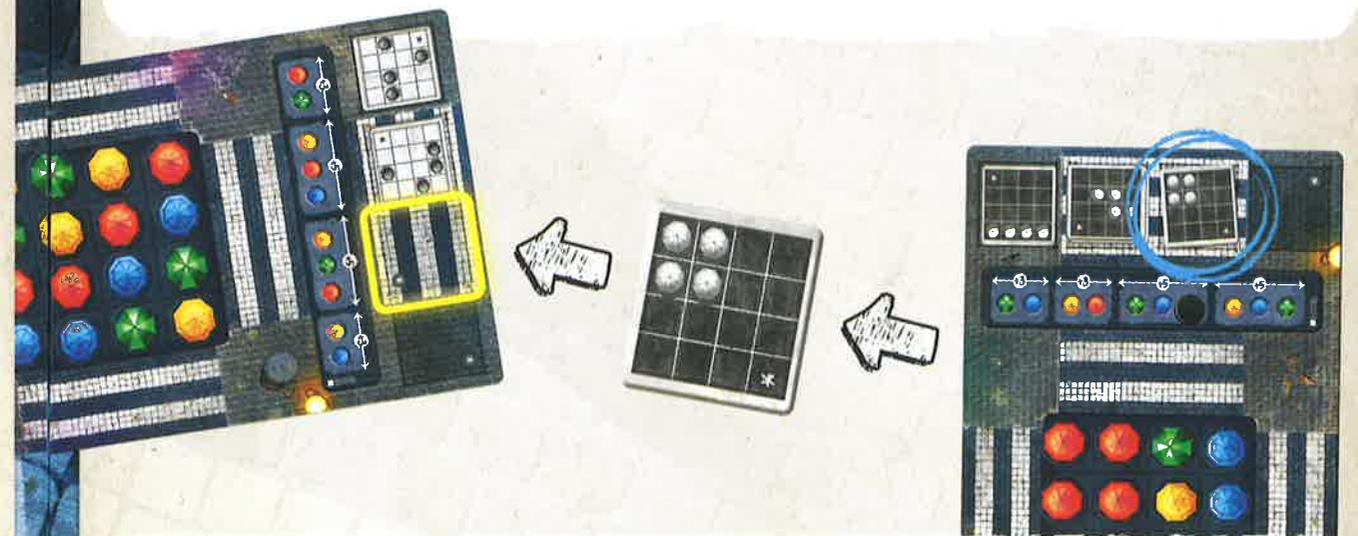
- À 3 et 4 joueurs, la face visible de la *Tuile Figure* qui est donnée ne change pas.
- À 2 joueurs, celui qui donne la *Tuile Figure* choisit quelle face sera visible pour son adversaire.

➔ 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 *Plaque 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 :



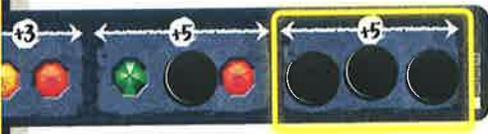
➔ **+2 points** par *Jeton Score* posé sur sa *Plaque de Score*.



➔ **-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 *Plaque 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.**



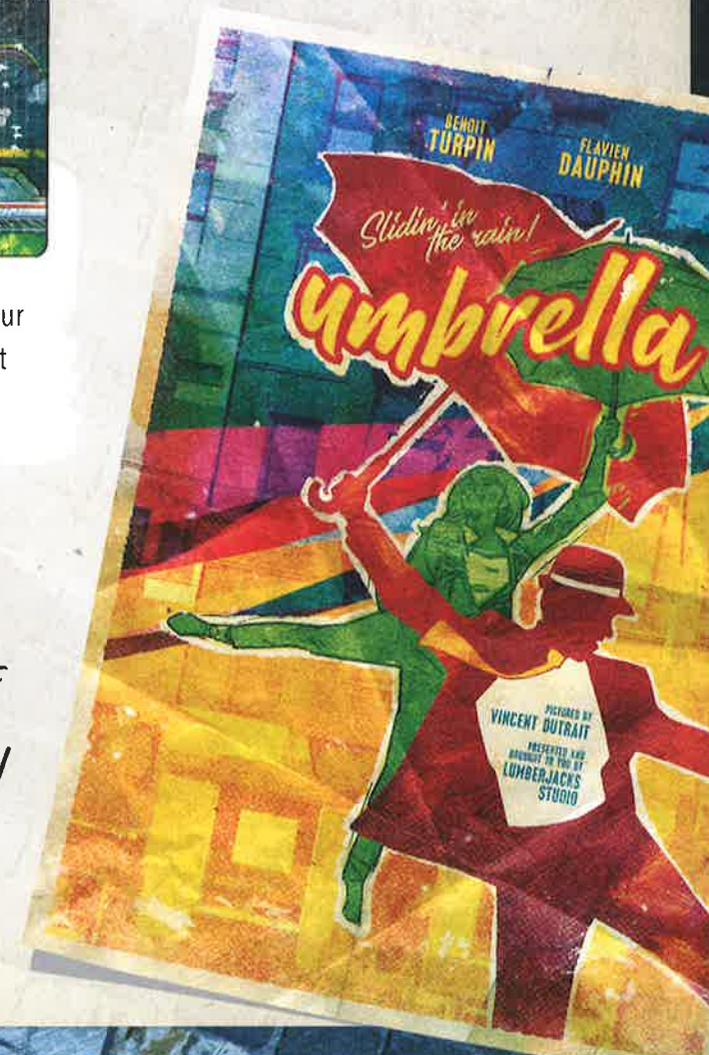
Enfin, il lui reste 1 *Jeton Parapluie* présent sur sa *Zone d'attente personnelle*. Celui-ci lui fait perdre **-1 pt.**

Il a validé deux *Groupes* sur sa *Plaque de Score* :

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

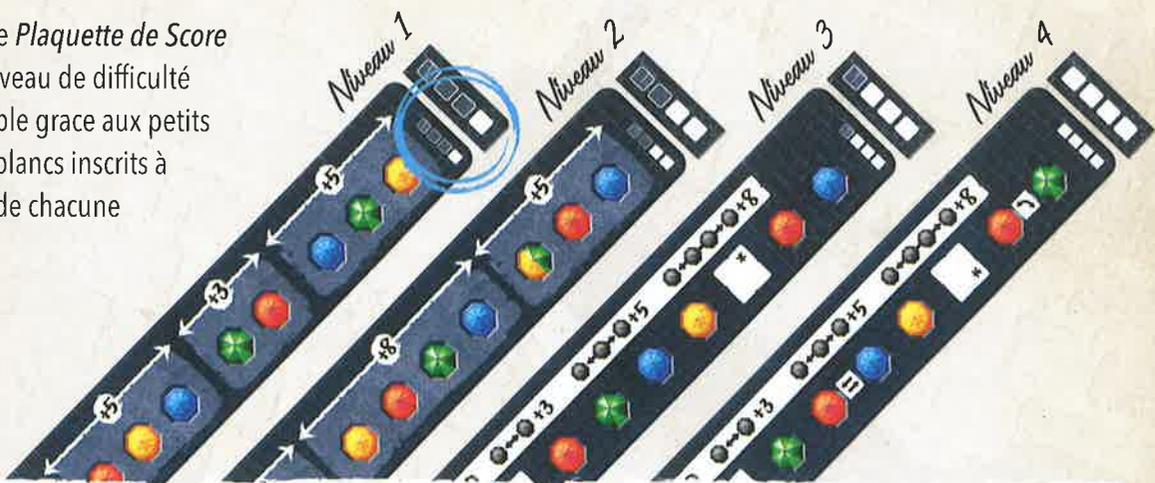


Le Joueur termine donc la partie avec **12+5+3-1 points** un score total de **19 pts !**



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)

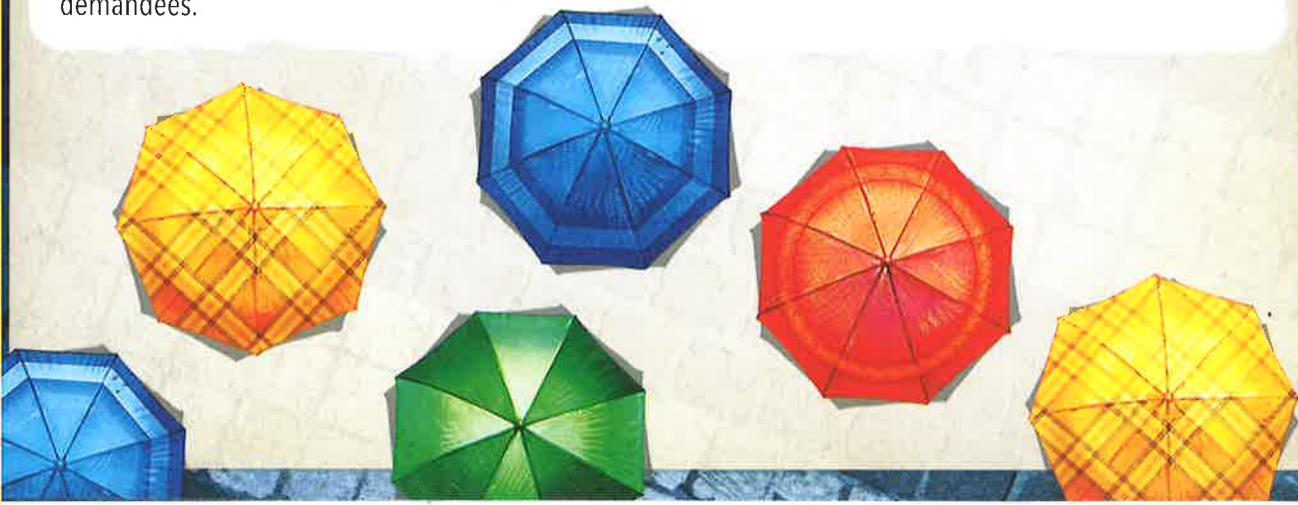


Sur cette *Plaquette de Score*, si un *Groupe* est complet, on gagne en plus les points indiqués au-dessus du *Groupe*.

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.

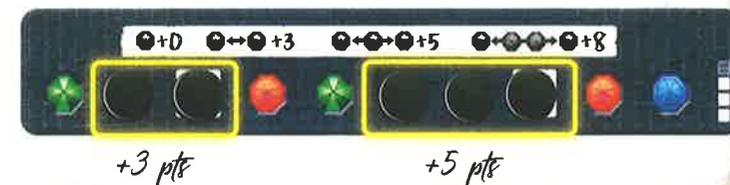
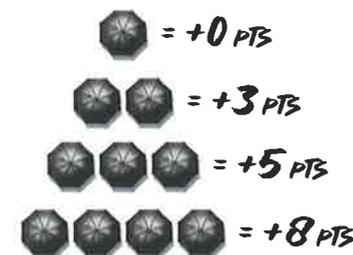


PLAQUETTE DE NIVEAU 3



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* prédéfinis. 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.



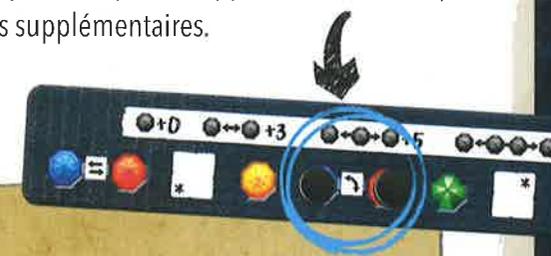
PLAQUETTE DE NIVEAU 4



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* prédéfinis. 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* autour 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 *Plaque 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**.
- ➔ Quand le joueur a réalisé une *Figure*, il place un *Jeton Score* sur la *Plaque 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 *Plaque de Score*.
- ➔ Les autres points gagnés dépendent de la *Plaque 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 la *Zone d'attente*. (y compris dans sa *Zone d'attente personnelle*).

Note : sur la Plaque 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 !