INFORMACJE OGÓLNE

Spielplan	Plansza gry
Spielfiguren	Pionki
Edelsteine	Kryształki
Legetafeln	Układanki
Legeteile	Klocki
Sanduhr	Klepsydra
Sonderwürfel	Kostka

PRZYGOTOWANIA DO GRY

Przed rozpoczęciem gry łączymy dwie części głównej planszy

- Umieścić kryształki w przypadkowej kolejności w miejscach na planszy głównej – jeden kryształ w jednym zagłębieniu.
- Każdy gracz wybiera pionka I umieszcza go w dowolnym czerwonym polu na planszy. Na tym samym polu może być ustawionych kilka pionków.
- Każdy gracz otrzymuje zestaw 12 klocków do układania

- Gracze decydują czy używają łatwiejszej strony układanek (do 3 klocków) czy też trudniejszej (4 klocków)
- W przypadku dwóch graczy: 18 układanek zostaje odłożonych do pudełka – nie będą one używane
- W przypadku trzech graczy: 9 układanek zostaje odłożonych do pudełka – nie będą one używane
  W przypadku czterech graczy: wszystkie 36 układanek jest używanych
  Układanki są tasowane I położone obok planszy nieużywaną stroną do góry.

PRZEBIEG GRY

Wybieramy gracza rozpoczynającego rozgrywkę.

Układanie puzzli

- Każdy gracz, poczynając do rozpoczynającego gracza bierze jedną układankę i kładzie ją przed sobą.
- Rozpoczynający gracz rzuca kostką – losowany jest symbol. Po tym gracz przekręca klepsydrę – czas gry zaczyna biec.
- Każdy gracz używa własnej układanki. Wybiera ze wszystkich swoich klocków te, które są przedstawione w rzędzie z symbolem wyrzuconym na kostce. Tylko tymi klockami gracz próbuje ułożyć układankę najszybciej jak to możliwe.
- Jak tylko pierwszy z graczy ułoży układankę krzyczy : “Ubongo!”. Następni gracze kontynuują układanie dopóki czas odmierzany przez klepsydrę nie skończy się.

Przesunięcie pionka i zbieranie kryształków

- Pierwszy gracz, który rozwiąże układankę może teraz przesunąć swojego pionka na inne czerwone pole na odległość do trzech pól od pola na którym teraz się znajduje jego pionek. Gracz nie musi przesuwać swojego pionka.
- Następnie gracz zbiera dwa najbliższe kryształki w linii na której znajduje się jego pionek. Gracz kładzie kryształki przed sobą. Gracz musi dokonać tego zanim skończy się czas odmierzany przez klepsydrę.
- Gracz, który ułoży układankę jako drugi może przesunąć się o dwa pola, i zebrać dwa kryształki w swoim rzędzie
- Jeśli trzeci gracz ułoży układankę przed zakończeniem czasu odmierzanego przez klepsydrę może przesunąć się o jedno pole i zebrać dwa najbliższe kryształki w swoim rzędzie.

- Jeśli czwarty gracz ułoży układankę przed końcem czasu nie może przesuwać swojego pionka, lecz zbiera najbliższe dwa kryształki w swoim rzędzie tak jak pozostali gracze.

Uwaga: Każdy gracz, który ułoży puzzle w czasie zawsze może wziąć dwa kryształki lecz zebrane z planszy przed upływem czasu na klepsydrze. Jedyną zaletą jaką ma najszybszy gracz jest to, że może swój pionek przesunąć o największą liczbę pól. Ma to sens ponieważ ogólna liczba zebranych kryształków nie ma znaczenia – ważna jest ilość zebranych kryształków w jednym kolorze.

KONIEC RUNDY

- Runda kończy się wraz z upływem czasu. Układanki zostają odłożone na bok.
- Każdy gracz otrzymuje układankę. Gracz znajdujący się po lewej stronie gracza rozpoczynającego poprzednią rundę bierze kostkę i rzuca nią i obraca klepsydrę. Rozpoczyna się nowa runda.

KONIEC GRY

Gra kończy się z chwilą zużycia wszystkich układanek – np. 9 rund. Gracz, który zebrał największą liczbę kryształków w tym samym kolorze wygrywa grę. Jeśli dwóch lub więcej graczy posiada tą samą liczbę kryształków w swoim najliczniejszym kolorze – wygrywa ten gracz, który posiada największą liczbę kryształków w kolejnym co do liczności kolorze, itd.

DODATKOWE ZASADY

- Jeśli żaden z graczy nie ułoży swojej układanki w dostępnym czasie, klepsydra zostaje odwrócona i każdy dostaje „drugą szansę” ułożenia swojej układanki. Zasada ta działa jednak tylko raz,
- Jeśli w grze jest mniej niż czterech graczy pierwszy gracz,który rozważę układankę może przesunąć swój pionek nadal do trzech pól.
- Jeśli gracz przesunął swój pionek na już zajęte czerwone pole, ma wciąż prawo do zebrania dwóch najbliższych kryształków nawet jeśli drugi gracz z jakiegoś powodu nie zebrał należących mu się

kryształków. Zatem kolejność w jakiej gracze ukończą układanki nie ma w tym momencie znaczenia – jeśli rozwiążesz układankę jako pierwszy, przesuniesz swój pionek i będziesz podziwiał swoje osiągnięcie – kolejny gracz może pojawić się w tym samym polu i zebrać przysługujące kryształki.

- Jak tylko gracz zbierze pierwszy kryształek z danego rzędu, drugi kryształ przysługuje mu automatycznie.
- Twoje zebrane kryształki leżą przed Tobą i są widoczne dla wszystkich graczy
- Gdy wszystkie kryształki z rzędu zostaną zebrane – pola po nich pozostają puste. Żaden z graczy nie może zebrać więcej kryształków z tego rzędu.
- Gracz musi rozwiązać układankę przed upływem czasu ale również przesunąć swój pionek i zebrać kryształki. Samo rozwiązanie układanki nie jest gwarancją. Runda kończy się w momencie przesypania się całego piasku w klepsydrze

Tłumaczenie z angielskiego na polski przez Kondzia i Rudą, również bez autoryzacji wydawnictwa Kosmos.
Wrocław, 18 maj 2008

Translation from German by Johan Berglind, without authorization from Kosmos.
Kungälv, May27th 2005