

Grzegorz Rejchtman

Ubongo 3D



Gra dla 1-4 graczy w wieku od 8 lat

Ogólne zasady

Każdy gracz dostaje zestaw 8 różnych klocków w 4 kolorach. Na początku każdej rundy gracze biorą nową planszę (każdy gracz inną!). Rzut kostką określa, których klocków trzeba używać w danej rundzie. Gracze w ciągu 60 sekund muszą zasłonić wskazanymi klockami jasne pola na swoich planszach tak, by wypełnione zostały dokładnie 2 warstwy. 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.

Elementy gry

72 plansze (z 671 różnymi zadaniami)
32 klocki (po 8 na gracza)
1 kostka
1 klepsydra
1 woreczek
1 tor rund
58 klejnotów:

10 rubinów (czerwonych)
19 szafirów (niebieskich)
19 bursztynów (żółtych)
10 szmaragdów (zielonych)

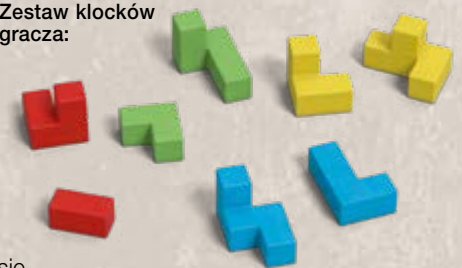
woreczek z klejnotami



Przygotowanie gry

-> Każdy gracz dostaje zestaw **8 różnych klocków** w 4 kolorach. Jeśli graczy jest mniej niż czterech, niewykorzystane klocki pozostają w pudełku.

Zestaw klocków gracza:



-> Rozdzielcie dwustronne **plansze** na 2 stosy według poziomu trudności – oznaczonego kolorem. W jednym stosie plansze zielono-żółte (poziomy 1. i 2.), w drugim pomarańczowo-czerwone (poziomy 3. i 4.).



- > Zdecydujcie, na jakim poziomie trudności chcecie grać. Początkującym lub młodszym graczom polecamy zacząć od 1. poziomu (kolor zielony). Wszyscy mogą grać na tym samym poziomie trudności lub na różnych (na przykład rodzice mogą grać na wyższym poziomie niż dzieci, aby wyrównać szanse).
- > Każdy gracz dostaje **9 plansz** z wybranym poziomem trudności i kładzie je w stosie obok siebie. Nieużywane plansze odłóżcie do pudełka.
- > Wyjmijcie z woreczka **9 bursztynów (żółtych)** i **9 szafirów (niebieskich)**. Umieśćcie je w odpowiednich otworach na torze rund. Tych 18 klejnotów będzie jednocześnie nagrodą i licznikiem rund.
- > Przygotujcie **klepsydrę** i **kostkę**.

Przebieg gry

- > Każdy gracz bierze **1 planszę** z wierzchu swojego stosu i kładzie ją przed sobą (ustalonym poziomem trudności do góry).
- > Jeden z **graczy rzuca kostką i obraca klepsydrę**. Wynik wskazuje, które klocki będą używane. Na niektórych planszach kilka wyników przypisanych jest do tych samych klocków.
- > Każdy gracz jak najszybciej wyszukuje te klocki, które pokazane są na jego planszy obok wylosowanej liczby.
- > Po odnalezieniu klocków gracz musi nimi zasłonić **jasne pola swojej planszy** tak, aby były całkowicie wypełnione na **dwóch warstwach**. Klocki można swobodnie **obracać i przekręcać**. Żaden fragment klocka nie może wystawać poza jasne pola ani powyżej drugiej warstwy.



- > Gracze, którzy zdołali wykonać zadanie, wołają „**Ubongo!**”.
- > Kiedy tylko ktoś zauważy, że piasek się przesywał, woła „**Stop!**”. Należy wtedy natychmiast przerwać grę.

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 w czasie, **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.

Na koniec rundy wykorzystane plansze odkładane są do pudełka.

Nowa runda

Każdy gracz bierze nową planszę ze swojego 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:

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

Zwycięża 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 przekręca 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 klocków 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 wylosować 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.

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

EGMONT
Publishing

EGMONT Polska Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
WydawnictwoEgmont.pl
egmont.pl
© 2018 Egmont Polska Sp. z o.o.



krainaplanzowek.pl
facebook.com/KrainaPlanszowek

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

Grę polecają:

