

Grzegorz Rejchtman

Ubońgo

Duo



Spotkanie mistrzów!
Dla 2 osób w wieku od 8 lat.

Elementy gry

1 dwustronna plansza punktacji

2 pionki

2 x 21 kafelków

2 x 9 plansz zadań
(na każdej stronie planszy
znajduje się 20 zadań)

Strona A – łatwiejsze zadania

Strona B – trudniejsze zadania

1 kostka dwudziestościenna



Przebieg gry

Gracze dostają po 21 kafelków i zestawy 9 plansz zadań. Każdy gracz kładzie przed sobą taką samą planszę z zadaniami. Wynik rzutu kostką określa, których kafelków należy użyć w danej rundzie. Gracze, najszybciej, jak potrafią, starają się zastąpić swoimi kafelkami pola planszy zadań. Ten, kto zrobi to pierwszy, krzyczy „Ubongo!” i zdobywa punkt. Wygrywa gracz, który pierwszy dotrze do ostatniego pola.

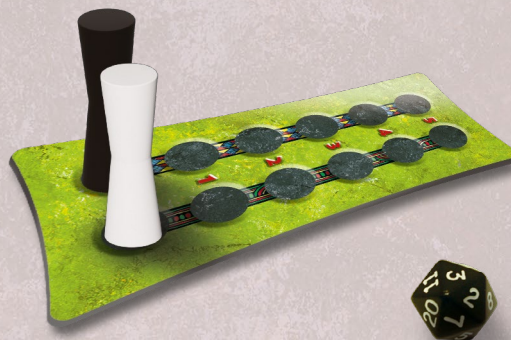
Przygotowanie do gry

Przed pierwszą rozgrywką trzeba ostrożnie powyrwać kafelki z kartonowych ramek.

- > Każdy gracz bierze zestaw 9 plansz zadań i układa tą samą stroną do góry (A lub B).
- > Na każdej stronie planszy zadań pokazano 20 zestawów kafelków. Strony o numerach od A1 do A9 zawierają łatwiejsze zadania, do których potrzebne są po cztery kafelki. Zadania ze strony od B1 do B9 są trudniejsze i potrzeba do nich

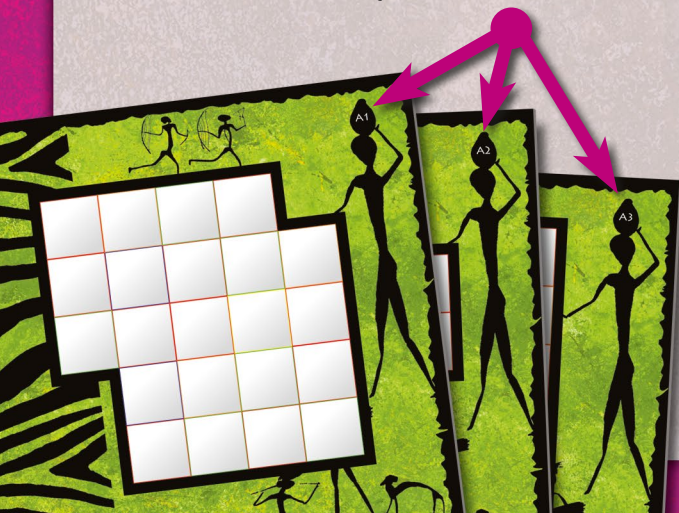
po pięć kafelków. Uzgodnijcie, której strony plansz zadań będziecie używać podczas tej rozgrywki, a potem odwróćcie plansze do góry nieużywaną stroną i ułóżcie w kolejności od 1 do 9.

- > Każdy gracz dostaje zestaw 21 kafelków o różnych kształtach oraz swój pionek.
- > Na środku stołu połóżcie planszę punktacji (stroną bez symboli kostki na polach 3 i 4) oraz kostkę.



Przebieg gry

- > Każdy gracz odstawia pierwszą planszę zadań (w zależności od wybranej strony: A1 lub B1).
- > Jeden z graczy rzuca kostką. Wylosowana liczba określa, których kafelków trzeba użyć w tej rundzie do zakrycia pola planszy zadań. Każdy gracz używa więc takiej samej planszy zadań i zestawu takich samych kafelków!



- > Teraz postarajcie się jak najszybciej ukończyć zadanie. Kafelki można dowolnie obracać i przekręcać, ale nie mogą wychodzić poza pola na planszy.
- > Kiedy tylko ktoś dokładnie zastłoni wszystkie jasne pola własnymi kafelkami, krzyczy „**Ubongo!**”. Może wtedy przesunąć swój pionek na planszy punktacji o jedno pole do przodu.
- > Potem odstawiacie następną planszę zadań (A2 albo B2) i rzutem kostką zaczynacie kolejną rundę pojedynku!

Koniec gry

Gra kończy się, gdy pionek jednego z graczy dotrze do mety, czyli wtedy, gdy jeden z graczy wygra pięć rund.

Zasady dodatkowe

- > Jeżeli nikomu nie uda się zastłonić swoimi kafelkami planszy z zadaniem, możecie się umówić, że rzucicie ponownie kostką, aby wypróbować inny zestaw kafelków.
- > Jeśli obaj gracze wykonają zadanie równocześnie, żaden nie przesuwa pionka. Trzeba ponownie rzucić kostką i jeszcze raz zagrać na tej samej planszy.

Wariant gry

- > Jeśli macie ochotę na znacznie trudniejszą rozgrywkę, możecie użyć poniższego wariantu.

Planszę punktacji połóżcie na stole drugą stroną do góry (tą z kostkami). Gra przebiega jak do tej pory z następującymi wyjątkami: kiedy tylko któryś pionek dotrze do pól 3 i 4, przy następnej planszy zadań rzuca się dwa razy kostką – pod warunkiem że któryś z graczy prowadzi.



Pierwszy rzut

Dotyczy tylko prowadzącego gracza. Bierze sobie wskazane rzutem kafelki.

Drugi rzut

Dotyczy obu graczy. Każdy gracz bierze kafelki wskazane tym rzutem, gracz prowadzący odkłada je na bok.

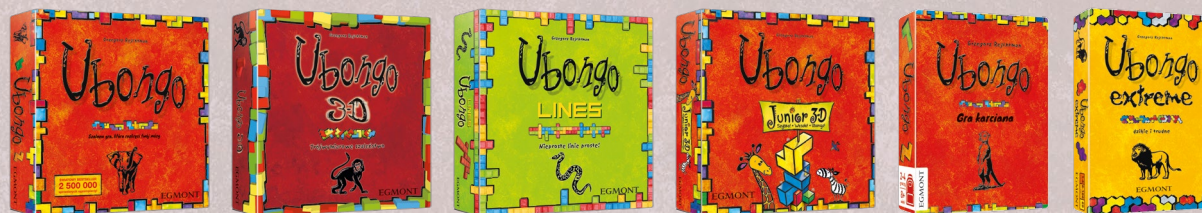
Gracz prowadzący musi teraz zakryć pola kafelkami wylosowanymi w pierwszym rzucie, a drugi gracz używa kafelków wylosowanych drugim rzutem. Gdy prowadzący gracz ukończy swoje zadanie, jeszcze nie może przesunąć pionka na planszy punktacji! Bierze kafelki wylosowane drugim rzutem i próbuje zastonić nimi pola planszy zadań.

Wygrywa ten, kto jako pierwszy zakryje pola kafelkami wylosowanymi drugim rzutem. I to właśnie ta osoba może przesunąć pionek o jedno pole do przodu.

Przy następnych planszach zadań robi się tak samo: ten, kto akurat jest na prowadzeniu, zawsze musi rozwiązywać dwie łamigłówki. W przypadku remisu gra toczy się tak jak zwykle. Wygrywa ten, kto pierwszy dotrze pionkiem do mety planszy punktacji.

Gra dla jednej osoby: ile zadań zdołasz zrealizować w ciągu 15 minut? Włącz zegar, weź planszę i kostkę i do dzieła! Po każdym rozwiązaniu zadaniu zmieniaj planszę.

Poznaj gry z serii Ubongo!



EGMONT.pl

Story House Egmont sp. z o.o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
WydawnictwoEgmont.pl
© 2022 Story House Egmont sp. z o.o.

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

Znajdziesz nas na:
Egmont Polska

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

Grę polecają:

