

Grzegorz Rejchtman

Уболдо

УБОНГО



Несамовита гра для 1 – 4 гравців від 8 років

Загальні правила

Кожен гравець отримує комплект з 12 цеглинок різної форми.

На початку кожного раунду гравці беруть нову картку із завданням (кожен гравець іншу!).

Насамперед слід кинути гральний кубик, щоб визначити тип цеглинок, які будуть використовуватися у цьому раунді. Далі потрібно перевернути пісковий годинник.

Гравці одночасно намагаються повністю закрити поля своєї картки із завданням вказаними цеглинками.

Кожен, хто встигне зробити це до того як пісок пересиплеться, вигукує «Уболго!» і дістає собі з торбинки 1 дорогоцінний камінь. Двоє гравців, які впоралися найшвидше, додатково отримують по 1 дорогоцінному каменю з картки для помітки раундів.

Перемогу здобуває той, хто після 9 раундів збере найцінніші камені.

Підготовка

- Візьміть **36 карток із завданнями**. Спільно вирішіть чи будете ви використовувати простішу сторону (на 3 цеглинки), чи складнішу (на 4 цеглинки). Перетасуйте картки і покладіть у стопку тією стороною, яку ви не будете використовувати.
Підказка: батьки можуть заповнювати складнішу сторону, а діти простішу.
- Кожен гравець отримує комплект з **12 різних цеглинок**. Якщо гравців менше ніж 4, зайві цеглинки залиште у коробці.
- Покладіть **картку для помітки раундів** у центрі стола.
- Дістаньте з торбинки **9 бурштинів (коричневих)** та **9 сапфірів (блакитних)**. Покладіть їх у відповідному місці на картці для помітки раундів. Ці 18 дорогоцінних каменів є водночас винагородою і слугують для підрахунку раундів.
- Підготуйте **пісковий годинник і гральний кубик**.

Комплектація гри

48 цеглинок (по 12 на гравця)

36 карток (з 432 різними завданнями)

1 гральний кубик

1 пісковий годинник

1 торбинка

1 картка для помітки раундів

58 дорогоцінних каменів:

10 рубінів (червоних)

19 сапфірів (блакитних)

10 смарагдів (зелених)

19 бурштинів (коричневих)

пісковий годинник

цеглинки

гральний кубик

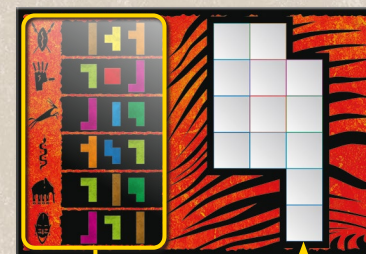
картка для помітки раундів

картки із завданнями

торбинка з дорогоцінними каменями

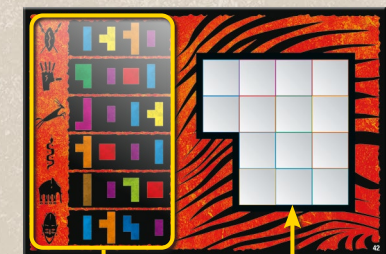
простіша сторона

складніша сторона



3 цеглинки

ігрове поле



4 цеглинки

ігрове поле

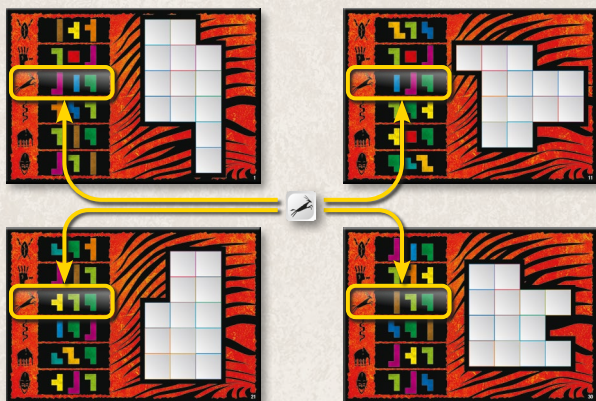
Хід гри

Гра складається з 9 раундів.

Початок гри

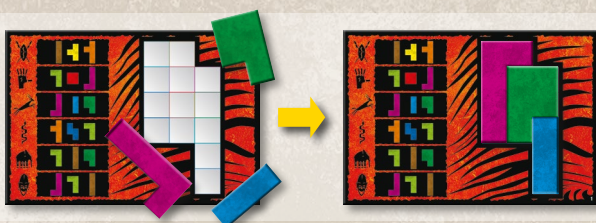
- Кожен гравець бере **1 картку** зі стопки і кладе перед собою (догори тією стороною, яку ви обрали для гри).
- Один з гравців **кидає кубик та перевертає пісковий годинник**. Ви можете використовувати тільки цеглинки позначені символом, який випав на кубіку.

Приклад:



- Усі гравці швидко шукають серед своїх 12 цеглинок ті, які вказані на картці біля символу, що випав на кубик.
- Після того, як ви знайдете необхідні цеглинки, ними потрібно повністю закрити світлі поля на картці так, щоб не залишилося порожніх клітинок. Цеглинки можна перевертати і класти будь-яким боком.
- Гравці, які встигли виконати завдання вигукують «Убонго!»
- Якщо ви помітили, що увесь пісок вже пересипався потрібно вигукнути «Стоп!» і перервати гру.

Приклад:



Раунд другий шанс

Пісок у пісковому годиннику пересипався, але ніхто не виконав завдання? Час на раунд другий шанс! Переверніть годинник знову і спробуйте ще раз. Якщо й цього разу ніхто не встигне завершити до того, як пісок пересиплеться, раунд остаточно завершується.

Нагорода

Кожен, хто виконав своє завдання і встиг зробити це вчасно, отримує винагороду.

- Найшвидший гравець бере сапфір з картки для помітки раундів і додатково дістає 1 дорогоцінний камінь з торбинки.
- Другий гравець бере бурштин з картки для помітки раундів і додатково дістає 1 дорогоцінний камінь з торбинки.
- Третій гравець бере 1 дорогоцінний камінь з торбинки.
- Четвертий гравець бере 1 дорогоцінний камінь з торбинки.

Гравці, які не виконали завдання дорогоцінні камені не отримують.



Кінець раунду

9 сапфірів і 9 бурштинів слугують також для підрахунку раундів. Після завершення кожного раунду з картки для помітки раундів слід забрати 1 сапфір і 1 бурштин.

- Якщо тільки 1 гравець закінчив завдання у визначений час, бере з картки для помітки раундів сапфір, а бурштин слід кинути у торбинку.
- Якщо жоден гравець не встиг виконати завдання, то сапфір і бурштин з картки для помітки раундів слід кинути у торбинку.

Новий раунд

Усі гравці беруть нову картку зі стопки. Тепер кубик кидає гравець зліва від того, який кидав її в попередньому раунді.

Кінець гри

Гра закінчується після 9 раундів, тобто тоді, коли на картці для помітки раундів не залишається жодного каменя. Кожен гравець підраховує вартість здобутих каменів. Вартість дорогоцінних каменів:

Рубін = 4 бали, сапфір = 3 бали, смарагд = 2 бали, бурштин = 1 бал.

Перемогу здобуває гравець із найбільшою кількістю балів.

Якщо двоє або більше гравців мають однакову кількість балів, тоді кожен з них бере додаткову картку із завданням. Хтось із гравців кидає кубик та перевертає пісковий годинник. Той, хто виконає завдання першим - перемагає!

Приклад:

Гравець зібрав до кінця гри:

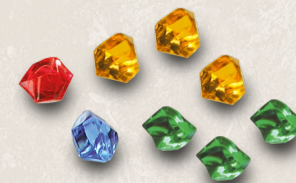
1 рубін – 4 бали (1 x 4)

1 сапфір – 3 бали (1 x 3)

3 смарагди – 6 балів (3 x 2)

3 бурштини – 3 бали (3 x 1)

Загалом гравець отримує 16 балів.



Варіант: Інший спосіб підрахунку балів

Якщо ви не хочете вдаватися до жеребкування, застосуйте наступну шкалу підрахунку балів: найшвидший гравець отримує 1 рубін, другий отримує 1 сапфір, третій 1 смарагд, а четвертий 1 бурштин (гравці, які не завершили завдання у визначений час, не отримують дорогоцінні камені).

Варіант для одного гравця

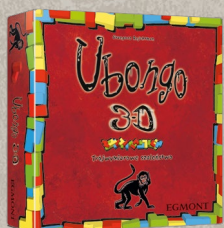
Якщо ти хочеш сам зіграти в «Убонго!», тобі знадобиться годинник.

Спробуй виконати якомога більше завдань протягом 5, 10 або 20 хвилин.

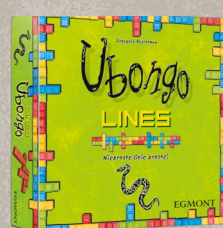
Інший варіант це виконати якнайшвидше 5, 10 або 20 завдань.

Якщо ти не можеш виконати якесь завдання, відклади картку із завданнями та візьми нову. Записуй свої результати та намагайся побити власні рекорди.

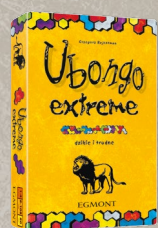
Спробуй інші ігри з цієї серії:



**Тривимірні
веселощі!**



Непрямі лінії!



Дикі та складні!

EGMONT.pl

Story House Egmont sp. z o.o.
ul. Dzielnia 60, 01-029 Warszawa
WydawnictwoEgmont.pl
© 2017, 2022 Story House Egmont sp. z o.o.

Znajdziesz nas na:
Egmont Polska

Autor gry: Grzegorz Rejchtman
Ilustracje: Bernd Wagenfeld, Karl Homes, Nicolas Neubauer
Wydawca: Tomasz Kolodziejczak
Tłumaczenie na język ukraiński: Marianna Voskovniuk
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk
DTP: Cezary Szulc

Grę polecają:



mamaDu.pl

RYNEK ZABAWEK

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