

# Ubongo

Gra dla 2–4 graczy w wieku od 8 lat  
autorstwa Grzegorza Rejchtmanna.

## Elementy gry

108 dwustronnych kart:

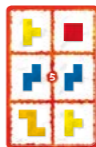
36 kart rund 1 i 2



36 kart rund 3 i 4



36 kart rund 5 i 6

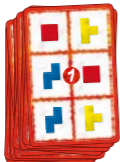


## Przygotowanie gry

Obróć wszystkie karty na białą stronę.

Posortuj je według numerów 1, 3, 5 i potasuj każdy stos oddzielnie (tak jak pokazano na obrazku).

stos  
nr 1



stos  
nr 2



stos  
nr 3



Cyfra na środku karty oznacza numer rundy, w której karta będzie używana. W pierwszej i drugiej rundzie używa się kart z pierwszego stosu (cyfry 1 i 2), w trzeciej i czwartej rundzie z drugiego stosu (cyfry 3 i 4) i tak dalej.

# Przebieg gry

Gra trwa 6 rund. Każda runda przebiega w 3 krokach.

## 1. Rozdanie kart

Rozdaj każdemu graczowi po **9 kart** z pierwszego stosu. Gracze trzymają karty w ręku tak, by widzieć odpowiednią dla rundy stronę kart (w pierwszej rundzie stroną z cyfrą 1). Jeśli w grze uczestniczy mniej niż 4 graczy, niewykorzystane karty odłóż do pudełka.

## 2. Układanie kart

Kiedy wszyscy będą gotowi, jeden z graczy daje sygnał do startu. Wszyscy jednocześnie i jak najszybciej starają się ułożyć przed sobą na stole **7 z 9 kart** zgodnie z poniższymi zasadami:

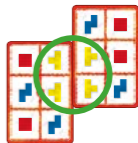
**Zasada 1:** Każdy gracz tworzy swój własny układ. Karty gracza nie mogą dotykać kart przeciwników – upewnij się, że masz przed sobą wystarczająco dużo miejsca.

**Zasada 2:** Pierwsza wyłożona karta może być dowolna. Każda kolejna karta musi dotykać **jednej** z już wyłożonych kart, tak by pasowały **dokładnie** dwoma symbolami.

**Zasada 3:** Karty można wykładać w dowolnej kolejności. Można je przekładać, a nawet brać z powrotem do ręki.

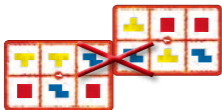
**Zasada 4:** Wszystkie wyłożone karty muszą być ze sobą połączone. Dozwolone są odgałęzienia.

**Przykłady poprawnego ułożenia kart:**



## Przykłady **niepoprawnego** ułożenia kart:

Karty stykają się 1 symbolem.



Symbole do siebie nie pasują.



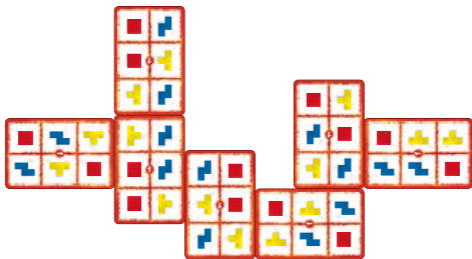
Karty stykają się 3 symbolami,  
a 1 para nie pasuje.



Karty stykają się 3 pasującymi  
symbolami.



## Przykład **poprawnego** ułożenia 7 kart:



## 3. Punktacja

Gracz, który ułoży przed sobą 7 kart, woła „Ubongo!”. Pozostali gracze nie mogą już wykładać kart.

Należy sprawdzić, czy każdy poprawnie ułożył karty. Jeśli gracz zrobił błąd, nie zdobywa w tej rundzie punktów.

- Gracz, który zawołał „Ubongo!”, zdobywa **10 punktów**.
  - Pozostali gracze zdobywają tyle punktów, ile wyłożyli kart.
- Jeśli kilku graczy zawoła „Ubongo!” jednocześnie, wszyscy zdobywają po 10 punktów.
- Punkty należy zanotować na kartce.

## Nowa runda

W drugiej rundzie każdy gracz bierze swoje 9 kart z pierwszej rundy z powrotem do ręki. Teraz gracze będą używać czarnej strony kart (z cyfrą 2). Runda przebiega na tych samych zasadach co poprzednia.

Po drugiej rundzie odłóż karty do pudełka. Rozdaj każdemu po 9 nowych kart z drugiego stosu (z cyframi 3, 4), i tak dalej.

## Koniec gry

Gra kończy się po szóstej rundzie. Wygrywa gracz, który zdobył w sumie najwięcej punktów. W razie remisu wygrywa gracz, który więcej razy zdobył 10 punktów. Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

EGMONT.pl



/KrainaPlanszowek



krainaplanszowek.pl

EGMONT Polska Sp. z o.o., ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa, WydawnictwoEgmont.pl, © 2019 Egmont Polska Sp. z o.o.

Autor: Grzegorz Rejchtman; Ilustracje: Nicolas Neubauer, Bernd Wagenfeld; Wydawca: Tomasz Kołodziejczak;

Redakcja: Patryk Blok; Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk; Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

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

GRĘ POLECAJĄ:

