

UBONGO, jogo de Grzegorz Rejchtman

Conteúdo do jogo: 36 cartelas, 4 conjuntos de 12 peças “no estilo tetris”, quatro pedões, uma ampulheta, um dado de 6 lados, 72 pedrinhas coloridas (6 cores diferentes), manual de regras super-colorido e uma caixa laranja grande demais pra segurar tudo isso.

PREPARANDO:

Junte ambas partes do tabuleiro central e coloque as pedrinhas nos buracos circulares, uma pedra por buraco.

Cada jogador escolhe um peão e coloca em qualquer um dos campos vermelhos do tabuleiro.

Pode haver vários pedões no mesmo campo.

Cada jogador pega um conjunto de 12 peças “no estilo Tetris”.

Jogadores decidem se vão usar o lado fácil das cartelas (o de 3 peças) ou o lado difícil (o de 4)

Dois jogadores: 18 cartelas são colocadas de volta na caixa do jogo. Elas não serão utilizadas.

Três jogadores: 9 cartelas são colocadas de volta na caixa e não serão utilizadas

Quatro jogadores: Todas as 36 cartelas são utilizadas

As cartelas são misturadas e colocadas ao lado do tabuleiro, com o lado não utilizado virado pra cima.

ANDAMENTO DO JOGO:

Um jogador é escolhido como inicial.

A resolução do quebra cabeça.

Cada jogador, começando com o inicial, pega uma cartela e coloca na sua frente.

O jogador inicial roda o dado ao mesmo tempo que vira a ampulheta: o tempo começa a andar.

Cada jogador olha sua cartela. Eles pegam as peças que estão na fileira que mostra a figura que saiu no dado. Com essas e apenas essas peças, o objetivo é encher o espaço da área quadriculada na superfície da cartela. Nunca sobra ou falta espaço: todas as fileiras preenchem **exatamente** o espaço quadriculado.

Assim que um jogador resolve seu quebra-cabeça, ele grita: “Ubongo!”. Os outros jogadores continuam seus quebra-cabeças enquanto ainda houver areia caindo na ampulheta.

O movimento dos pedões e a captura das pedras.

O primeiro jogador a resolver seu quebra-cabeça pode mover seu peão até três espaços em qualquer direção nos campos vermelhos. Se

quiser, ele pode não mover

O jogador então pega as duas pedrinhas mais próximas do seu peão na fileira em que ele está situado. Ele coloca essas pedrinhas na sua frente. Isso tudo deve ser feito antes de acabar o tempo.

O segundo jogador a resolver seu respectivo quebra-cabeça pode mover seu peão apenas dois espaços, e também pega as duas pedras mais próximas da fileira em que está seu peão.

Caso um terceiro jogador consiga também resolver seu quebra cabeça, ele só pode mover um espaço nos campos vermelhos antes do tempo acabar. Ele também pega as duas pedrinhas mais próximas de seu peão.

O quarto jogador que conseguir resolver não pode mover seu peão, mas pode pegar as duas pedrinhas mais próximas de seu peão assim como os outros.

Resumindo: a vantagem de terminar o quebra-cabeça antes é, portanto, ter mais opções na hora de pegar as pedrinhas, já que o número de pedrinhas que se pega é sempre o mesmo.

O FIM DE UMA RODADA:

A rodada termina quando o tempo acaba.

Coloque as cartelas utilizadas de volta na caixa.

Cada jogador recebe uma nova cartela. O jogador à esquerda do jogador inicial pega o dado e a ampulheta. Uma nova rodada começa.

O FIM DO JOGO:

O jogo termina quando todas as cartelas foram utilizadas (9 rodadas).

O jogador com mais pedrinhas de uma mesma cor ganha o jogo. Se há empate, o desempate é decidido na segunda cor mais coletada, e assim adiante

Exemplo: Jogador A tem 6 verdes, 4 vermelhas, 2 amarelas, 1 azul e 1 laranja. Jogador B tem 6 laranjas, 5 amarelas e 1 azul. Como os dois empatam na cor primária (com 6, cada um), o desempate depende da segunda cor mais coletada (vermelho, para o jogador A, e amarelo, para o jogador B).

O vencedor é o jogador B, apesar de ter coletado menos pedrinhas. O jogador C, que não pegou nenhuma pedrinha, preferiria estar jogando Arte Moderna.

OUTRAS REGRAS:

Caso nenhum jogador consiga resolver seu quebra-cabeça a tempo, a ampulheta é virada

novamente e todos os jogadores tem outra chance de completar o quebra-cabeça. Se com a nova virada de ampulheta os jogadores novamente não foram capazes de resolver seus respectivos quebra-cabeças, as cartelas são descartadas e outra rodada começa.

Em um jogo com menos de quatro jogadores, o primeiro a resolver ainda pode mover seu peão até três espaços.

Caso um jogador mova seu peão para um campo já ocupado, ele pode pegar as duas pedrinhas mais próximas, mesmo que por algum motivo um outro jogador que tenha terminado antes não tenha capturado suas pedrinhas. A ordem de término dos quebra-cabeças, portanto, não importa na hora de pegar as pedrinhas.

A única restrição para isto é a de que assim que um jogador pega uma pedrinha mais próxima, a segunda mais próxima já é automaticamente dele (as duas pedrinhas vêm “juntas”).

As pedrinhas acumuladas ficam na frente do jogador: é informação pública, sempre aberta aos adversários.

Your seized jewels are place in front of you, in full view. The jewels in your possession are always public.

Se uma fileira for esvaziada, ela permanece vazia. Nenhuma pedra pode ser capturada mais naquela fileira

O jogador deve resolver o quebra cabeça E pegar as pedrinhas antes do tempo acabar. Apenas resolver o quebra-cabeça não é garantia: a rodada acaba assim que a ampulheta está vazia.s pawn and seize the jewels in time. Just solving the puzzle is no guarantee; the round ends immediately when the sand runs out.

VARIANTE PARA PONTUAÇÃO:

(roubada dos fóruns do Boardgamegeek, bolada por Roland Wood e aprovada enfaticamente pelo tradutor)

Coloque os quatro peões numa fileira do mais claro ao mais escuro(branco, bege, azul e preto)

O primeiro jogador a gritar “ubongo” pega o

peão branco e coloca num campo vazio que quiser, pegando assim as pedrinhas. Aquele campo agora está ocupado e não pode ser escolhido por outro jogador.

O segundo jogador pega o peão bege e assim adiante

Os jogadores não precisam esperar um jogador anterior para colocar seu peão. Se um jogador pegar o bege pouco antes de outro jogador pegar azul e o jogador com o bege não se decidir onde colocar seu peão, o que pegou o azul pode “passar na frente” do bege. O bege, portanto, ficou agora com menos escolhas para posicionar seu peão

Quando a rodada termina, os jogadores tiram os peões do tabuleiro e colocam novamente ao lado dos campos vermelhos. When the round is over remove the pawns and line them up again for the next round.

Pontuação

3 da mesma cor: 1 ponto

4 da mesma cor: 2 pontos

5 da mesma cor: 3 pontos

6 da mesma cor: 4 pontos

Um de cada cor: 4 pontos

Exemplo:Um jogador termina o jogo com 3 pedras de cada cor. Ele faz 18 pontos (4 + 4 + 4, por ter três “sets completos de um de cada cor” + 6 pontos por ter 3 de cada uma das 6 cores).

DICA PARA DALTÔNICOS:

Como o jogo depende das cores das pedrinhas e é uma corrida contra o tempo, Ubongo é um jogo relativamente anti-daltônico. Caso você tenha uma dessas pessoas especiais na mesa, substitua as pedrinhas mais problemáticas por grãos de feijão/milho/soja que sejam grandes o suficiente para serem fáceis de pegar no desespero dos últimos segundos da ampulheta.