

# Ubongo extreme

2-4 graczy  
wiek 8+  
30 min.

By Grzegorz Rejchtman  
© Kosmos, 2007

## O grze

Każdy gracz bierze planszę oraz losuje żeton koloru, a następnie dobiera odpowiadające im płytki. Klepsydra zostaje odwrócona i gracze rozpoczynają wyścig, kto najszybciej pokryje płytkami kształt znajdujący się na planszy. Ten, kto prześcignie klepsydrę woła 'Ubongo!' i bierze kamień z worka – dwóch najszybszych graczy zdobywa dwa kamienie.

Zwycięzcą gry jest osoba, która zgromadziła najcenniejszą kolekcję kamieni.

## Zawartość



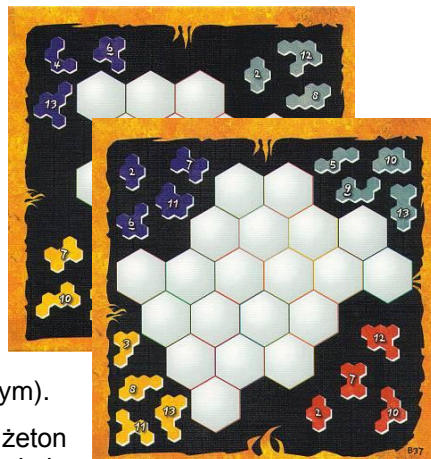
- 54 plansze
- 52 płytki w czterech kolorach
- 4 sześciokątne żetony kolorów
- 54 kamienie
- 1 worek
- 1 klepsydra

## Plansze i żetony

Każda plansza ma inaczej rozplanowane białe sześciokąty, które muszą zostać nakryte płytkami danego koloru.

Plansza ma z jednej strony 3-, a z drugiej 4-elementowe zestawy płytek w czterech kolorach (fioletowym, żółtym, czerwonym i szarym).

Każdy gracz losuje żeton koloru, a następnie odszukuje na swojej planszy zestaw tego samego koloru i dobiera płytki z podanymi numerami.



## Przygotowanie

- Na początku należy zdecydować, czy w grze zostanie wykorzystana łatwiejsza **strona planszy** (3 płytki w zestawie), czy też trudniejsza (z 4 płytkami). **Na pierwszą rozgrywkę lepiej wybrać łatwiejszą stronę.** Plansze należy potasować i umieścić na środku stołu wybraną stroną do dołu.
- **Płytki** należy pogrupować według kolorów i numerów tak, aby można było je łatwo znaleźć.
- Na środku stołu należy położyć - równolegle w dwóch liniach - **9 niebieskich szafirów** i **9 brązowych bursztynów** (utworzą pary). W ten sposób będą służyć do określania kolejnych rund w grze oraz jako nagroda dla zwycięzcy. Pozostałe kamienie oraz cztery żetony kolorów należy włożyć do **worka** i umieścić go tak, aby był łatwo dostępny dla wszystkich.
- Każdy gracz ciągnie z worka jeden **żeton** koloru i kładzie przed sobą. Kolor żetonu wskazuje kolor płytek, które gracz musi wykorzystać w tej rundzie. Jeżeli graczy jest mniej niż 4, niektóre żetony pozostaną niewykorzystane.
- Odwrócenie **klepsydry** oznacza rozpoczęcie gry.

## Przebieg gry

Gra składa się z 9 rund.

## Runda

- W trakcie rundy każdy gracz bierze ze stosu **planszę** (pierwszą z wierzchu), odwraca na właściwą stronę i umieszcza przed sobą.
- Na planszy należy odszukać zestaw płytek w tym samym kolorze co wylosowany **żeton** koloru i zebrać ze stołu pasujące płytki.  
*Przykład: Gracz z czerwonym żetonem bierze czerwone płytki z numerami podanymi na planszy.*
- Po wyborze płytek należy odwrócić **klepsydrę**.
- Gracze próbują teraz ułożyć ze wszystkich płytek kształt przedstawiony na swojej planszy. Płytki można obracać oraz odwracać na drugą stronę.
- Kiedy gracz ułoży poprawnie kształt, wówczas woła 'Ubongo!'
- Po zakończeniu rozgrywki gracze biorą kamienie jako nagrodę w następujący sposób:
  - ✓ Pierwszy gracz, który skończy w wyznaczonym czasie rundę bierze z szeregu kamieni **1 niebieski szafir oraz** ciągnie **jeden kamień z worka.**
  - ✓ Drugi gracz bierze **1 brązowy bursztyn** z szeregu kamieni **oraz** ciągnie **jeden kamień z worka.**
  - ✓ Jeśli trzeci lub czwarty gracz skończą również w wyznaczonym czasie, wówczas **tylko** ciągną po **jednym kamieniu z worka.**
- Runda kończy się wraz z upływem czasu pokazanego na klepsydrze. (jeśli nikt nie zdążył ułożyć swojego kształtu, wówczas mają drugą szansę – patrz na dalsze przepisy na końcu instrukcji).

## Kamienie

Kamienie mają różną wartość w zależności od ich koloru.



Wartości poszczególnych kamieni znajdują się również z tyłu żetonów kolorów.



## Zasada dobierania kamieni

- 1<sup>szy</sup> gracz → 1 niebieski szafir + 1 kamień z worka
- 2<sup>gi</sup> gracz → 1 brązowy bursztyn + 1 kamień z worka
- 3<sup>ci</sup> gracz → 1 kamień z worka
- 4<sup>ty</sup> gracz → 1 kamień z worka

## Koniec rundy

- Szereg złożony z 9 szafirów i 9 bursztynów służy również do liczenia numeru rundy. W normalnej rundzie, **najszybszy gracz zdobywa niebieski szafir, a drugi w kolejności zdobywa brązowy bursztyn.**
- Jednakże, **jeśli nikt** nie zdąży ułożyć płytek w normalnej rundzie, wówczas **niebieski szafir i brązowy bursztyn są odrzucane do worka.**
- jeśli **tylko jeden** gracz zdąży ułożyć płytki w wyznaczonym czasie, wówczas **brązowy bursztyn z tej rundy wraca do worka.**
- Po każdej rundzie zostanie o jeden szafir i jeden bursztyn mniej w szeregu kamieni.
- Po każdej rundzie gracze odkładają:
  - swoje **plansze na jeden wspólny stos,**
  - używane **płytki na środek stołu,**
  - żetony** kolorów z powrotem **do worka.**

## Teraz zaczyna się kolejna runda

- Każdy gracz bierze **nową planszę** ze stosu.
- Miesza żetony w worku, a następnie każdy gracz **ciągnie żeton** w ustalonej kolejności, aby określić kolor płytek, które będzie używać w nowej rundzie (może się zdarzyć sytuacja, że będzie korzystał z płytek tego samego koloru kilka razy z rzędu).

## Koniec gry

- Gra się kończy po dziewiątej rundzie, kiedy wszystkie wyłożone kamienie zostaną zdobyte lub odrzucone do worka.
- Każdy gracz zlicza teraz punkty uzyskane za zdobyte kamienie.
- Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą punktów.

## Przykład

- 1 x wartość 4 = 4 punkty
- 1 x wartość 3 = 3 punkty
- 3 x wartość 2 = 6 punktów
- 3 x wartość 1 = 3 punkty

Gracz, który posiada 1 czerwony rubin, 1 niebieski szafir, 3 zielone szmaragdy i 3 brązowe bursztyny uzyskał w sumie 16 punktów.

## Pozostałe zasady

### Druga szansa w rundzie

- jeśli **nikt** nie ułożył swoich płytek przed upływem czasu – gracze mają drugą szansę. Klepsydra zostaje znowu odwrócona i gracze kontynuują próbę ułożenia swoich płytek.

Gracz, który ułożył płytki, woła 'Ubongo!' i inni gracze muszą natychmiast przerwać swoją pracę, nawet jeśli klepsydra jeszcze się nie przesypała. Gracz, który zwyciężył, **bierze 1 kamień z worka**, ale ponieważ ułożył płytki w czasie drugiej szansy, nie wygrał kamieni z szeregu. Pozostali gracze nie zdobywają żadnych kamieni.

1<sup>szy</sup> gracz: 1 kamień z worka  
(Tylko 1 gracz może wygrać w drugiej szansie.)

Jeśli nikt nie ułoży płytek w wyznaczonym dodatkowym czasie, wówczas nikt nie zdobywa kamieni, a runda się ostatecznie kończy.

- Podsumowując: Po normalnej rundzie, w której nikt nie rozwiąże problemu **niebieski szafir i brązowy bursztyn są usuwane z szeregu kamieni i wrzucane do worka**  
Teraz gracze mają drugą szansę.

## Remis i koniec gry

Jeśli więcej niż jeden gracz ma taką samą najwyższą sumę punktów, wówczas następuje dogrywka. Każdy z remisujących graczy ciągnie żeton kolorów, bierze nową planszę i odpowiadające jej płytki. Okrzyk 'Ubongo!' rozpoczyna dogrywkę. Pierwsza osoba, która ułoży poprawnie płytki zostaje zwycięzcą!