

Ubongo



Villámgyors logikai játék
1-4 játékos részére, 8 éves kortól

Miről szól a játék?

Mindenki kap egy 12 darabból álló készletet különböző színű és formájú színes lapkából, valamint minden kör elején mindenki kap egy új feladattáblát. Egy speciális szimbólumokkal ellátott dobókockával dobunk, és a kocka adja meg, hogy a készletünkből melyik lapkákat használhatjuk az adott körben a feladat megoldásához. Ekkor megfordítjuk a homokórát, és egyszerre mindenki megpróbálja maradéktalanul lefedni a feladattábláján lévő üres területet a megfelelő lapkákkal. Aki azelőtt elkészül, mielőtt leperreg a homokórában a homok, az azt kiáltja, hogy „Ubongo!”, és húz egy drágakövet a zsákból. A két leggyorsabb egy-egy extra drágakövet is kap a körjelzőről. A 9. kör után a játéknak vége. A játékot az nyerte meg, akinek a legértékesebb drágakőgyűjteménye lett.

A játékelemek

4x12 színes lapka

36 feladattábla (432 különböző feladattal)

1 speciális kocka

1 homokóra

1 vászonzsák

1 körjelző tábla

58 drágakő

19 zafír (kék)

19 borostyán (barna)

10 rubin (piros)

10 smaragd (zöld)



Az első játék előtt tegyük a drágaköveket a vászonzsákba.

Előkészületek

-> Fogjuk a **36 feladattáblát**. A feladattáblák két oldalán két különböző nehézségű feladat vár ránk. Az **egyik oldalon a könnyebb (3 lapkából kirakható), a másik oldalon pedig a nehezebb (4 lapkából kirakható) logikai feladatokat** találjuk. Az első játékhoz válasszuk a könnyebb feladatokat, amikhez csak 3 lapkát kell használnunk. Fordítsuk az összes feladattáblát úgy, hogy a nehezebb, 4 lapkából kirakható feladatok legyenek felfelé, majd **alakítsunk ki a feladattáblákból egy paklit** az asztal közepén. Így nem látjuk azokat a feladattáblákat, amikkel mindjárt elkezdünk játszani.

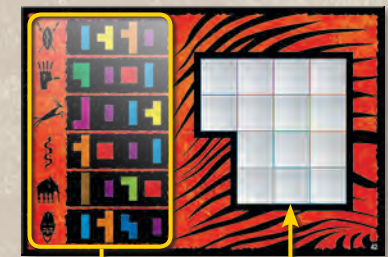
A feladattáblák előoldala



Könnyű feladatok

Feladatmegoldás

A feladattáblák hátoldala



Nehéz feladatok

Feladatmegoldás

-> Mindenki kap egy **12 különböző darabból álló lapkakészletet**. Kevesebb, mint 4 játékos esetén a felesleges készletet tegyük vissza a játék dobozába.

-> Fekessük a **körjelzőt** az asztal közepére.

-> Vegyünk ki a zsákból **9 zafír (kék)** és **9 borostyán (barna)** drágakövet. Tegyük a drágaköveket a körjelzőtábla megfelelő lyukaiba. A drágaköveknek **különböző értékük van: rubin (piros) = 4 pont, zafír (kék) = 3 pont, smaragd (zöld) = 2 pont, borostyán (barna) = 1 pont**

A játékot az nyeri meg, akinek a játék végére a legértékesebb drágakőgyűjteménye lesz.

-> Tegyük az asztal közepére a **homokórát** és a **dobókockát**.

A játék menete

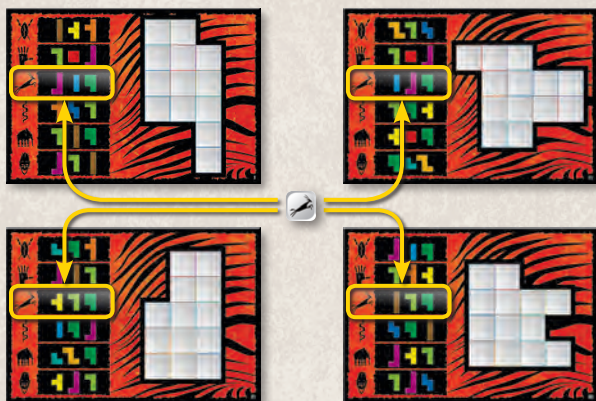
A játék 9 körön át tart.

Egy kör lefolyása

-> Vegyünk el, és fektessünk magunk elé egy-egy **feladattáblát**. Fordítsuk a feladattáblánkat a könnyebb, 3 lapkából kirakható oldalára.

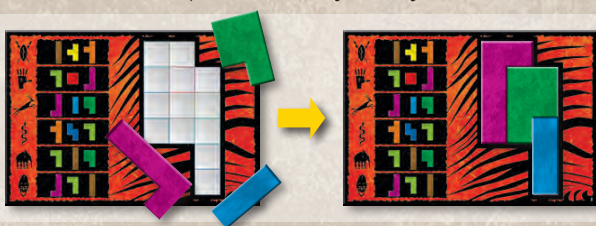
-> A legfiatalabb játékos **dobjon a speciális kockával**, majd fordítsa meg a **homokórát**. A speciális kockával dobott szimbólum mutatja meg, hogy a készletünkből **melyik lapkákat kell használnunk** az adott körben a feladat megoldásához.

Példa:



- > **Mindenki** válogassa ki a **12 lapkájából** olyan gyorsan, amilyen gyorsan csak tudja azokat a lapkákat, amiket a kockával dobott **szimbólum mellett** lát a feladattábláján.
- > Akinek sikerült megtalálnia azokat a lapkákat, amiket a feladat megoldásához használnia kell, az el is kezdheti a feladat megoldását. Ez azt jelenti, hogy megpróbálja a megadott lapkákkal **maradéktalanul letakarni a feladattáblája fehér mezőjét**. A lapkáknak teljesen le kell fedniük a fehér mezőt. Egyik lapka sem lóghat ki, semelyik irányban sem a fehér mezőről. A lapkákat bármelyik irányba **el- illetve átforgathatja**.

Példa:



- > Akinek sikerült megoldania a feladatot, az kiáltja azt, hogy „**Ubongo!**”.
- > A többiek tovább próbálkozhatnak a feladatmegoldással, míg a homok le nem pereg a homokórában.
- > Aki észreveszi, hogy lepergett a homok a homokórában, az kiáltja azt, hogy „**Stop!**”. Ekkor mindenkinek abba kell hagynia a feladatmegoldást.

Második esély forduló

Lejárt a homokóra, és senki sem oldotta meg a feladatot? Akkor itt a második esély forduló. **Fordítsátok meg újra a homokórát**, és próbáljátok tovább megoldani az előttek fekvő feladatot. **Ismét nem sikerült** senkinek megoldania a feladatot? Ebben az esetben ennek a **körnek itt a vége**.

A jutalmak

Jutalomban részesül mindenki, aki megoldotta a feladatot:

1. Aki a leggyorsabban, hibátlanul lefedte a fehér mezőt és elsőként kiáltotta, hogy „Ubongo!”, az **elvehet a körjelzőről 1 kék zafírt** és húzhat **1 drágakövet is a zsákból**.
2. A második leggyorsabb feladatmegoldó **jutalma 1 barna borostyán** a körjelzőről és ő is **húzhat a zsákból 1 drágakövet**.
3. A harmadik játékos húzhat **1 drágakövet a zsákból**.
4. Aki negyediként oldotta meg a feladatot, az szintén húzhat **1 drágakövet a zsákból**.



Akinek nem sikerül megoldania a feladatot az idő lejártá előtt, az nem kap ebben a körben semmit.

A szerző:

Grzegorz Rejchtman, 1970-ben született, és jelenleg Monacóban él. Számítástechnikai és a közgazdaságtani tanulmányokat végzett. Azokat a játékokat kedveli, amiket gyorsan meg lehet tanulni és magas játékelményt nyújtanak. Skandináviában és világszerte számos játéka jelent meg.

Illusztráció:

Bernd Wagenfeld, Karl Homes, Nicolas Neubauer
Grafika: SENSIT Communication, München
Szerkesztőség: Bärbel Schmidts, Markus Reichert, Ralph Querfurth
Grzegorz Rejchtman és a KOSMOS köszönetet mond a játék tesztelőinek és azoknak, akik a játékszabályt átolvasták.

A kör vége

A körjelzön lévő **9 zafír** és **9 borostyán** a lejátszott köröket jelzik nekünk. Minden lejátszott kör után **pontosan 1 zafírral és 1 borostyánnal** kevesebbnek kell lennie a körjelzön. Előfordulhat, hogy egy körben csak egy játékosnak, vagy egyik játékosnak sem sikerült az idő lejártá előtt megoldani a feladatot. Ilyen esetben a körjelzön lévő drágakövekből le kell vennünk a következők szerint:

- > A körben **csak egy játékos** oldotta meg a feladatot? Akkor **le kell vennünk** és a zsákba kell dobunk **1 borostyánt** a körjelzőről.
 - > A körben **egy játékos** sem oldotta meg a feladatot? Akkor **le kell vennünk** és a zsákba kell dobunk **1 zafírt és 1 borostyánt** a körjelzőről.
- Tegyük a használt feladattábláinkat egy lerakópaklira.

Új kör kezdete

Vegyünk el és tegyük magunk elé egy-egy **új feladattáblát**. Annak a bal oldali szomszédja **dob most a kockával** és **indítja el a homokórát**, aki az előző fordulóban dobott.

A játék vége

A játék a 9. kör után véget ér – azaz akkor, amikor a körjelzőről az utolsó drágakövet vesszük el. Mindenki adja össze a megszerzett drágaköveinek az értékét.

A drágaköveknek **különböző értékük** van:

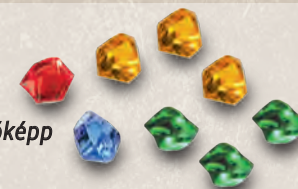
rubin (piros) = 4 pont, zafír (kék) = 3 pont, smaragd (zöld) = 2 pont, borostyán (barna) = 1 pont

A játékot az nyerte meg, akinek a legértékesebb drágakögyűjteménye lett.

Egyezőség esetén az érintettek egy döntőkört játszanak. Elvesznek egy-egy új feladattáblát, dobnak a kockával, megfordítják a homokórát, és elkezdik a feladatmegoldást. Az lesz az abszolút győztes, aki elsőként oldja meg a döntőkör feladatát.

Példa:

„**A**” játékos gyűjteménye a játék végén:
1 rubin (piros), 1 zafír (kék), 3 smaragd (zöld), és 3 borostyán (barna). A pontjai a következőképp alakultak: $1 \times 4 + 1 \times 3 + 3 \times 2 + 3 \times 1 = 16$ pont.



Variáció: alternatív értékelés

Ha kiakarjuk küszöbölni a szerencsefaktorot, amit a drágakövek húzása jelent, akkor a következők szerint adjuk ki a helyes megoldásért járó jutalmakat:

A leggyorsabb játékos jutalma **1 rubin (piros)**. A második kap **1 zafírt (kék)**. A harmadik játékosé lesz **1 smaragd (zöld)**, és a negyedik játékosé pedig **1 borostyán**.

Szólo játékvariáció

Ha egyedül szeretnéd az Ubongo játékot játszani, akkor szükséged lesz egy időmérő szerkezetre (óra vagy telefon).

Próbáld meg 5 vagy 10 perc alatt minél több feladatot megoldani.

De azt is csinálhatod, hogy azt az időt méred, amire szükséged van 5, 10 vagy akár 20 feladat megoldásához.

Ha egy feladatot nem tudsz megoldani, akkor azt tedd félre, és próbálkozz egy másik feladattáblával. Írd fel az eredményeidet és próbáld meg újra és újra jobb eredményt elérni.