

# Ubongo

## Cilj igre

Svaki igrač dobiva ploču sa zagonetkom i 12 pločica, svaka drugačijeg oblika. Jedan igrač baca kocku i okreće pješčani sat. Koje se pločice moraju staviti na ploču sa zagonetkom svakoga igrača odlučuje simbol na kocki. Svi igrači pokušavaju posložiti svoje pločice i riješiti zagonetku što prije. Najbrži igrač mora uzviknuti "Ubongo!", nakon čega pomiče svoju figuricu na igračkoj ploči i uzima dva dragulja. U međuvremenu i drugi igrači rješavaju svoje zagonetke – dok god u pješčanom satu pada pijesak, smiju slagati pločice i sakupljati dragulje. Igrač koji je sakupio najviše dragulja u jednoj boji je pobjednik. I taj igrač nije uvijek onaj najbrži.

## Prije prve igre...

...razdvojite sve dijelove igre i izvadite krugove iz igraće ploče.

## Dijelovi igre:

- |                               |                   |
|-------------------------------|-------------------|
| 1 igrača ploča (u dva dijela) | 4 figurice igrača |
| 4 seta od 12 pločica          | 72 dragulja       |
| 1 pješčani sat                | 1 posebna kocka   |
| 36 ploča sa zagonetkom        |                   |



## Ploče sa zagonetkama



Kocka će pokazati jedan od ovih likova

Pokraj svakog lika, koji odgovara kocki, prikazane su 3 ili 4 pločice. Stranu koja prikazuje 3 pločice za svaku ikonu (ikone su u žutom okviru) je lakše riješiti od one koja prikazuje 4 pločice za svaku ikonu (koja je u zelenom okviru).

Postoji zasebno istaknuto mjesto na svakoj ploči sa zagonetkom. To je mjesto gdje se stavljaju prikladne pločice da bi ispunile sve kvadrate.

## Priprema

Spojite dva dijela igraće ploče.

- ➔ Nasumično postavite **dragulje** u praznine (rupe) na igraćoj ploči. Jedan dragulj po praznini.
- ➔ Svaki igrač odabire **figuricu** i stavlja je na bilo koje crveno polje na igraćoj ploči. Smije biti više figurica na istom polju. Igrači će pomicati figurice gore i dolje po crvenim poljima na igraćoj ploči.
- ➔ Svaki igrač uzima jedan set od **12 različitih pločica**
- ➔ Igrači odlučuju žele li rješavati lakšu stranu igraće ploče (sa 3 pločice) ili težu (sa 4 pločice).

**2 igrača:** 18 ploča sa zagonetkama se vraća u kutiju. One se ne koriste.

**3 igrača:** 9 ploča sa zagonetkama se vraća u kutiju. One se ne koriste.

**4 igrača:** Koristi se svih 36 ploča sa zagonetkama.

Ploče sa zagonetkama se izmiješaju i stavljaju pokraj igraće ploče tako da licem gore budu one zagonetke koje se ne rješavaju.

## Igranje igre

Odabire se tko će igrati prvi.

**Rješavanje zagonetke:**

- ➔ Svaki igrač dobiva ploču sa zagonetkom, počevši od igrača koji igra prvi.
- ➔ Početni igrač baca **kocku**. Istovremeno okreće pješčani **sat** i vremena je sve manje.
- ➔ Svaki igrač gleda svoju ploču sa zagonetkom. Uzima pločice koje su prikazane u istome redu kao i simbol sa kocke. Zadatak je što prije samo sa tim pločicama ispuniti sva kvadratna polja na pravoj strani ploče sa zagonetkom.
- ➔ Tko prvi riješi zagonetku mora uzviknuti "**Ubongo!**". Ostali igrači i dalje rješavaju svoje zagonetke dok god pada pijesak u satu.

**Pomicanje figurica i uzimanje dragulja:**

- ➔ Igrač koji je prvi riješio svoju zagonetku može pomaknuti svoju figuricu do tri mjesta u bilo kojem smjeru po crvenim poljima.

## Pločice

Kada se postavljaju, smiju se okrenuti na bilo koju stranu.



**Napomena:** Figurica se ne treba pomaknuti. Tada igrač uzima dva najbliža dragulja u redu u kojem mu stoji figurica. Dragulje stavlja na stol ispred sebe. A sve to mora napraviti prije nego istekne vrijeme.

- ➔ Igrač koji je drugi riješio svoju zagonetku može pomaknuti svoju figuricu dva mjesta, i onda uzeti dva najbliža dragulja u redu u kojem je figurica.
- ➔ Ako treći igrač uspije riješiti svoju zagonetku prije nego istekne vrijeme, on isto smije pomaknuti svoju figuricu, ali samo za jedno mjesto, i onda uzeti dva najbliža dragulja u redu u kojem je figurica.

### Igrača ploča

Figurice se pomiču naprijed i nazad po crvenim poljima. Više figurica smije biti na jednome polju.



Svako crveno polje je povezano sa jednim redom.

Igrač koji je riješio zagonetku uvijek smije uzeti dva prva dragulja u redu u kojem ima figuricu. To su uvijek dva dragulja u tom redu najbliža njegovoj figurici, ne računajući praznine.

- ➔ Na kraju, ako četvrti igrač uspije riješiti svoju zagonetku, ne smije pomaknuti svoju figuricu, ali može uzeti dva dragulja u redu u kojem stoji.

**Napomena:** Svaki igrač koji riješi svoju zagonetku na vrijeme smije uzeti dva dragulja (ako ih zgrabi prije nego istekne vrijeme). Jedina prednost koju onaj koji je brže riješi ima je da smije pomaknuti svoju figuricu dalje. To ima smisla jer ukupna količina sakupljenih dragulja nije bitna. Bitan je broj dragulja u istoj boji.

### Kraj kruga igre

- ➔ Kada vrijeme istekne, krug završava. Ploče sa zagonetkama se stavljaju sa strane.
- ➔ Svaki igrač uzima novu ploču sa zagonetkom. Igrač na lijevo od početnog igrača baca kocku i okreće pješčani sat, te započinje novi krug igre

### Kraj igre

Igra završava kada su sve ploče sa zagonetkama iskorištene, znači nakon 9 krugova igre.

Igrač koji ima najviše dragulja u istoj boji je pobijedio. Ako dva ili više igrača imaju isti broj dragulja, od njih pobjeđuje onaj tko ima više dragulja u sljedećoj boji, i tako dalje.



### Primjer bodovanja

Dragulji	Zeleni	Žuti	Crveni	Plavi	Smeđi	Ljubičasti
Igrač A	6	2	4	2	2	2
Igrač B	2	3	2	0	2	1
Igrač C	4	0	3	2	1	6

U ovome primjeru igrač C je pobijedio. Igrači A i C oboje imaju najviše 6 dragulja u jednoj boji. A ima u zelenoj, a C u ljubičastoj.

Da bi razriješili tko je pobjednik, traži se sljedeća boja u kojoj imaju najviše dragulja. Igrač A ima 4 crvena, a igrač C 4 zelena dragulja. Još uvijek neriješeno.

Zato tražimo treću boju po broju dragulja: igrač A ima po 2 dragulja u svim preostalim bojama, ali igrač C ima 3 crvena dragulja.

Iako igrač A ima više dragulja, igrač C je pobijedio zbog 3 crvena dragulja.

## Preostala pravila

- ➔ Ako ni jedan igrač ne uspije riješiti zagonetku na vrijeme, pješčani se sat okreće i svi dobivaju još jednu priliku u pronalaženju prave kombinacije. Ako vrijeme opet istekne, ploče sa zagonetkama se na svačiju sramotu odbacuju i započinje nova runda.
- ➔ Ako igru igra manje od 4 igrača, prvi igrač koji riješi svoju zagonetku može pomaknuti svoju figuricu do 3 mjesta.
- ➔ Ako jedan igrač pomakne svoju figuricu na već zauzeto mjesto, on može uzeti dva najbliža dragulja, čak i ako drugi igrač iz bilo kojeg razloga nije uzeo ni jedan dragulj. Zato redosljed kojim su riješene zagonetke nije važan: Ako riješite svoju zagonetku, pomaknete figuricu i zastanete da se divite svome postignuću, jedna od tuđih figurica bi mogla stići u isti red i preoteti vam dragulje.
- ➔ Čim igrač dohvati prvi dragulj u redu, drugi dragulj je automatski njegov.
- ➔ Uzeti dragulji stoje ispred svakoga igrača, tako da ih svi mogu vidjeti. Broj dragulja u posjedu svakog igrača je javan.
- ➔ Ako su uzeti svi dragulji iz jednoga reda, rupe ostaju prazne, nitko više ne može uzeti dragulje iz toga reda.
- ➔ Svaki dio poteza mora biti završen prije nego istekne vrijeme. To uključuje uzimanje prikladnih pločica zagonetke, rješavanje zagonetke, pomicanje figurice i uzimanje dragulja. Igrači se moraju zaustaviti čim istekne vrijeme.



Prijevod i obrada:  
**IGRONJE.ORG**

Na hrvatski  
preveo: buraz

Designer: Grzegorz Rejchtman  
Layout: Matthias Weinert  
Illustration: Nicolas Neubauer  
Graphic Design: SENSIT  
Communication, München

© 2005 KOSMOS Verlag  
English edition  
© Z-Man Games, Inc.  
sales@zmangames.com  
www.zmangames.com  
6 Alan Drive, Mahopac, NY 10541



### Autor igre:

Gzregorz Rejchtman, rođen 1970., živi u Švedskoj. Rođen kao Poljak, diplomirao je informatiku i ekonomiju. Preferira zabavne igre koje se mogu brzo naučiti i da su interaktivne.