

Ubońgo



Jaki jest cel gry?

Każdy gracz otrzymuje komplet 8 kafelków, a na początku każdej rundy nową kartę zadania – planszетkę. Wszyscy gracze próbują jednocześnie całkowicie zakryć jasne pola swoich planszетek. Nie mają jednak żadnych wskazówek co do tego, których kafelków należy użyć.

Ten, kto jako pierwszy wykona swoje zadanie, zatrzymuje swoją planszетkę jako punkt zwycięstwa i głośno odlicza do 20 lub 30 (w zależności od poziomu trudności). Każdy z pozostałych graczy, który w tym czasie zdąży właściwie uzupełnić kafelkami swoją planszетkę, może również zatrzymać ją jako punkt. Wygrywa ten, kto po 8 rundach zgromadził najwięcej punktów zwycięstwa.

Zawartość

- 32 planszетki z 64 różnymi zadaniami
- 4 komplety po 8 kafelków

Przygotowanie rozgrywki

Weźcie **32 karty z zadaniami**. Każda karta z zadaniem ma dwie strony o różnym stopniu trudności:

Na **stronach A** znajdują się **łatwiejsze zadania**, do których potrzebujecie po 3 kafelki. Na **stronach B** znajdują się **trudniejsze zadania**, do których potrzebujecie po 4 kafelki.

Do pierwszej partii gry zalecamy wybór zadań łatwych. Odwróćcie wszystkie planszетki stroną A lub B (w zależności od wybranego poziomu trudności) do dołu, przemieszajcie je i ułóżcie **w stosie na środku stołu**. Chodzi o to, by zadania, które za chwilę będziecie zagrywać, były zasłonięte.

2 graczy: korzysta z **16 planszетek**.

3 graczy: korzysta z **24 planszетek**.

4 graczy: gra wszystkimi **32 planszетkami**.

Niewykorzystane planszетki odłóżcie z powrotem do pudełka.

Strona A – zadanie łatwe



Strona B – zadanie trudne



Pole do układania



Każdy gracz otrzymuje komplet **8 różnych kafelków**. Jeśli jest mniej niż 4 graczy, należy odłożyć do pudełka nadliczbowe kafelki.

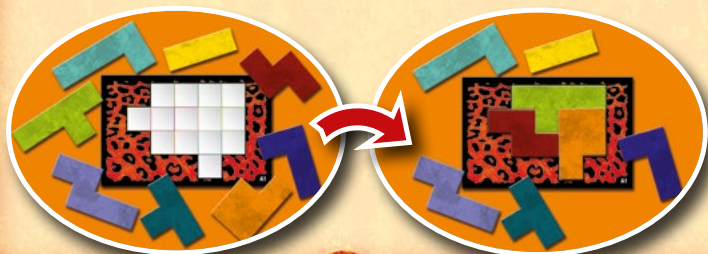
Przebieg gry

Gra obejmuje **8 rund**.

Przebieg jednej rundy

- > Każdy gracz dobiera ze stosu **jedną plansztkę**, którą kładzie przed sobą. Odwróćcie jednocześnie swoje planszki, tak by była widoczna **strona z poziomem trudności, który wybraliście**.
- > Teraz spróbujcie **możliwie szybko** dokładnie zapełnić jasne pola **na swoich plansztkach**. Powierzchnia musi być całkowicie i nic nie może wystawać poza oznaczone kontury pola. Wolno wam **odwracać, przekręcać i wykorzystywać wszystkie swoje kafelki**. Każdy z was ma do dyspozycji **8 różnych kafelków**, chociaż każde zadanie będzie wymagało użycia 3 lub 4 kafelków. **Sami jednak musicie odkryć, które z nich pasują do waszej planszki**.

Wskazówka: Bez paniki, każde zadanie ma **co najmniej trzy rozwiązania** z różnymi kombinacjami kafelków.



- > Gracz, który jako **pierwszy wykonał zadanie**, woła: „Ubongo!“ i głośno **liczy (ale nie za szybko!) do 20**, jeśli zagrywane były zadania łatwe, **lub do 30**, jeśli wybraliście zadania trudniejsze. Oczywiście przed grą możecie umówić się na inną liczbę.
- > Ten, kto pierwszy zapełnił swoją planszетkę, może na koniec rundy zatrzymać ją i położyć przed sobą **jako punkt zwycięstwa**.
- > Podczas odliczania pozostali gracze grają dalej. Każdy gracz, który przed końcem odliczania **wypełni prawidłowo** swoją planszетkę, może na zakończenie rundy zatrzymać ją i **położyć przed sobą jako punkt zwycięstwa**.
- > Kiedy **odliczający gracz** dojdzie do 20 (lub 30), pozostali nie mogą już wykonać żadnego ruchu. Ponadto **zwycięzca danej rundy** otrzymuje planszетki graczy, którzy nie **ukończyli swojego zadania** i układa je przed sobą **jako punkty zwycięstwa**.

Nowa runda

Każdy gracz dobiera sobie **nową planszетkę ze stosu** i ponownie próbuje możliwie szybko zapełnić jej jasne pola.

Koniec gry

Gra kończy się **po 8 rundach**, to jest kiedy wykorzystane zostały wszystkie planszетki ze stosu. Wygrywa ten **gracz, który zebrał największą liczbę planszетek – punktów zwycięstwa**. Jeśli kilku graczy ma taką samą – najwyższą liczbę punktów – dzielą się zwycięstwem.

Wariant gry w pojedynkę

Do gry w pojedynkę potrzebny ci będzie zegar. Spróbuj wykonać **możliwie najwięcej zadań w ciągu 5 (10 lub 20) minut**.

Inny wariant gry solo polega na tym, że sam mierzysz czas, który jest ci potrzebny na wykonanie **5 (10 lub 20) zadań**.

Jeśli nie możesz wykonać jakiegoś zdania, odłóż planszетkę na bok i doberz sobie nową.

Zapisuj wyniki i próbuj ustanawiać nowe rekordy.

Podwyższony stopień trudności

Jeśli chcecie podnieść poziom trudności gry, odłóżcie prosty żółty kafelki. Pozostanie wam wtedy tylko 7 kafelków do wykonania zadania. Nawet wtedy wszystkie zadania da się zrealizować. Możecie też ten wariant wykorzystać do gry z dziećmi. Będą one grały całym kompletem kafelków, a dorośli muszą sobie poradzić bez prostego żółtego kafelka. Tym sposobem wyrównacie różnice wiekowe.



Autor:

Grzegorz Rejchtman, rocznik 1970, pochodzi z Polski i mieszka w Monako. Studiował ekonomię, wymyśla gry o łatwych do nauczenia zasadach i z dużą dawką emocji.

EGMONT.pl

Story House Egmont Sp. z o. o.
ul. Inflancka 4C, 00-189 Warszawa
www.WydawnictwoEgmont.pl

© 2025 Story House Egmont
Wszelkie prawa zastrzeżone
Wyrzodukowano w Polsce.



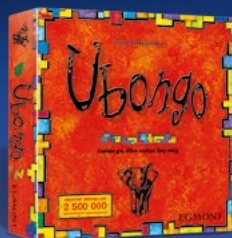
Ilustracje: Bernd Wagenfeld, Karl Homes,
Nicolas Neubauer
Product manager: Beata Sawoń
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk
Tłumaczenie: Monika Polkowska
DTP: Cezary Szulc

Poznaliście już „duże” UBONGO?

W tej wersji gry zadania są nieco inne, ale równie proste. Ich objaśnienie znajdziecie na kanale "Egmont Polska" na Youtube.

W skład gry wchodzi:

- > 432 zróżnicowane zadania
- > 4 komplety po 12 kafelków
- > 58 kryształków jako nagrody
- > 1 pasek do odznaczania rund
- > 1 kostka
- > 1 klepsydra
- > 1 woreczek



Dla 1-4 graczy w wieku od 8 lat.