

Ubongo

Taktikai és reakciójáték 8 éves kortól 2-4 játékos részére

Tartozékok:

1 játéktábla, 4 bábu, 72 drágakő, 36 feladványlap, 48 alakzat, 1 homokóra, 1 dobókocka.

Előkészületek:

Először állítsuk össze a két részből álló táblát, majd tegyünk a pályán található lyukakba egy-egy drágakövet. Ezután minden játékos választ magának egy bábút, és azt a táblán lévő piros mezők egyikére teszi. Egy mezőn több bábu is állhat. Minden játékos kap egy 12 alakzattal álló készletet.

A játékosok eldönthetik, hogy a feladatlap könnyebb - amit 3 alakzattal kell kitölteni - vagy nehezebb - 4 alakzattal kitöltendő - oldalát használják. Két játékos esetén 18, három játékos esetén pedig 9 feladatlapot visszateszünk a dobozba, azokra nem lesz szükség. Négy játékos esetén mind a 36 feladatot használjuk. Ha ez megtörtént, a feladatlapokat megkeverjük és a nem használt oldalukkal felfelé a tábla mellé helyezzük.

A játék menete:

Választunk egy kezdő játékost.

Minden játékos maga elé vesz egy feladatlapot, a kezdő játékos pedig dob a kockával. Minden feladatlap bal oldalán 6 szimbólum található, ezek vannak rajta a kockán is.

A dobás után mindenki elveszi azokat az alakzatokat, amik a feladatlapján a dobott szimbólum mellett találhatóak, és megfordítjuk a homokórát. Ezekkel az alakzatokkal kell a feladatlapon látható üres terület minél gyorsabban, hézagmentesen lefedni.

Aki legelőször kész van a feladatával, „Ubongot”-t mond. A többiek addig dolgozhatnak, amíg az idő le nem telik.

A bábuk mozgatása és a drágakövek elvétele:

Aki először lett kész a feladatával, a bábujával legfeljebb hármat léphet, tetszőleges irányba. Majd abból az oszlopból, ahol a bábujja áll, elveszi a bábuhoz legközelebb lévő két drágakövet, és azokat maga elé teszi. Mindezt az idő letelte előtt kell megtenni.

Aki másodikként kész, az legfeljebb kettőt léphet a bábujával, majd elveszi a megfelelő oszlopból a legközelebbi két drágakövet.

Aki harmadikként készül el, az legfeljebb egyet léphet a bábujával, és elveszi az oszlopból a bábujához legközelebb lévő két drágakövet.

Ha az utolsó játékos is időn belül oldotta meg a feladványát, bár a bábuját nem mozgathatja, elveszi a legközelebbi két drágakövet.

Tehát, aki időben oldja meg a feladatát, elvehet két drágakövet, még mielőtt lepereg az összes homok. Az egyetlen előnye a gyorsabb játékosoknak az, hogy messzebb mozgathatja a bábuját. Ez azért lényeges, mert a végén nem az számít, hogy kinek hány drágaköve van, hanem csak az egyszínű drágakövek számítanak.

Egy kör vége:

A körnek akkor van vége, ha az idő letelt. Ekkor a feladatlapokat félretesszük, és újat húzunk helyette.

A játék vége:

A játék 9 körből áll. A kilencedik kör végén vége a játéknak.

Azt a színű drágakövet kell tekinteni, amelyikből a legtöbb van. Akinél ez a szám a legnagyobb, az nyeri a játékot. Ha ez több játékosnál egyenlő, akkor azt a színű drágakövet nézzük, amiből a második legtöbb van. Akinél ez a szám a nagyobb, az a nyertes.

További szabályok:

Ha senki nem tudja időben megoldani a feladatát, a homokórát még egyszer (!) megfordítjuk, és tovább gondolkozhatunk. Ha ekkor sem sikerül senkinek sem megoldani a feladatát, a feladatlapokat félretesszük. Új kör kezdődik.

Négynél kevesebb játékos esetén, aki először van kész a feladatával, ugyanúgy hármát léphet a bábujával.

Ha valaki olyan mezőre lép, ahol már áll egy másik játékos bábuja, nem vehet el drágakövet. Akkor sem kaphatja meg, ha a másik játékos valamilyen oknál fogva nem vette el a drágaköveit. Azaz ha többen érkeznek ugyanarra a mezőre, az kapja a drágaköveket, aki a leggyorsabb.

A játékosok a megszerzett drágaköveket maguk előtt tartják úgy, hogy mindenki láthassa azokat.

Ha egy oszlopból elfogynak a drágakövek, a lyukak üresek maradnak (nem töltjük fel újra őket). Ebből az oszlopból senki nem vehet el többet.

Addig kell lépni a bábuval, és elvenni a drágaköveket, amíg le nem telt az idő. Azaz nem elég időben megoldani a feladatot. Akkor van vége egy körnek, amikor lepergett az összes homok a homokórán.

Kiadó: Kosmos Verlag, 2005

Szerző: Grzegorz Rejchtman

Fordítás: CsaBull

Forgalmazza: Gémklub Kft

FIGYELEM! A játék apró elemei lenyelve fulladást okozhatnak! 3 éves kor alatt nem ajánlott!