

Ubongo

Junior

GRA DLA 1-4 GRACZY W WIEKU OD 4 LAT



Zawartość pudełka:

- 50 planszetek ze 100 polami do układania
- 4 komplety po 9 kafelków ze zwierzętami
- 72 kryształki
- 1 klepsydra
- 1 woreczek

Idea/koncepcja gry

Wszyscy gracze jednocześnie i możliwie jak najszybciej układają kafelki ze zwierzętami na swoich planszetskach. Żadne pole nie może pozostać puste, żaden fragment kafelka nie może wystawać poza białe pole planszy. Mają na to 90 sekund.

Najszybszy gracz woła „Ubongo!” i losuje kryształek z woreczka. Gracze muszą się naprawdę spieszyć! Dopóki piasek przesypuje się w klepsydrze, mogą próbować ułożyć prawidłowo swoje zwierzęta na planszetskach, by zdobyć kryształki. Wygrywa ten, kto zbierze ich najwięcej!

Przed pierwszą grą

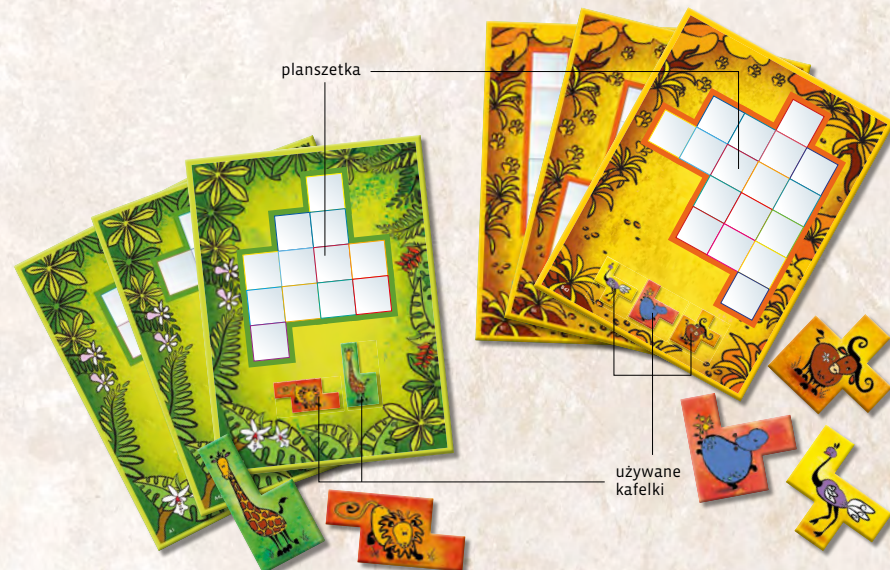
.... ostrożnie wyjmijcie z pudełka wszystkie elementy. Poproście o pomoc waszych rodziców lub starsze rodzeństwo.

Przygotowanie gry

- Włóżcie kryształki do woreczka.
- Wybierzcie sobie komplet składający się z **9 kafelków ze zwierzętami**. Połóżcie je przed sobą na stole.



- Zdecydujcie, czy chcecie używać w grze łatwiejszej strony planszетки (zielona) czy trudniejszej (żółta). Może na początek zacznijcie od tej prostszej. Każdy gracz bierze **7 planszetek**. Ułóżcie je w stosik jedna na drugiej i przesuniecie na środek stołu. W trakcie gry będziecie **dobierać sobie ze stosiku** kolejne planszетки. Uważajcie na to, żeby strona, której będziecie używać w grze, była zakryta.



- Na każdej planszetcie znajduje się białe pole, które należy dokładnie przykryć poszczególnymi kafelkami. Widoczne są na nim również odwzorowane kształty, do których należy dopasować dany kafelek.
- Postawcie klepsydrę na środku stołu tak, żeby była dla każdego widoczna.



Przebieg gry

Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy, który bierze klepsydrę i staje się graczem rozpoczynającym.

1. Układanie kafelków na tablicy:

- Począwszy od gracza rozpoczynającego każdy z was po kolei wybiera sobie planszeticę ze stosiku. Połóżcie je przed sobą stroną, na której będziecie układać zwierzęta.
- Wybierzcie sobie te kafelki ze zwierzątkami, których wizerunki widoczne są na waszej planszetcie i połóżcie je obok.
- Gracz rozpoczynający odwraca klepsydrę.
- Wszyscy starają się teraz jak najszybciej przykryć białe pola na planszetcie swoimi kafelkami ze zwierzątkami dokładnie według wzorów na niej narysowanych.
- Ten z was, któremu uda się najszybciej dokładnie przykryć swoją planszeticę, woła „Ubongo!” Pozostali gracze grają dalej do momentu, gdy cały piasek w klepsydrze opadnie na dół.



2. Pobieranie kryształków z woreczka:

• Ten, kto pierwszy wykrzyknął „Ubongo!”, może wylosować kryształki z woreczka, podczas gdy pozostali jeszcze układają swoje kafelki:

- **przy 2 graczach:** pierwszy pobiera 2 kryształki, drugi 1
 - **przy 3 graczach:** pierwszy pobiera 3 kryształki, drugi 2 a trzeci 1
 - **przy 4 graczach:** pierwszy pobiera 4 kryształki, drugi 3, trzeci 2 a czwarty 1
- Hasło „Ubongo!” można wykrzyknąć tylko wtedy, kiedy kafelki ze zwierzętami są prawidłowo ułożone na planszecie. Poza tym kryształki można wyjmować z woreczka tylko dopóki piasek w klepsydrze wciąż się przesypuje. Gdy czas minie, nie wolno już wyjmować kryształków, nawet jeśli planszетка jest zakryta prawidłowo.

Koniec rundy

- Runda kończy się w momencie, gdy cały piasek przesypie się na dół klepsydry. Wtedy odsuwamy planszетки na bok.
- Osoba siedząca po lewej strony gracza rozpoczynającego zaczyna nową rundę zgodnie z opisem powyżej.

Koniec gry

Gra kończy się **po 7 rundach**, gdy wykorzystane zostaną już wszystkie planszетки. Wygrywa ten, kto zebrał najwięcej kryształków. Jeśli kilku graczy ma tę samą liczbę kryształków, wygrana jest wspólna.

Kolejne zasady

- Jeżeli nikomu z was nie uda się przed upływem czasu prawidłowo umieścić zwierzątek na planszecie, ustawcie klepsydrę jeszcze raz od początku. Gdyby i tym razem się nie udało, odłóżcie te planszетки i weźcie nowe do kolejnej rundy.
- Wygrane kryształki układajcie przed sobą w widocznym miejscu tak, żeby pozostali gracze mogli zobaczyć, ile ich macie.

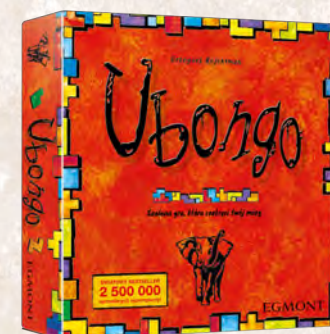
Gra w pojedynkę

Jeśli grasz sam, wybierz planszетkę z pasującymi do niej kafelkami i ustaw klepsydrę. Gdy uda ci się w czasie wyznaczonym przez klepsydrę poukładać zwierzęta w odpowiedni sposób, weź z woreczka jeden kryształek. Po 7 rundach policz je: im więcej ich zebrałeś, tym lepiej!

Rodzice i dzieci grają razem! - wariant połączenia gry „Ubongo JUNIOR” z klasyczną grą „Ubongo”

Grając rodzinnie można połączyć „duże” Ubongo z Ubongo Junior.

- W tym celu można połączyć Ubongo Junior z następującymi **elementami „dużego” Ubongo:** planszетkami, kafelkami i kostką.
- Dorośli wybierają każdy po 6 planszетek z „dużego” Ubongo oraz odpowiednio po 12 kafelków. Dzieci – każde **po 6 planszетek z Ubongo Junior** i 9 pasujących kafelków ze zwierzętami. Utwórzcie **2 stosiki planszетek** – jeden z „dużego” Ubongo, a drugi z Ubongo Junior.



- Począwszy od gracza rozpoczynającego każdy bierze jedną planszетkę ze stosiku. Gracz rozpoczynający rzuca **kostką Ubongo**. Kostka należy wyłącznie do planszетek „dużego” Ubongo i pokazuje, które kafelki muszą być w danej rundzie wykorzystane. Ten, kto gra na planszетkach Ubongo Junior, bierze kafelki widoczne na swojej planszecie i układa je przed sobą.
- Teraz gracz rozpoczynający przekręca **klepsydrę** i wszyscy jednocześnie układają puzzle. Ten, kto ułożył prawidłowo wszystkie kafelki, woła „Ubongo!” i wyciąga, zgodnie z opisem powyżej, odpowiednią liczbę **kryształków z woreczka**.
- Gra kończy się **po 6 rundach**, gdy w grze wykorzystane zostały wszystkie planszетки. Kto ma najwięcej kryształków, wygrywa!

EGMONT.pl

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

© 2024 Story House Egmont sp. z o.o.

W razie braków elementów lub pytań do reguł prosimy o kontakt: gryplanszowe@egmont.pl

   Znajdziesz nas na:
Egmont Polska

Autor gry: Grzegorz Rejchman
Ilustracje: Annette Nora Kara
Product Manager: Beata Sawoń
Koordynator produkcji: Agnieszka Kupczyk
Projekt i skład: Cezary Szulc

Grę polecają:

