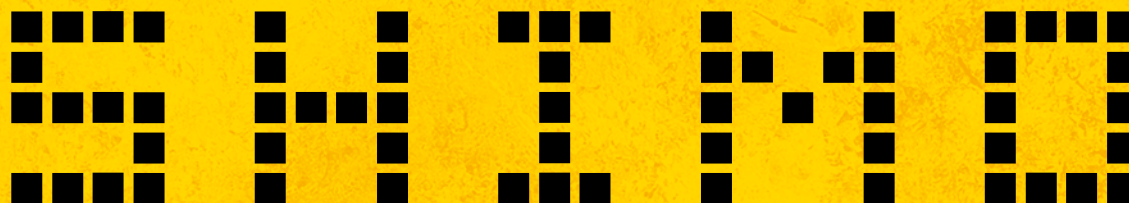


Grzegorz Rejchtman

# Ubongo



GRA DLA 1-4 GRACZY W WIEKU OD 8 LAT

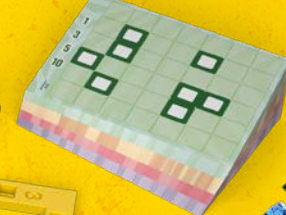
## Ogólne zasady

Każdy gracz dostaje zestaw 10 różnych klocków w wybranym przez siebie kolorze. Na początku każdej rundy gracze odkrywają nowe karty, po czym muszą ułożyć z odpowiednich klocków wzory w taki sposób, by przez otwory w klockach widoczne były wszystkie białe pola.

Gracz, który ułoży swój wzór jako pierwszy, woła „Ubongo!”, po czym obraca klepsydrę i reszta graczy ma minutę na ułożenie swoich klocków. Za ułożone wzory gracze otrzymują klejnoty oraz karty. Wygrywa gracz, który po 9 rundach zbierze najwięcej punktów, mierzonych w wartości klejnotów oraz kart.

## Elementy gry

- 40 kart 1 poziomu (zielone karty)
- 40 kart 2 poziomu (żółte karty)
- 40 kart 3 poziomu (pomarańczowe karty)
- 40 kart 4 poziomu (czerwone karty)
- 40 klocków (po 10 na gracza)
- 9 klejnotów (3 żółte, 3 zielone, 3 niebieskie)
- 1 klepsydra (60 sekund)



klejnoty



klocki



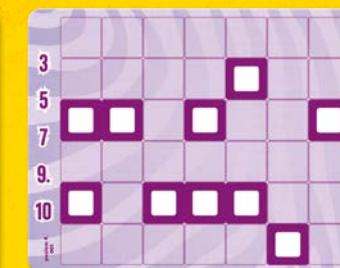
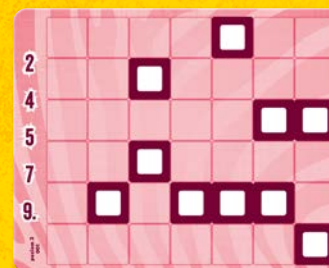
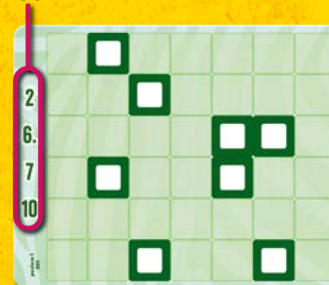
karty zadań

## Układanki

Układanki po obu stronach każdej karty są na tym samym poziomie trudności. Poziomy trudności kart oznaczone są różnymi kolorami.

W grze są 4 poziomy trudności. Poziom 1 jest najłatwiejszy a poziom 4 jest najtrudniejszy.

wymagane klocki



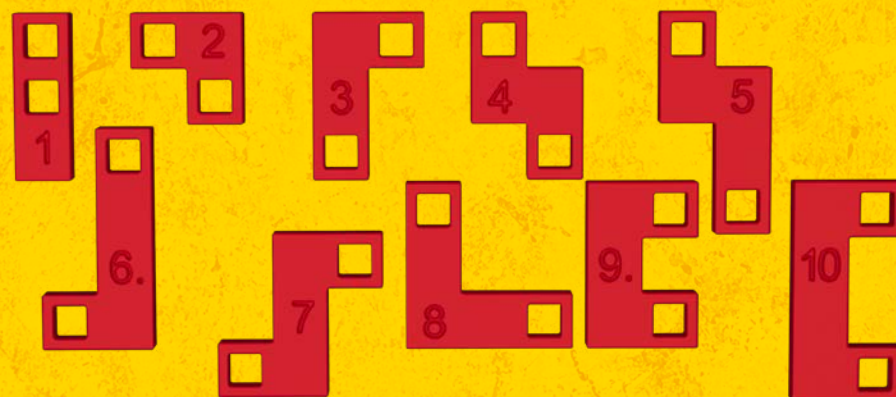
poziom trudności

poziom 2  
001

numer zadania

## Klocki

Każdy gracz otrzymuje zestaw 10 klocków w swoim kolorze, ponumerowanych od 1 do 10. W każdym klocku są dwa otwory. Poniżej zaprezentowano jeden pełny zestaw klocków.





## Przygotowanie

- Wybierzcie poziom trudności. Polecamy zacząć od pierwszego poziomu (kolor zielony). Wszyscy mogą grać na tym samym poziomie trudności lub na różnych (na przykład rodzice mogą wybrać trudniejsze zadania niż dzieci).
- Każdy z graczy otrzymuje zestaw klocków w wybranym przez siebie kolorze, które zachowuje do końca gry. Jeśli graczy jest mniej niż 4, niewykorzystane klocki odłożyć do pudełka.
- Potasujcie karty z wybranego poziomu i umieśćcie je w stosie na środku stołu.
- Postawcie klepsydę na środku stołu.
- Położcie klejnoty na środku stołu.

## Przebieg gry

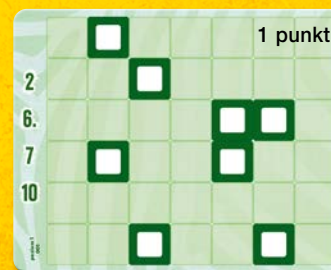
- Każdy gracz ciągnie kartę z wierzchu stosu i kładzie przed sobą.
- Gracze jednocześnie odwracają swoje karty.
- Karta wskazuje, które klocki będą używane przez każdego z graczy.
- Każdy gracz stara się jak najszybciej ułożyć swoje klocki na karcie tak, aby wszystkie białe pola wskazane na karcie były widoczne przez otwory w klockach. Wszystkie klocki muszą mieścić się wewnątrz prostokątnego obszaru karty. Żadna część klocka nie może nachodzić na inny klocek.
- Gracz, który zdołał jako pierwszy wykonać zadanie woła „Ubongo!” i obraca klepsydę. Pozostali gracze mają czas na ukończenie swoich układanek, aż do przesypania się piasku (około 60 sekund).
- Kiedy tylko ktoś zauważy, że piasek się przesywał, woła „stop!”. Runda się kończy.

## Punktacja

- Wszyscy gracze, którzy rozwiązali swoje układanki, zachowują swoje karty jako punkty.
- Zwycięzca rundy zabiera klejnot o najniższej wartości ze środka stołu (w rundach 1-3 jest to żółty klejnot, w rundach 4-6 zielony, a w rundach 7-9 niebieski).
- Wszyscy gracze, którzy nie zdołali rozwiązać swoich układanek na czas, muszą oddać swoje karty zwycięskiemu graczowi.
- Jeśli nie da się stwierdzić, kto pierwszy zawołał „Ubongo!” (np. kilku graczy krzyknęło w tym samym momencie), nikt nie otrzymuje klejnotu i nikt nie dostaje kart od pozostałych graczy. Klejnot oraz karty graczy, którzy nie rozwiązyli układanki, należy odłożyć do pudełka.

## Koniec gry

Gra kończy się po 9 rundach, czyli wtedy, gdy na środku stołu nie pozostanie już ani jeden klejnot. Każdy gracz sumuje wartość zebranych przez siebie punktów.



1 punkt



2 punkty



3 punkty

**Zwycięża gracz, który zdobył najwięcej punktów. Jeśli dwóch lub więcej graczy ma tyle samo punktów, to wygrywa gracz, który ma więcej kart. Jeśli nadal jest remis, remisujący gracze rozgrywają turę dogrywkową. Jej zwycięzca wygrywa grę!**

## Wariant: Inny sposób mierzenia czasu

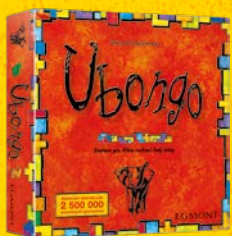
Gdy tylko zacznie się runda, należy obrócić klepsydę. Należy obracać ją za każdym razem, gdy piasek się przesypie aż do momentu, gdy ktoś wykona zadanie i krzyknie „Ubongo!”. Bieżąca runda kończy się, gdy piasek przesypanie się do końca.

## Wariant: Dla zaawansowanych graczy

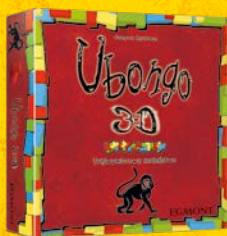
- Ułóżcie na środku stołu dwa stosy kart – 3 i 4 poziomu.
- W pierwszej turze, wszyscy pobierają kartę ze stosu kart 4 poziomu i grają w ten sam sposób, jak przy normalnej grze.
- W drugiej turze, wszyscy pobierają kartę ze stosu kart 3 poziomu i również rozgrywają rundę w normalny sposób.
- Do końca gry, gracze na zmianę grają kartami 4 i 3 poziomu. Ważne aby każdy gracz grał kartami tego samego poziomu, co pozostali!



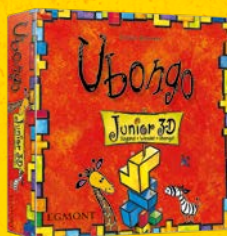
## Poznaj grę z serii Ubongo!



**Międzynarodowy bestseller!**



**Trójwymiarowe szaleństwo!**



**Wersja dla młodszych graczy!**

EGMONT.pl

Story House Egmont sp. z o.o.  
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa  
WydawnictwoEgmont.pl  
© 2023 Story House Egmont sp. z o.o.

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

Znajdziesz nas na:  
Egmont Polska

Autor: Grzegorz Rejchtman  
Ilustracje: Cezary Szulc  
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak  
Tłumaczenie: Alexander Potocki  
Korekta: Marta Błaszowska  
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk  
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

Grę polecają:

