

Ubongo



Szalona gra dla 1-4 graczy w wieku od 8 lat.

Ogólne zasady

Każdy gracz dostaje zestaw 12 kafelków o różnych kształtach.

Na początku każdej rundy gracze biorą nowe plansze (każdy gracz inną!).

Rzut kostką określa, których kafelków można używać w danej rundzie. Potem odwraca się klepsydrę.

Gracze jednocześnie starają się całkowicie zastonić pola swojej planszy wskazanymi kafelkami.

Każdy, kto zdoła to zrobić przed przesypaniem się piasku, woła „Ubongo!” i losuje z woreczka 1 klejnot. Dwóch najszybszych graczy otrzymuje dodatkowo po 1 klejnocie z toru rund.

Wygrywa gracz, który po 9 rundach zbierze najcenniejsze klejnoty.

Przygotowanie gry

- Weźcie **36 plansz zadań**. Zdecydujcie, czy będziecie używać łatwiejszej strony (z 3 kafelkami do ułożenia), czy trudniejszej (z 4 kafelkami). Potasujcie plansze i umieśćcie je w stosie nieużywaną stroną do góry.
Podpowiedź: Rodzice mogą używać trudniejszej strony, a dzieci łatwiejszej.
- Każdy gracz dostaje zestaw **12 różnych kafelków**. Jeśli graczy jest mniej niż 4, niewykorzystane kafelki pozostają w pudełku.
- Na środku stołu połóżcie **tor rund**.
- Wyjmijcie z woreczka **9 bursztynów (brązowych)** i **9 szafirów (niebieskich)**. Umieśćcie je w odpowiednich otworach na torze rund. Tych 18 klejnotów będzie jednocześnie nagrodą, jak i licznikiem rund.
- Przygotujcie **klepsydrę i kostkę**.

Elementy gry

48 kafelków (po 12 na gracza)

36 plansz (z 432 różnymi zadaniami)

1 kostka

1 klepsydra

1 woreczek

1 tor rund

58 klejnotów:

10 rubinów (czerwonych)

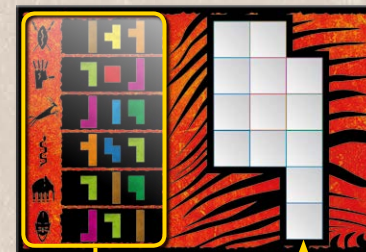
19 szafirów (niebieskich)

10 szmaragdów (zielonych)

19 bursztynów (brązowych)



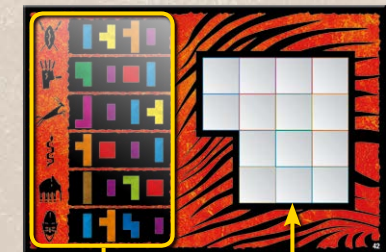
Strona łatwiejsza



3 kafelki

pole do zakrycia

Strona trudniejsza



4 kafelki

pole do zakrycia

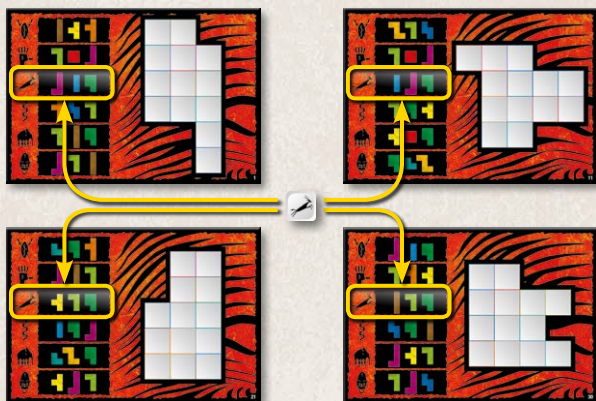
Przebieg gry

Gra składa się z 9 rund.

Przebieg rundy

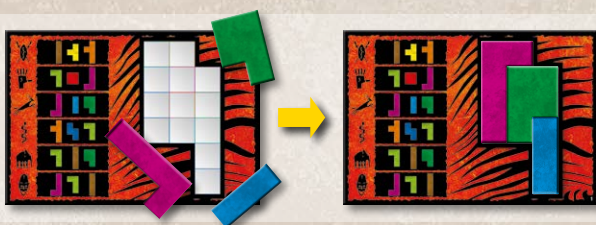
- Każdy gracz bierze **1 planszę** ze stosu i kładzie ją przed sobą (ustalonym poziomem trudności do góry).
- Jeden z graczy **rzuci kostką** i **obraca klepsydrę**. Wylosowany symbol wskazuje, które kafelki będą używane.

Przykład:



- Każdy gracz jak najszybciej wyszukuje spośród swoich **12 kafelków** te, które pokazane są na planszy, obok **wylosowanego symbolu**.
- Po odnalezieniu kafelków trzeba nimi całkowicie zasłonić **jasne pola planszy**, tak aby żadne nie pozostało puste. Kafelki można swobodnie **obracać i przekreślać**.
- Gracze, którzy zdołali wykonać zadanie wołają „UBONGO!”
- Kiedy tylko ktoś zauważy, że piasek się przesywał, woła „Stop!”. Należy wtedy natychmiast przerwać grę.

Przykład:



Runda drugiej szansy

Piasek w klepsydrze się przesywał, a **nikt nie wykonał zadania**? Czas na rundę drugiej szansy! Obróćcie klepsydrę i próbujcie dalej. Jeśli i tym razem nikt nie zdoła tego zrobić przed przesypaniem się piasku w klepsydrze, runda ostatecznie się zakończy.

Nagroda

Każdy, kto wykonał swoje zadanie i zmieścił się w czasie, dostaje nagrodę.

1. Najszybszy gracz bierze **szafir** z toru rund i dodatkowo losuje **1 klejnot z woreczka**.
2. Drugi gracz bierze **bursztyn** z toru rund i dodatkowo losuje **1 klejnot z woreczka**.
3. Trzeci gracz losuje **1 klejnot z woreczka**.
4. Czwarty gracz losuje **1 klejnot z woreczka**.



Gracze, którzy nie wykonali zadania, **nie otrzymują** żadnych klejnotów.

Koniec rundy

9 **szafirów** i 9 **bursztynów** to jednocześnie liczniki rund. Po każdej rozegranej rundzie z toru znika 1 **szafir** i 1 **bursztyn**.

- Jeśli tylko 1 gracz rozwiązał zadanie w wyznaczonym czasie, bierze z toru rund **szafir**, a **bursztyn** zostaje wrzucony do woreczka.
- Jeśli żadnemu graczowi nie udało się wykonać swojego zadania, to **szafir** i **bursztyn** z toru rund zostają wrzucone do woreczka.

Nowa runda

Każdy gracz bierze nową planszę ze stosu. Teraz kostką rzuca gracz siedzący na lewo od gracza, który rzucał kostką w poprzedniej rundzie.

Koniec gry

Gra kończy się po 9 rundach, czyli wtedy, gdy na torze rund nie pozostanie już ani jeden klejnot. Każdy gracz sumuje wartość zebranych przez siebie klejnotów.

Klejnoty mają następującą wartość:

Rubin = 4 punkty, szafir = 3 punkty, szmaragd = 2 punkty, bursztyn = 1 punkt.

Zwycięza gracz, który zdobył najwięcej punktów.

Jeśli dwóch lub więcej graczy ma tyle samo punktów, to każdy z remisujących graczy bierze jeszcze po jednej planszy. Dowolny gracz rzuca kostką i przekreśla klepsydrę.

Ten, kto jako pierwszy wykona zadanie, wygrywa grę!

Przykład:

Gracz na koniec gry ma:

1 **rubin** – 4 pkt (1 x 4)

1 **szafir** – 3 pkt (1 x 3)

3 **szmaragdy** – 6 pkt (3 x 2)

3 **bursztyny** – 3 pkt (3 x 1)

W sumie zdobywa **16 punktów**.



Wariant: Inny sposób punktacji

Jeśli chcecie usunąć ze zdobywania punktów czynnik losowy, zastosujcie następującą punktację: Najszybszy gracz dostaje **1 rubin**, drugi dostaje **1 szafir**, trzeci **1 szmaragd**, a czwarty **1 bursztyn** (gracze, którzy nie ułożyli kafelków w wyznaczonym czasie, nie dostają klejnotów).

Wariant dla jednego gracza

Jeśli chcesz samemu zagrać w „Ubongo”, potrzebujesz zegarka.

Spróbuj wykonać jak najwięcej zadań w ciągu 5, 10 lub 20 minut.

W innym wariantcie spróbuj w jak najkrótszym czasie wykonać 5, 10 lub 20 zadań.

Jeśli nie jesteś w stanie wykonać jakiegoś zadania, możesz odłożyć planszę na bok i wylusować nową.

Zapisuj swoje wyniki i staraj się pobijać własne rekordy.

O autorze:

Grzegorz Rejchtman, urodzony w 1970 roku, mieszka w Monako. Z pochodzenia Polak, z wykształcenia informatyk i ekonomista. Preferuje gry o łatwych do zapamiętania regułach, które dają przy tym dużo frajdy. Opublikował już wiele gier w Skandynawii i na całym świecie.

Grzegorz Rejchtman dziękuje wszystkim osobom testującym grę i sprawdzającym reguły.

EGMONT
Publishing

EGMONT Polska Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
WydawnictwoEgmont.pl
egmont.pl
© 2017 Egmont Polska Sp. z o.o.



krainaplanszowek.pl
facebook.com/KrainaPlanszowek

Autor gry: Grzegorz Rejchtman
Ilustracje: Bernd Wagenfeld, Karl Homes, Nicolas Neubauer
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak
Redakcja: Patryk Blok
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk
DTP: Cezary Szulc

Grę polecają:

WP

Familie.pl

czasodzieci.pl
Portal Informacyjny - rozrywkowy

Multikino

GRAJMY!

Świat Kobiet