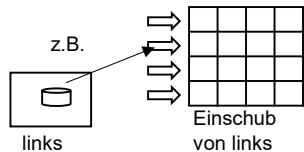


Umbrella - KSR

Ihr spielt immer im Uhrzeigersinn. Nutzbare Wertungs-Marker liegen im allgemeinen Vorrat.

Wer am Zug ist, führt diese Schritte aus:

- 1) WÄHLE 1 Regenschirm aus einer der 4 Wartezonen rund um (bzw. auf) deinem Tableau.
- 2) SCHIEBE diesen Regenschirm gemäß seiner Herkunfts-Position (links, rechts, oben, unten) von der Wartezone in deinen Bühnenbereich an einer der 4 dazu passenden Stellen ein.



Ist eine Wartezone LEER, kann momentan von dort kein Einschub erfolgen.

Sollten alle 4 Wartezonen LEER sein, NIMM 1 Regenschirm von einer beliebigen Wartezone im Spiel und schiebe ihn in eine beliebige Zeile oder Spalte deines Bühnenbereichs ein.

LEGE den auf der anderen Seite heraus geschobenen Schirm auf die WARTEZONE DORT.

- 3) FALLS nun in deinem Bühnenbereich 1 oder mehrere FORMATIONEN gemäß deiner Formations-Plättchen mit Regenschirmen EINER Farbe ERFÜLLT SIND, gilt:
 - NIMM 1 Wertungs-Marker + setze ihn auf beliebiges freies Feld deiner Wertungs-Leiste, das die GLEICHE FARBE zeigt wie die SCHIRME deiner FORMATION.
 - Du kannst in deinem Zug nur GENAU 1 Wertungs-Marker platzieren. Daher musst du dich für 1 Formation entscheiden, wenn aktuell mehrere erfüllt wären.
 - GIB das erfüllte Plättchen nach LINKS weiter. In Partien zu dritt / viert darfst du die sichtbare Seite nicht ändern, aber zu zweit.
 - Der EMPFÄNGER legt das Plättchen auf das erste freie Feld seines Tableaus. Er RICHTET das erhaltene Plättchen nach dem Symbol AUS: ✖ Das Symbol des Plättchens muss genau über Symbol des Tableau-Feldes liegen. Ist aber kein Feld frei, wählt der EMPFÄNGER ein beliebiges seiner Plättchen und LEGT das erhaltene Formations-Plättchen darauf, die Ausrichtung beachtend.

Der nächste Spieler ist dran.

Spielende:

- Das Spielende ist nah, wenn mind. 1 der 3 Bedingungen zutrifft:
- a) Der letzte Wertungs-Marker wurde platziert.
 - b) Jemand hat sein letztes Formations-Plättchen weitergegeben.
 - c) Jemand hat 10 Wertungs-Marker auf seiner Leiste platziert.

Wer das Spielende auslöst, hat keinen Zug mehr. Alle anderen haben reihum 1 letzten Zug. Evtl. nötige Wertungs-Marker nimmt man vom vorab gesicherten Reserve-Bestand.

- Jeder Spieler
- +2 Punkte je Wertungs-Marker auf eigener Wertungs-Leiste
 - wertet -1 Punkt je Regenschirm in Wartezone UNTEN auf eigenem Tableau
 - sein +2 Punkte für LEERE UNTERE Wartezone auf eigenem Tableau
 - Tableau: +3 ... 8 Punkte für vollständig gefüllte Gruppen auf eigener Wertungs-Leiste

Es gewinnt, wer die meisten Punkte erzielt. *Patt: Der Beteiligte mit weniger Regenschirmen in der Wartezone seines Tableaus (unten) gewinnt. Ansonsten gilt der Sieg als geteilt.*

Level der Wertungs-Leisten:

- 1 Vollständige Gruppen bringen die darüber angegebenen Punkte.
- 2 Vollständige Gruppen bringen die darüber angegebenen Punkte. Auf den ZWEI-farbigen Plätzen darfst du wählen, welche Farbe du nutzt.
- 3 Du darfst die weißen Plätze besetzen, wenn du 1 Formations-Plättchen in dieser Ausrichtung erfüllst, egal mit welcher Farbe. Gruppen sind nicht vorgegeben. Trotzdem gibt es Punkte für angrenzende Marker: Eine Gruppe aus 2 / 3 / 4+ angrenzenden Markern = +3 / +5 / +8 Punkte.
- 4 Du darfst die weißen Plätze besetzen, wenn du 1 Formations-Plättchen in dieser Ausrichtung erfüllst, egal mit welcher Farbe. Gruppen sind nicht vorgegeben. Trotzdem gibt es Punkte für angrenzende Marker: Eine Gruppe aus 2 / 3 / 4+ angrenzenden Markern = +3 / +5 / +8 Punkte.

Du ERHÄLTST einen Sofort-Effekt, wenn du den letzten freien Platz neben einem der folgenden Symbole belegst:



Du hast sofort 1 weiteren Zug.



Du darfst 2 benachbarte (horizontal / senkrecht) Regenschirme in deinem Bühnenbereich mit einander tauschen.



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