

Grzegorz Rejchman

# Ubongo



# LINES

GRA DLA 1-4 GRACZY W WIEKU OD 8 LAT

## Ogólne zasady

Każdy gracz dostaje zestaw 8 różnych klocków w swoim kolorze. Na początku każdej rundy gracze odkrywają nową kartę, po czym muszą ułożyć z odpowiednich klocków figurę wskazaną przez kartę w taki sposób, by wypełnione zostały dokładnie 2 warstwy. Gracz, który ułoży ją jako pierwszy, woła „Ubongo!”, po czym obraca klepsydrę i reszta graczy ma minutę na ułożenie swoich klocków. Za ułożone figury gracze otrzymują klejnoty. Wygrywa gracz, który po 9 rundach zbierze najcenniejsze klejnoty.

## Elementy gry

- 162 karty (z 324 różnymi zadaniami)
- 32 klocki (po 8 na gracza)
- 1 klepsydra
- 1 woreczek
- 1 tor rund
- 58 klejnotów:

10 rubinów (czerwonych)

19 szafirów (niebieskich)

19 bursztynów (żółtych)

10 szmaragdów (zielonych)



woreczek z klejnotami

klepsydra

klocki

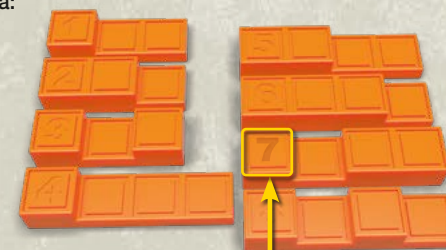
tor rund

karty zadań

## Przygotowanie gry

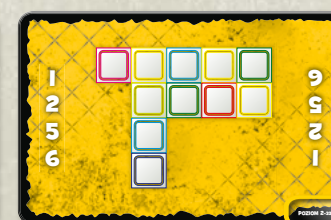
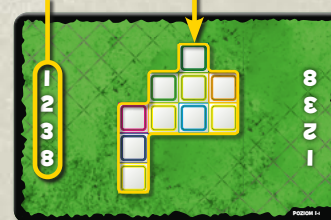
- Każdy gracz dostaje zestaw **8 różnych klocków w swoim kolorze**. Jeśli graczy jest mniej niż 4, niewykorzystane klocki odłóżcie do pudełka.
- Awersy kart są w trzech kolorach: zielonym (najniższa trudność), żółtym lub pomarańczowym. Rewersy kart są w kolorze czerwonym (najwyższa trudność).

Zestaw klocków gracza:



numer klocka

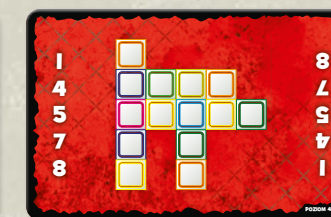
wymagane klocki wzór do ułożenia



poziom trudności

POZIOM 2-33

numer zadania



- Zdecydujcie, na jakim poziomie trudności chcecie grać. 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, aby wyrównać szanse).
- Wylosujcie **9 kart** z wybranym poziomem trudności i ułóżcie w **stos** na środku stołu wybranym poziomem do dołu. Nieużywane karty odłóżcie do pudełka.
- Wymijcie z woreczka **9 bursztynów (żółtych)** i **9 szafirów (niebieskich)**. Umieśćcie je w odpowiednich otworach na torze rund. Tych **18 klejnotów** to jednocześnie nagroda i licznik rund.
- Przygotujcie klepsydrę.



## Przebieg gry

- Pociągnijcie kartę z wierzchu stosu i połóżcie ją na środku stołu ustalonym poziomem trudności do góry.
- Karta wskazuje, które klocki będą używane przez każdego z graczy (numery klocków od 1 do 8).
- Każdy gracz jak najszybciej wyszukuje te klocki, które pokazane są na karcie.
- Po odnalezieniu klocków każdy z graczy musi zbudować z nich **dokładnie taki wzór**, jaki wskazuje karta, patrząc na niego od swojej strony. Wzór musi być w całości ułożony **na dwóch warstwach**. Żaden fragment klocka nie może wystawać, być ułożony tylko na jednej warstwie ani znajdować się powyżej drugiej warstwy. Klocki można swobodnie **obrać i przekreślać**.



- Gracz, który zdołał jako pierwszy wykonać zadanie, zastania swój wzór dłonią, woła „Ubongo!” i obraca klepsydrę. Pozostali gracze mają minutę na skończenie swoich wzorów.
- Kiedy tylko ktoś zauważy, że piasek się przesypał, woła „Stop!”. Należy wtedy natychmiast przerwać grę.

## Nagroda

Każdy, kto wykonał swoje zadanie i zmieścił się w czasie, dostaje nagrodę.

1. Najszybszy gracz bierze **szafir** z toru rund i dodatkowo losuje **1 klejnot z woreczka**.
2. Drugi gracz bierze **bursztyn** z toru rund i dodatkowo losuje **1 klejnot z woreczka**.
3. Trzeci gracz losuje **1 klejnot z woreczka**.
4. Czwarty gracz losuje **1 klejnot z woreczka**.



Gracze, którzy nie wykonali zadania w wyznaczonym czasie, **nie otrzymują** żadnych klejnotów.

## Koniec rundy

9 **szafirów** i 9 **bursztynów** to jednocześnie liczniki rund. Po każdej rozegranej rundzie z toru znika 1 **szafir** i 1 **bursztyn**.

- Jeśli tylko pierwszy gracz rozwiązał zadanie w wyznaczonym czasie, bierze z toru rund **szafir**, a **bursztyn** zostaje wrzucony do woreczka.
- Jeśli żadnemu graczowi nie udało się wykonać swojego zadania, to **szafir** i **bursztyn** z toru rund zostają wrzucone do woreczka. Na koniec rundy wykorzystane karty odkładane są do pudełka.

## Nowa runda

Pociągnijcie nową kartę ze stosu i stwórzcie kolejny wzór zgodnie z zasadami.

## Koniec gry

Gra kończy się **po 9 rundach**, czyli wtedy, gdy na torze rund nie pozostanie już ani jeden klejnot. Każdy gracz sumuje wartość zebranych przez siebie klejnotów:

**rubin = 4 punkty, szafir = 3 punkty, szmaragd = 2 punkty, bursztyn = 1 punkt.**

Zwycięza gracz, który zdobył najwięcej punktów. Jeśli dwóch lub więcej graczy ma tyle samo punktów, to każdy z remisujących graczy bierze udział w turze dogrywkowej. Ten, kto jako pierwszy wykona zadanie, wygrywa grę!

### Przykład:

Gracz na koniec gry ma:

1 **rubin** – 4 pkt (1 × 4),

1 **szafir** – 3 pkt (1 × 3),

3 **szmaragdy** – 6 pkt (3 × 2),

3 **bursztyny** – 3 pkt (3 × 1).

W sumie zdobywa 16 punktów.



## Wariant: Inny sposób punktacji

Jeśli chcecie usunąć ze zdobywania punktów czynnik losowy, zastosujcie następującą punktację: najszybszy gracz dostaje **1 rubin**, drugi **1 szafir**, trzeci **1 szmaragd**, a czwarty **1 bursztyn** (gracze, którzy nie ułożyli klocków w wyznaczonym czasie, nie dostają klejnotów).

## Wariant: Dla jednego gracza

Jeśli chcesz samemu zagrać w „Ubongo Lines”, potrzebujesz zegarka.

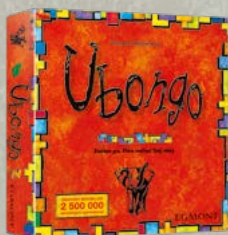
Potasuj karty w jednym z kolorów (albo w kilku) i spróbuj wykonać jak najwięcej zadań w ciągu 5, 10 lub 20 minut.

W innym wariantcie spróbuj w jak najkrótszym czasie wykonać 5, 10 lub 20 zadań.

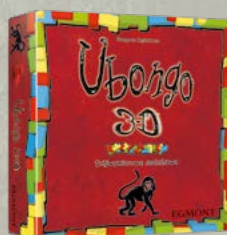
Jeśli nie jesteś w stanie wykonać jakiegось zadania, możesz odłożyć planszę na bok i wylosować nową.

Zapisuj swoje wyniki i staraj się pobijać własne rekordy.

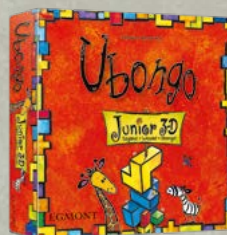
## Poznaj grę z serii Ubongo!



**Międzynarodowy bestseller!**



**Trójwymiarowe szaleństwo!**



**Szybko i wesoło!**

EGMONT.pl

EGMONT Polska Sp. z o.o.  
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa  
WydawnictwoEgmont.pl  
© 2021 Egmont Polska 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 Rejchman  
Ilustracje: Cezary Szulc  
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak  
Redakcja: Wojciech Rzadek  
Korekta: Marta Błaszowska  
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk  
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

Grę polecają:



czasDzieci mama:Du.pl