

Ubongo

Idea gry

Każdy z graczy otrzymuje jedną kartę z łamigłówkami i 12 żetonów. Jeden z graczy rzuca kostką i obraca klepsydrę. Symbol na kostce wskazuje, które żetony będą wykorzystywane. Następnie każdy z uczestników stara się jak najszybciej ułożyć na swej karcie zadany wzór ze wskazanych żetonów. Najszybszy krzyczy „Ubongo!” i przesuwa swój pionek po planszy, po czym bierze z niej dwa klejnoty. Pozostali gracze mają coraz mniej czasu, muszą się starać ułożyć swe łamigłówki i zdobyć klejnoty przed wyczerpaniem się piasku w klepsydrze. Zwycięzcą zostaje ten gracz, kto po zakończeniu gry będzie posiadał najwięcej klejnotów jednego koloru. A to wcale nie oznacza, że najszybszy!

Zawartość opakowania:

- 1 plansza
- 4 pionki
- 72 klejnoty
- 36 kart z łamigłówkami
- 4 × 12 żetonów
- 1 klepsydra
- 1 kostka

Przed pierwszą grą...

...wyciągnij wszystkie elementy z opakowania i wyjmij wszystkie żetony z wyprasek.

Karty z łamigłówkami

Każda karta przedstawia pojedynczą jasną łamigłówkę. Jest to kształt, który należy dokładnie wypełnić za pomocą odpowiednich żetonów.

Symbol na kostce wskazuje na zestaw 3 lub 4 żetonów. Strona z 3 żetonami (symbole na żółtym tle) jest prostsza do ułożenia, zaś strona z 4 żetonami (symbole na zielonym tle) jest trudniejsza.

Rzut kostką wskazuje na jeden z sześciu zestawów żetonów.

Przygotowania do gry

Najpierw należy połączyć ze sobą obie części planszy..

→ Wszystkie klejnoty należy umieścić w sposób losowy w szczelinach na planszy, po jednym klejnocie na szczelinę.

- Każdy z graczy wybiera pionek i umieszcza go na dowolnym z czerwonych pól na planszy. Na jednym polu może znajdować się kilka pionków.
 - Każdy z graczy bierze jeden zestaw 12 żetonów.
 - Gracze decydują czy będą wykorzystywać prostszą stronę kart (z 3 żetonami), czy też trudniejszą (z 4 żetonami). W przypadku pierwszej gry doradzamy wybranie strony z 3 żetonami.
- Dwóch graczy: 18 kart odkłada się z powrotem do pudełka, nie będą wykorzystywane.
 Trzech graczy: 9 kart odkłada się z powrotem do pudełka, nie będą wykorzystywane.
 Czterech graczy: wykorzystuje się wszystkich 36 kart.
- Karty tasuje się i umieszcza obok planszy, nie wykorzystywaną stroną do góry.

Przebieg rozgrywki

Gracze wybierają spośród siebie tego, który zacznie..

Rozwiązywanie łamigłówek:

- Każdy gracz, począwszy od rozpoczynającego, bierze jedną kartę i umieszcza ją przed sobą.
- Rozpoczynający gracz rzuca kostką. Jednocześnie odwraca klepsydrę i czas zaczyna uciekać.
- Gracze spoglądają na swoje karty. Wybierają żetony przedstawione w rzędzie wskazanym rzutem kostką. Teraz wyłącznie za pomocą tych żetonów muszą jak najszybciej i jak najdokładniej wypełnić obszar przedstawiony po prawej stronie karty.
- Gdy tylko któryś z graczy rozwiąże swoją łamigłówkę, krzyczy: „Ubongo!”. Pozostali gracze mogą pracować nad swoimi zadaniami dopóki w klepsydrze przesypuje się jeszcze piasek.

Ruch pionków i zdobywanie klejnotów

- Gracz, który jako pierwszy rozwiązał łamigłówkę, może teraz przesunąć swój pionek o maksymalnie trzy kroki w dowolnym kierunku po czerwonych polach. Może też w ogóle nie ruszać pionka. Następnie gracz bierze dwa najbliższe klejnoty z rzędu, w którym stoi pionek i umieszcza je przed sobą. Musi to uczynić zanim przesypie się piasek w klepsydrze.
- Gracz, który jako drugi rozwiązał łamigłówkę, może przesunąć swój pionek maksymalnie o dwa pola, a następnie wziąć dwa najbliższe klejnoty z rzędu, w którym stoi pionek.
- Jeśli trzeci gracz również zdoła rozwiązać łamigłówkę przed przesypaniem się piasku, także może przesunąć swój pionek, lecz maksymalnie o jeden krok. Następnie bierze dwa najbliższe klejnoty z rzędu, w którym stoi pionek.
- Także czwarty gracz, jeśli rozwiąże łamigłówkę w czasie, może wziąć dwa klejnoty, lecz nie przysługuje mu ruch, może brać klejnoty wyłącznie z tego rzędu, w którym się znajduje.

Uwaga: każdy gracz, który rozwiąże swą łamigłówkę w granicach czasu, może wziąć dwa klejnoty (zakładając, że chwyci je przed przesypaniem się klepsydry). Szybszy gracz dysponuje jedynie tą przewagą, że może szybciej przesunąć swój pionek. Ma to sens, ponieważ nie liczy się całkowita suma zebranych klejnotów. Ważna jest ilość klejnotów **jednego** koloru.

Koniec rundy

- Runda kończy się w momencie przesypywania piasku w klepsydrze. Karty odkłada się na bok.
- Każdy gracz otrzymuje nową kartę. Gracz siedzący na lewo od tego, który wcześniej był rozpoczynającym, bierze kostkę i klepsydrę. Rozpoczyna się nowa runda.

Koniec gry

Gra kończy się po wykorzystaniu wszystkich kart, czyli po 9 rundach.

Zwycięzcą zostaje ten gracz, który posiada najwięcej klejnotów w jednym kolorze. Jeśli dwóch lub więcej graczy ma tę samą liczbę klejnotów w swym „najlepszym” kolorze, zwycięzcą zostaje ten z nich, który posiada najwięcej klejnotów w kolorze drugim pod względem liczebności. I tak dalej.

Zasady dodatkowe

- Jeśli żaden z graczy nie zdoła rozwiązać łamigłówek w przewidzianym czasie, odwraca się klepsydrę i wszyscy otrzymują drugą szansę na odnalezienie prawidłowego układu. Jednak tylko jedną. Jeśli czas znów się skończy, ku zawstydzeniu wszystkich płytki są odkładane i rozpoczyna się nowa runda.
- W grze, w której bierze udział mniej niż czterech graczy, ten kto jako pierwszy rozwiąże łamigłóvkę, wciąż może przesunąć swój pionek o trzy kroki.
- Jeśli jeden z graczy przesunie swój pionek na już zajęte pole, mimo wszystko jest upoważniony do wzięcia dwóch najbliższych klejnotów, nawet jeśli drugi gracz z jakiegoś powodu nie wziął jeszcze żadnych klejnotów. Nie jest więc ważna kolejność, w jakiej gracze rozwiązują łamigłówki – jeśli rozwiążesz łamigłóvkę, przesuniesz pionek i zatrzymasz się, by dumać nad swoim osiągnięciem, pionek kogoś innego może pojawić się w tym samym rzędzie i świsnąć ci klejnoty sprzed nosa.
- Gdy tylko gracz chwyci najbliższy klejnot w rzędzie, drugi najbliższy automatycznie należy do niego.
- Wzięte klejnoty trzyma się przed sobą, na widoku. Pozostali zawsze mogą sprawdzić jakie klejnoty posiadasz.
- Jeśli z rzędu zostaną zabrane wszystkie klejnoty, miejsca pozostają puste. Nikt nie może wziąć już więcej klejnotów z tego rzędu.
- Gracz musi rozwiązać łamigłóvkę przed wyczerpaniem się klepsydry, lecz musi się również zmieścić w czasie z przesunięciem pionka i wzięciem klejnotów. Samo rozwiązanie łamigłówki nie zapewnia żadnej gwarancji, a runda kończy się w tym samym momencie, w którym przesypuje się cały piasek.

Projekt: Grzegorz Rejchtman

Opracowanie: Matthias Weinert

Ilustracje: Nicolas Neubauer

Grafika: Sensit Communication, München

Redakcja: Bärbel Schmidts i Markus Reichert