

Ułono Trigo



Ogólne zasady

Każdy gracz stara się zasłonić wskazanymi kafelkami dwa pola. Kto najszybciej rozwiąże swoje zadanie?



Elementy gry

- 32 karty (64 łamigłówek)
- 28 kafelków (4 zestawy po 7)



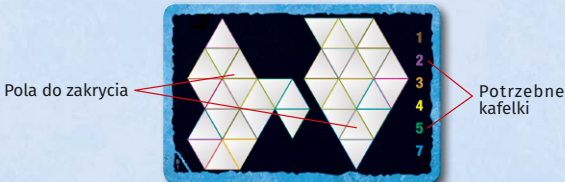
Przed pierwszą grą ostrożnie wypchnij kafelki z formatek.

Przygotowanie gry

Każda karta ma dwie strony o różnym poziomie trudności. Zdecydujcie, której strony będziecie używać (przy pierwszej grze polecamy łatwiejszą).

- Na stronie łatwiejszej obok jasnych pól do zakrycia widnieją **cztery** numery kafelków.
- Na stronie trudniejszej obok jasnych pól do zakrycia widnieją **sześć** numerów kafelków.

W zależności od liczby graczy weźcie odpowiednią liczbę kart – po 8 na każdego gracza (a więc 16, 24 lub 32 karty). Potasujcie je i ułóżcie w stos pośrodku stołu wybranym poziomem trudności do dołu. Resztę kart odłóżcie do pudełka.



Każdy gracz dostaje taki sam zestaw 7 kolorowych kafelków, różniących się kształtem, kolorem i numerami, a potem kładzie swoje kafelki przed sobą. Przy mniej niż czterech graczach resztę kafelków odłożcie do pudełka.



Przebieg gry

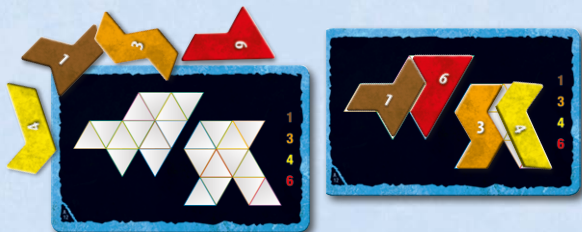
Gra trwa 8 rund. Każda runda wygląda w następujący sposób:

Po kolei: po 1 karcie

Zaczynając od najmłodszego gracza, każdy (w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara) bierze kartę z wierzchu stosu pośrodku stołu. Następnie kładzie ją przed sobą ustalonym poziomem trudności do dołu.

Rozwiązywanie zadań

Gracze jednocześnie odkrywają swoje karty. Każdy jak najszybciej bierze spośród swoich kafelków te, które odpowiadają numerom z prawej strony jego karty (numery mają ten sam kolor co odpowiadające im kafelki), i stara się jak najszybciej dokładnie zakryć kafelkami oba jasne pola na swojej karcie.



Uwaga! Kafelki można swobodnie obracać i przekręcać! Żaden fragment pola nie może zostać pusty, a kafelki nie mogą wystawać poza jasne pola na karcie. Każdy musi sam wydedukować, które kafelki pasują do właściwego pola na karcie.

Gracz, który jako pierwszy przykryje oba pola na swojej karcie, krzyczy „**Ubongo!**”. Potem odlicza na głos do 20, jeżeli wybrano stronę łatwiejszą, albo do 30, jeśli wybrano stronę trudniejszą.

Podpowiedź: Gracze przed grą mogą ustalić dłuższy lub krótszy czas odliczania.

Punktacja

- Gracz, który zawołał „Ubongo!”, oraz każdy, kto ułożył swoje zadanie w czasie, odkłada swoją kartę na bok – liczy się ona jako punkt.
- Pozostali gracze (którzy nie zmieścili się w czasie) oddają swoją kartę graczowi, który zawołał „Ubongo!”. Każda taka karta liczy się dla niego jako punkt.

Nowa runda

Gracze odkładają kafelki przed siebie. Gracz na lewo od poprzedniego rozpoczynającego jako pierwszy bierze nową kartę z wierzchu stosu kart.

Koniec gry

Gra kończy się po 8 rundach, czyli wtedy, gdy skończą się karty ze stosu. Wygrywa gracz, który ma najwięcej punktów (kart).

Wariant dla zaawansowanych graczy

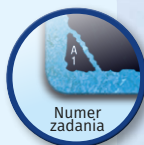
Tylko najszybszy gracz zdobywa punkt, pozostali gracze po prostu odrzucają swoje karty do pudełka.

Wariant dla jednego gracza

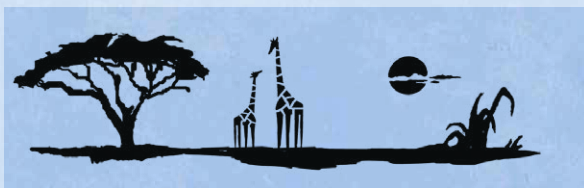
Wybierz poziom trudności i spróbuj wykonać jak najwięcej zadań w ciągu 20 minut. Jeśli jakieś zadanie będzie dla Ciebie za trudne, odrzuć tę kartę i weź nową. Jeśli uda Ci się w takim czasie rozwiązać 32 zagadki ze strony trudniejszej, wszyscy gracze, którzy byli świadkami tego wyczynu, muszą od teraz nazywać Cię „Ubongo master”.

Podpowiedź

Jeśli nie możesz poradzić sobie z zadaniem na którejś z kart, a po grze bardzo chcesz się dowiedzieć, jak należało je rozwiązać, możesz zajrzeć do poniższej odpowiedzi. Przy każdym numerze zadania podaliśmy numery kafelków z lewego pola.



A1: 1,2	A2: 4,7	A3: 1,3	A4: 1,7	A5: 2,5	A6: 3,4	A7: 3,7
A8: 2,4	A9: 2,3	A10: 3,5	A11: 1,4	A12: 1,6	A13: 3,7	A14: 5,7
A15: 1,4	A16: 5,6	A17: 2,3	A18: 2,7	A19: 4,7	A20: 5,6	A21: 2,6
A22: 3,5	A23: 1,3	A24: 6,7	A25: 2,7	A26: 1,4	A27: 1,2	A28: 4,7
A29: 4,5	A30: 2,4	A31: 4,6	A32: 1,3			
B1: 2,3,5	B2: 3,4,6	B3: 1,2,7	B4: 1,3,4	B5: 4,6,7	B6: 2,4,5	B7: 1,3,5
B8: 1,4,6	B9: 4,5,7	B10: 5,6,7	B11: 1,6,7	B12: 2,4,7	B13: 2,3,5	B14: 2,6,7
B15: 2,3,7	B16: 1,4,6	B17: 1,2,6	B18: 2,5,7	B19: 1,2,5	B20: 1,5,7	B21: 2,3,7
B22: 3,4,7	B23: 3,5,6	B24: 2,3,6	B25: 3,4,6	B26: 1,3,4	B27: 3,4,5	B28: 1,2,3
B29: 3,5,7	B30: 4,5,6	B31: 4,6,7	B32: 1,2,6			



Autor:

Grzegorz Rejchtman, rocznik 1970, pochodzi z Polski i mieszka w Monako. Studiował ekonomię, wymyśla gry o łatwych do nauczenia zasadach i z dużą dawką emocji.

EGMONT.pl

EGMONT Polska Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
WydawnictwoEgmont.pl
© 2020, 2021 Egmont Polska Sp. z o.o.
W razie braków elementów lub pytań do reguł prosimy o kontakt:
gryplanszowe@egmont.pl

Autor gry: Grzegorz Rejchtman
Ilustracje: Nicolas Neubauer, Karl-Otto Homes, Bernd Wagenfeld
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak
Tłumaczenie: Maciej Nowak-Kreyer
Redakcja: Wojciech Rządek
Korekta: Marta Kania
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

Grę polecają:

