

Ubongo



Wesoła gra dla 1-4 graczy w wieku od 5 lat

Cel gry

Wszyscy gracze próbują jednocześnie i jak najszybciej zapełnić swoje plansze klockami. Żadne pole nie może pozostać puste, żaden klocek nie może wystawać poza jasne pole planszy. Później z pozostałych klocków gracze budują wieże. Mają na to 90 sekund. Gdy mija czas, każdy gracz mierzy żyrafą wysokość swojej wieży i w nagrodę dostaje odpowiednią liczbę klejnotów. Wygrywa ten, kto po 6 rundach zgromadził ich najwięcej!

Elementy gry

- 50 plansz (ze 100 różnymi zadaniami)
- 32 klocki (po 8 na gracza)
- 1 żyrafa z 2 podstawkami
- 1 klepsydra
- 1 woreczek
- 120 klejnotów
- 1 instrukcja



Przygotowanie gry

- Przed pierwszą rozgrywką ostrożnie wypchnij żyrafę z formatki i włóż w podstawki. Poproś o pomoc rodziców albo starsze rodzeństwo. Następnie ustawcie ją na środku stołu.
- Wsypcie klejnoty do woreczka.
- Każdy z graczy dostaje po **8 różnych klocków** w 4 kolorach. Jeśli graczy jest mniej niż 4, niewykorzystane klocki odłóż do pudełka.



Zestaw klocków gracza

- Wybierzcie **kolor plansz**, na których będziecie grali.

Kolory plansz oznaczają różne poziomy trudności
Niebieski: „Ubongo Junior” dla początkujących
Zielony: „Ubongo Junior” dla znawców
Żółty: „Ubongo Junior” dla ekspertów
Czerwony: „Ubongo Junior” dla mistrzów



- Weźcie odpowiednią liczbę plansz:

- przy **1 graczu: 6 plansz** w jednym kolorze,
- przy **2 graczach: 12 plansz** w jednym kolorze,
- przy **3 graczach: 18 plansz** w jednym kolorze,
- przy **4 graczach: 24 plansze** w jednym kolorze.

- Potasujcie plansze i ułóżcie w **stos** wybranym poziomem do dołu. Nieużywane plansze odłóżcie do pudełka.
- Na każdej planszy znajdują się jasne pola ułożone w różne kształty. Trzeba je wszystkie załonić warstwą klocków.

Wskazówka: Starajcie się, żeby jasne pola planszy załonić możliwie jak najmniejszą liczbą klocków tak, aby zostało ich wystarczająco dużo do budowy wieży.

- Przygotujcie klepsydrę.

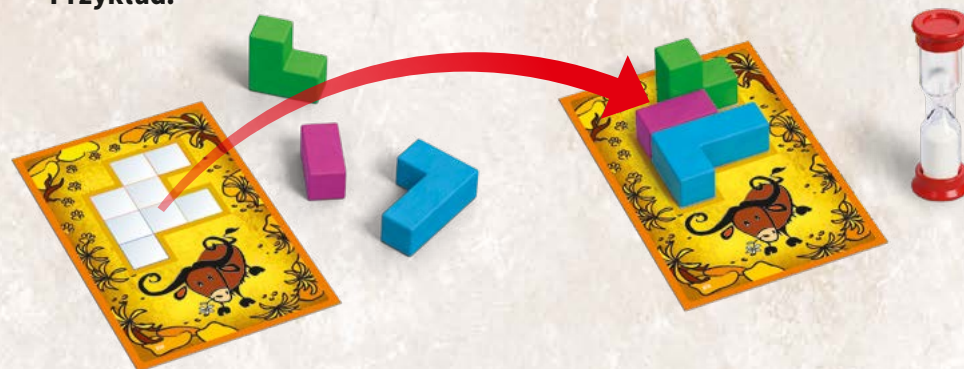
Przebieg gry

Gra składa się z 6 rund. Pierwszą rundę rozpoczyna najstarszy z graczy, a każdą następną – kolejny gracz, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

1. Zakrywanie pól

- Każdy gracz bierze jedną planszę z wierzchu stosu i kładzie przed sobą (ustalonym poziomem trudności do góry).
- Gracz rozpoczynający rundę krzyczy „Ubongo!” i obraca klepsydrę.
- Każdy z graczy stara się jak najszybciej całkowicie **załonić jasne pola planszy**. Klocki można swobodnie **obrać** i **przekręcać**. Żaden fragment klocka nie może wystawać poza jasne pole.

Przykład:



2. Budowa wieży

- Zaraz po załonięciu jasnych pól planszy klockami, gracz zaczyna budować z pozostałych mu klocków możliwie jak najwyższą wieżę. Ma przy tym **pełną swobodę** – klocki mogą wystawać poza krawędź planszy, nie muszą dokładnie do siebie pasować i nie trzeba wykorzystywać wszystkich 8 klocków.
- Kiedy tylko ktoś zauważy, że piasek w klepsydrze się przesypał, woła „Stop!”. Należy wtedy natychmiast przerwać grę.

3. Nagroda

- Każdy sprawdza u sąsiada, czy ten zakrył pola planszy klockami i czy żaden z klocków z **dolnej warstwy** nie wystaje poza jasne pole.
- Potem każdy gracz, który zbudował wszystko prawidłowo, bierze żyrafę i mierzy nią **wysokość swojej wieży**. Im wyższa wieża, tym więcej klejnotów dostaje się w nagrodę. Liczba klejnotów podana jest na polach miarki. Na przykład kiedy wieża sięga aż do niebieskiego pola miarki, gracz otrzymuje 5 klejnotów. Wyjmuje je z woreczka i kładzie przed sobą. Jeżeli wieża kończy się dokładnie na granicy między dwoma polami miarki, gracz dostaje wyższą liczbę klejnotów.
- Gracz, który nie zakrył jasnych pól, nie dostaje żadnych klejnotów.



4. Nowa runda

Weźcie nowe plansze ze stosu. Nowy gracz rozpoczynający rundę woła „Ubongo!” i wszystko zaczyna się od początku.

Koniec gry

Gra kończy się po **6 rundach**. Wygrywa ten, kto zgromadzi najwięcej klejnotów. Jeżeli dwóch lub więcej graczy ma tyle samo klejnotów, gracze dzielą się zwycięstwem.



Wariant gry - łączenie z Ubongo 3D

Można grać całą rodziną, łącząc „Ubongo Junior 3D” z dużym „Ubongo 3D”! Utrudnia to rozgrywkę starszym graczom, przez co szanse się wyrównują.

Przygotowanie gry

- **Każde dziecko** bierze **6 plansz** i **1 zestaw klocków** z „Ubongo Junior 3D”.
- **Dorośli** biorą po **6 plansz** z „Ubongo 3D” i kładą na środku stołu wszystkie klocki z „Ubongo 3D”.
- Plansze ułóżcie w **2 stosach** – w jednym plansze z „Ubongo 3D”, w drugim z plansze z „Ubongo Junior 3D”. Z „Ubongo Junior 3D” weźcie też **żyrafę do mierzenia, 120 klejnotów z woreczkiem** oraz **klepsydrę**.
- Zaczynając od gracza rozpoczynającego rundę, każdy bierze po jednej planszy z wierzchu odpowiedniego stosu.
- **Dorośli** kompletują swoje zestawy klocków. Najpierw wybierają stronę planszy z łatwiejszym zadaniem i dobierają 3 odpowiednie klocki. Potem biorą jeszcze 5 różnych klocków. Zawsze musi być wśród nich Kłoczek 8.



Kłoczek 8 z Ubongo 3D

Uwaga: Jak widać, zestaw klocków na jedną rundę zawsze składa się z 8 różnych klocków. Po każdej rundzie dorośli na nowo kompletuje klocki, odpowiednio do swojego nowego zadania.

Przebieg gry:

- Gracz rozpoczynający rundę obraca klepsydrę i wszyscy zaczynają zapełniać pola swoich plansz. **Gra się według zasad „Ubongo Junior 3D”**.
- **Dorośli** muszą zakryć wszystkie jasne pola, na dwóch warstwach. Z pozostałych klocków budują wieże.
- Runda kończy się po 90 sekundach. Teraz każdy sprawdza, czy jego sąsiad dobrze ułożył **warstwy klocków**.
- U **dorośłych** sprawdza się, czy ułożyli poprawnie **dwie warstwy**. Każdy, kto zbudował wszystko prawidłowo, może **zmierzyć wysokość wieży** żyrafą i **wziąć z woreczka odpowiednią liczbę klejnotów**. Za wieżę wystającą ponad miarkę dostaje się 5 klejnotów.

Gra **trwa 6 rund**. Wygrywa ten, kto zgromadzi najwięcej klejnotów! Jeżeli dwóch lub więcej graczy ma tyle samo klejnotów, gracze dzielą się zwycięstwem.

EGMONT.pl

EGMONT Polska Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
WydawnictwoEgmont.pl
© 2021 Egmont Polska Sp. z o.o.

W razie braków elementów lub pytań do reguł prosimy o kontakt: gryplanszowe@egmont.pl

   | Znajdziesz nas na:
Egmont Polska

Autor: Grzegorz Rejchman
Ilustracje + projekty: Annette Nora Kara, anoka.de
Grafika: Sensit Communication. Sensit.de
Wydawca: Tomasz Kotodziejczak
Tłumaczenie: Maciej Nowak-Kreyer
Redakcja: Wojciech R zadek
Korekta: Marta Błaszowska
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

Grę polecają:

