

a játékszabályt magyar nyelvre lefordította: Beorn (2016)

Játéktartozékok

1 Ubongo puzzle-tömb

8 Ubongo dobókocka (4 fekete és 4 fehér)

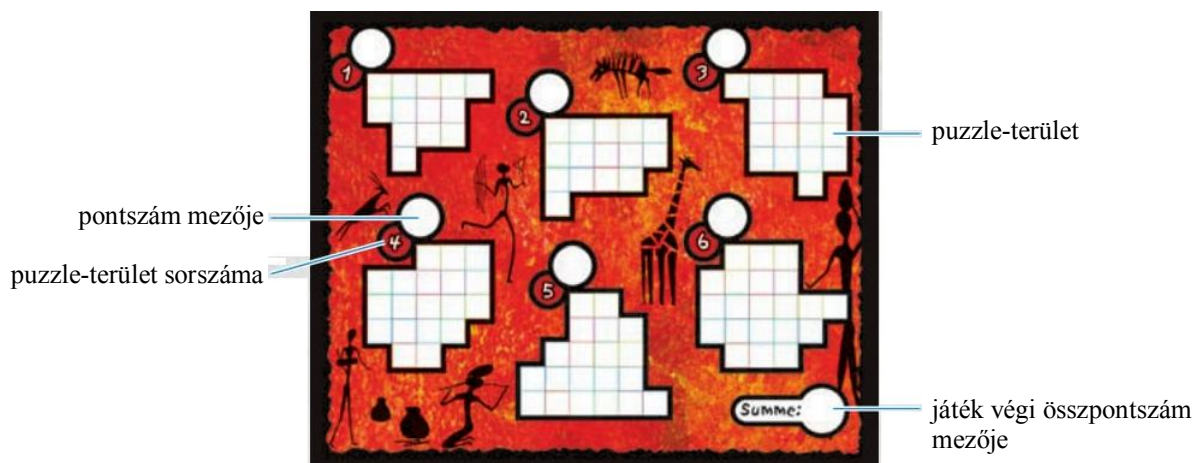
Továbbá, a játékos számtól függően kellene fog még 2-4 toll (ceruza), ami csak akad valahol a háztartásban.

Játékkonceptió

Minden körben minden játékos megragad az asztal közepéről egy fekete és egy fehér kockát. Ezután minden játékos elkezd kiemelni a kockáin lévő Ubongo-alakzataival az aktuális puzzle-területét. Aki kitölti a teljes területét, pontot szerez. A játék akkor ér véget, amikor mind a hat puzzle-területért minden játékos kapott már pontot. Az a játékos, aki a legtöbb pontot szerezte, megnyeri a játékot.

Játékra való felkészülés

Minden játékos kap egy lapot a tömbből, és egy tollat. Minden lapon 6 puzzle-terület szerepel (1-től 6-ig beszámozva), egy-egy kör alakú mezővel, ahová a területért kapott pontszámokat lehet beírni. A játék végén az egyes rész-pontszámokat össze kell adni, és az összeget a jobb alsó sarokban lévő „Summe” mezőbe kell beírni.



Attól függően, hogy hány játékos játszik, a következő **kockákra** lesz szükség:

2 játékos: 2 fekete kocka és 2 fehér kocka

3 játékos: 3 fekete kocka és 3 fehér kocka

4 játékos: 4 fekete kocka és 4 fehér kocka

A nem használt kockákat vissza kell tenni a játék dobozába.

Játékszabályok

A **legfiatalabb** játékos kezdi a dobásokat. A 6 puzzle-területen fogtok játszani, **egymás után**. Minden játékosnak az 1. számú puzzle-területével kell kezdenie.

A játék több fordulón keresztül tart. A folyamat minden fordulóban a következő:

1. dobjatok a kockákkal
2. ragadjatok meg két kockát
3. töltsétek ki a két Ubongo-alakzattal az éppen aktuális puzzle-területeteket
4. ellenőrizzétek, hogy elkészült-e valakinek a puzzle-területe és ha igen, pontozzátok le
5. a kör vége

1. dobjatok a kockákkal

Az aktuális **dobó játékos** az **összes rendelkezésre álló kockát** elgurítja az asztalon úgy, hogy minden játékos könnyedén elérje azokat.



Például:

négy játékos esetén mind a 8 kockával dobni kell egyszerre (mind a 4 feketével és mind a 4 fehérrel)

2. ragadjatok meg két kockát

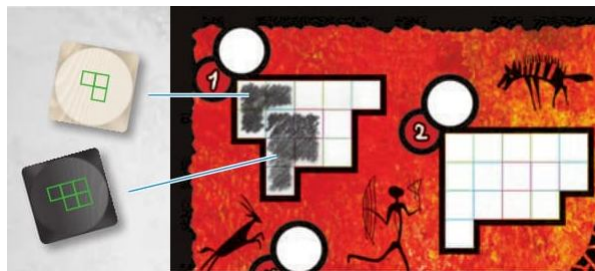
Minden játékos **megragad** (elvesz) **két kockát: egy feketét és egy fehérét**. (Ilyenkor nem árt gyorsnak lenni, hiszen játékostársaid könnyen elhappolhatják előled a neked leginkább kellő alakzatokat).

Fontos: amikor megragadod a kockákat, azok nem fordulhatnak át egy másik oldalukra, azaz annak az Ubongo-alakzatnak kell felül maradnia, amit a dobó játékos dobott. Ha a kocka megragadásakor véletlenül átfordulna a kocka, azt vissza kell fordítani a kidobott oldalára.

3. töltsétek ki a két Ubongo-alakzattal az éppen aktuális puzzle-területeteket

Ha már minden játékos megragadott két kockát, töltsétek ki a éppen aktuális saját puzzle-területeteket a **két kocka** kidobott oldalának megfelelő alakzatokkal.

Példa: a játékos mind a két kidobott alakzattal ki tudja tölteni az aktuális puzzle-területét (a tollával besatírozza a kitöltött mezőket).



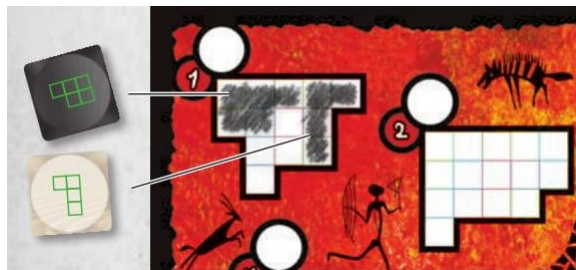
Bármelyik játékos dönthet úgy, hogy **csak az egyik** elvett kocka alakzatát használja fel, és úgy is, hogy az **egyik sem** kell neki. Ez főként akkor fordulhat elő, ha az aktuális puzzle-területe már kezd betelni.

Példa: a játékos csak az egyik kocka alakzatát tudja felhasználni, mert a fehér kocka alakzata már nem fér bele az aktuális puzzle-területébe. Így a megragadott fehér kocka elveszett most a számára.



A kockákon kidobott Ubongo-alakzatokat tetszésed szerint lehet **tükrözni**, és így lehet kitölteni a puzzle-területet.

Példa: a játékos mind a két kidobott alakzatot tükrözte, mivel így jobban ki tudta tölteni az aktuális puzzle-területét.



4. ellenőrizzétek, hogy elkészült-e valakinek a puzzle-területe és ha igen, pontozzátok le

Ezután minden játékosnak ellenőriznie kell, hogy nincs-e teljesen kitöltve az aktuális puzzle-területe. Ha ez a helyzet, akkor pontokat kap érte:

- ha ő az első játékos aki teljesen kitöltötte az aktuális puzzle-területét (ez másnak még nem sikerült rajta kívül), akkor annyi pontot kap, ahány játékos játszik (azaz 4 játékos esetén 4-et, 3 játékos esetén 3-at, 2 játékos esetén pedig 2-t)
- ha egy következő fordulóban egy játékos a második lesz, aki teljesen kitöltötte az aktuális puzzle-területét (azaz már van legalább egy olyan játékos, akinek ez korábban sikerült), egy ponttal kevesebbet kap, mint ahány játékos játszik
- stb.

Fontos: minden játékos, aki ugyan abban a fordulóban tölti ki teljesen az aktuális puzzle-területét, megkapja a fenti pontot (azaz lehet például két első játékos is egy fordulóban). Nem számít, hogy ki ragadta meg elsőként a kockáit, és az sem, hogy fizikailag ki töltötte ki elsőnek ebben a fordulóban a saját puzzle-területét; csak az, hogy az adott forduló előtti fordulók valamelyikében volt-e már olyan játékos, aki kitöltötte a saját puzzle-területét! Így a játékosoknak van elég idejük, hogy kitalálják, a megragadott kockáik alakzataival miként is töltsék ki az aktuális puzzle-területüket.

Példa: ez a játékos befejezte az aktuális puzzle-területének kitöltését. Mivel ez idáig még egy játékosnak sem sikerült ez rajta kívül, ő az első, így annyi pontot kap, ahány játékos van.



5. a kör vége

A fentiek után ellenőrizni kell a következőket:

- Van még legalább 2 olyan játékos, akinek nincs még teljesen kitöltve a saját puzzle-területe? Ez esetben a következő fordulóban csak ők játszanak.

Fontos: minden játékosnak, aki teljesen kitöltötte már az aktuális puzzle-területét, meg kell várnia, amíg az összes játékos pontot kap az aktuális puzzle-területéért. Addig nekik nem szabad kockákat megragadniuk, és egy új puzzle-területet elkezdni kitölteni. Továbbra is az összes kockával kell dobni, így a megmaradt játékosok egyszerűen több lehetőség közül választhatnak (de továbbra is csak 2 kockát, egyet-egyet mind a két színből!).

- Már csak egy játékos maradt, aki még nem töltötte ki az aktuális puzzle-területét? Ez a játékos 1 vigasz pontot kap. (Természetesen 2 játékos esetén, amint az egyikük kitölti a saját puzzle-területét, a másikuk meg még nem, a másik játékos csak ezt az 1 vigasz pontot kapja meg.)
- Minden megmaradt játékos kitöltötte ugyan abban a fordulóban a saját puzzle-területét? A fenti metódus alapján, a játékos számtól függően (és hogy hanyadikak) kapnak pontot.

Következő puzzle-terület

Ha már minden játékos kapott pontot az aktuális puzzle-területéért, a következő forduló kezdődik, a következő puzzle-terület kitöltésével. Ismét minden játékos megragadhat 2 kockát, és elkezdheti kitölteni az újabb puzzle-területét. Minden új körben az óramutató járásával megegyező irányba haladva, a következő játékos lesz az aktuális dobó játékos.

A játék vége

A játék akkor ér véget, amikor minden játékos mind a hat puzzle-területéért kapott pontot. Minden játékos összeadja a pontjait, és az összeget a "Summe" mezőbe írja. Aki a legtöbb pontot szerezte, megnyeri a játékot. Abban az esetben, ha a pontszám döntetlen, a játékosok megosztóznak a rangsor aktuális helyén. Két játékosnak érdemes csak 5 puzzle-területen játszaniuk.

Tartalék játékkatrészek

Pótlandó játékkatrészeket a KOSMOS alkatrészek szolgáltatástól lehet rendelni. További online információk: www.kosmos.de Megvásárolható: www.jatekmester.com

<p>© 2013 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG. Pfizerstraße 5-7 D-70184 Stuttgart Tel.: +49 711 2191-0 Fax: +49 711 2191-199 info@kosmos.de kosmos.de</p>	<p>Autor: Grzegorz Rejchtman Illustration: Nicolas Neubauer, Karl-Otto Homes Grafik: SENSIT Communication, München Redaktion: Ralph Querfurth</p>	<p>Der Autor Grzegorz Rejchtman, Jahrgang 1970, lebt in Monaco. Er bevorzugt Spiele, die schnell zu erlernen sind und viel Spaß und Miteinander bieten.</p>	<p>Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellesemern. Art.-Nr.: 699635 Alle Rechte vorbehalten. MADE IN GERMANY</p>
--	---	--	--