

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 zasłonić pola swojej planszy wskazanymi kafelkami.

Każdy, kto zdoła to zrobić przed przesypianiem 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.

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)

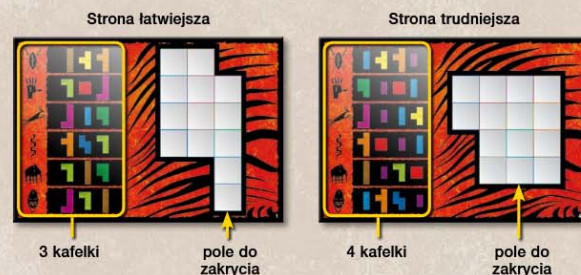
19 bursztynów (brązowych)



woreczek z klejnotami

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**.



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.