

Убонго

2-4 игрока
От 8 лет
Партия 20-30 минут
Объясняется за 32 секунды

Цель игры:

Игроки получают по карточке с заданием и фигурки. Переворачиваются песочные часы, и все стараются как можно быстрее выложить фигуру на карточке. Кто успевает первым, кричит: «Убонго!» и двигает фишку на поле, а затем берёт яркие камни с поля. Для остальных игроков ход весело продолжается. Пока песок сыпется, игроки могут выкладывать свои фигурки на карточке и за это получать камни. Побеждает тот, у кого в конце игры больше всего камней одного цвета. И это будет не обязательно самый быстрый игрок!

Перед первой игрой...

Все фигурки аккуратно отделяются от картона, а из игрового поля выдавливаются кружочки. Из 84 камней отсортировываются 12 (по два камня каждого цвета). Это запасные камни, на случай если один или несколько вдруг потеряются. Итак, 72 камня используются в игре (по 12 камней каждого цвета).

Состав:

- > Две части игрового поля, где раскладываются камни;
- > 4 цветных набора по 12 фигурок;
- > 4 фишки игроков;
- > 84 камня (из них 12 – запасные);
- > 36 карточек заданий с фигурами, которые нужно выложить;
- > Песочные часы;
- > Кубик;
- > Правила (вы как раз держите их в руках).



Карточки заданий



На каждой карточке светлым выделено заполняемое поле. Это поле, которое должно чётко заполниться выкладываемыми на него фигурками.

При помощи кубика выбирается один из этих шести символов.

Напротив каждого символа отображено три или четыре фигурки. Сторона карточки с тремя фигурками (символы на ней обведены жёлтой рамкой) решается легче, чем сторона с четырьмя (символы на ней обведены зелёной рамкой).

Подготовка к игре:

Две части длинного игрового поля соединяются друг с другом, поле кладётся в центр стола.

- > 72 камня раскладываются в лунки на поле в произвольном порядке, в каждую лунку по одному камню.
- > Каждый игрок берёт себе фишку и ставит её на любую из шести продолговатых оранжевых дорожек. Разрешается также ставить несколько фишек на одну дорожку.
- > Каждый игрок берёт себе одинаковый набор из 12 цветных фигурок, которые различаются по форме и цвету. Игроки раскладывают их перед собой.
- > Игроки решают, будут ли они играть простой стороной карточек, где каждому символу соответствуют три фигурки, или сложной, где по четыре фигурки. Для первой игры мы рекомендуем сторону карточки с тремя фигурками.

2 игрока: 18 карточек кладутся обратно в коробку, они в игре не участвуют.

3 игрока: 9 карточек кладутся в коробку.

4 игрока: в игре используются все 36 карточек.

Карточки заданий перемешиваются и выкладываются рядом с игровым полем вверх стороной, которая не используется для игры.

Ход игры:

Игроки назначают одного ведущего.

Как расставить фигурки на карточке:

- > Каждый игрок, начиная с ведущего, берёт себе одну карточку и кладёт её перед собой выбранной стороной вверх.
- > Ведущий кидает кубик, затем сразу переворачивает песочные часы. С этого момента время хода пошло.
- > Все игроки, даже ведущий, смотрят только на свою карточку. Они выбирают из своих фигурок те, которые соответствуют ряду напротив выпавшего на кубике символа. Каждый игрок старается как можно быстрее заполнить белое поле на своей карточке. Например, на кубике выпала маска, тогда игроки берут те фигурки, которые нарисованы на их карточках напротив маски. Другие фигурки, даже если они приведут к решению задания, не участвуют в этом ходу.
- > Как только первый игрок заполнил поле фигурками, он кричит: «Убонго!». Другие игроки продолжают искать решение дальше, пока пересыпается песок в часах.

Расположение фигурок

Вкладываемые фигурки могут быть расположены любой стороной.



Продвижение фишек игроков и получение камней:

- > Игрок, который первым правильно заполнил белое поле на карточке и прокричал: «Убонго!», может подвинуть свою фишку на один, два или три оранжевых ряда в любом направлении (или же остаться стоять на месте, если хочет).
- > Из того ряда, на котором он остановится, игрок может забрать себе два ближайших камня. Необходимо успеть сделать всё это, пока время не кончилось.

Поле

На шести оранжевых игровых рядах фишки перемещаются вверх и вниз. В одном ряду могут находиться одновременно несколько фишек разных игроков.



Каждому оранжевому ряду соответствует ряд камней.

Из ряда с камнями следует каждый раз брать те два камня, которые ближе всего к вашей фишке (не считая пустые лунки). Например, на рисунке: игрок в нижнем ряду может взять жёлтый и синий камни, потому что они ближе всего к его фишке в этом ряду.

- > Игрок, который решит задание вторым, может передвинуть свою фишку на один или два ряда (или же остаться стоять на месте). Из того ряда, в котором он в итоге остановился, можно забрать два ближайших камня.
- > Если третий игрок справится с заданием, пока время ещё не истекло, он может передвинуть свою фишку лишь на один ряд. Третий игрок также забирает два ближайших камня из своего ряда.
- > Когда четвёртый игрок справится с заданием, если время ещё есть, он не может передвигать свою фишку по рядам, и остаётся стоять. Но он берёт два ближайших камня в своём ряду.

Совет: каждый игрок, которому удаётся правильно заполнить свою карточку, получает два камня, которые забирает с поля, пока не кончился песок в часах. Стоит передвинуть фишку в тот ряд, где есть собираемый вами цвет.

Завершение хода

- > Ход окончен, как только песок пересыпался. Все карточки, использовавшиеся в этом ходу, откладываются в сторону.
- > После этого каждый игрок берёт по новой карточке, а игрок слева от ведущего становится новым ведущим и берёт кубик и песочные часы. После этого начинается новый ход.

Конец игры:

Игра завершается, когда все карточки задания разыграны, то есть после девяти ходов. Выигрывает тот, кто собрал больше всего камней одного цвета (а не тот, у кого больше всего камней вообще).

Если у двоих или более игроков собрано одинаковое количество камней одного цвета, то выигрывает тот, у кого из них больше всего камней другого цвета.

Если у игроков совпадает и количество камней второго цвета, то выигрывает тот, у кого больше всего камней третьего цвета, и так далее.

Пример

Камни	зелёный	красный	синий	фиолетовый	коричневый	жёлтый
Аня	6	4	2	2	2	2
Борис	2	2	0	1	2	3
Вера	4	3	2	6	1	0

В данном случае выигрывает Вера.

У Ани и Веры по шесть камней своего цвета.

У Ани — шесть зелёных, у Веры — шесть фиолетовых камней.

На втором месте по цветам следуют: Аня — четыре красных, Вера — четыре зелёных.

На третьем месте идут: Аня — только по два камня одного цвета, а у Веры — три красных камня.

Несмотря на то, что у Ани собрано в целом больше камней, Вера с её тремя красными камнями побеждает.

Игра идёт весело, поэтому вы можете разыграть за одну партию сразу все 18 карточек, а не девять. Например, если вы играете вдвоём, получится 18 раундов.



Дополнительные правила:

- > Если ни один из игроков не успел расставить фигурки на своей карточке, а время уже истекло, то песочные часы переворачивают, и ход начинается снова, с надеждой на то, что хотя бы один или несколько игроков справятся. Если никто не справился со второй попытки, раздаются новые карточки и начинается следующий ход.
- > Если в игре меньше, чем четыре игрока, то правила движения по рядам на игровом поле такие же, как выше: первый может передвигать свою фишку на один, два или три ряда, или же остаться стоять на месте. Второй — на один или два ряда, или стоять. Третий — на один ряд, или стоять.
- > Если вы встали в ряд, где есть фишка другого игрока, но он ещё не брал камни, вы можете взять два ближайших сами. И неважно, первым, вторым или последним вы пришли в этот ряд, главное — успеть забрать камни, пока время не кончилось.
- > Если игрок забрал хотя бы один камень, то второй автоматически принадлежит ему. Он забирает его сразу.
- > Игроки выкладывают камни перед собой так, чтобы было видно, сколько у кого каких камней и какого они цвета.
- > Если на поле один из рядов с камнями опустел — с него забрали все камни, ряд не пополняется и никто не может с него больше ничего взять.
- > Если один из игроков нашёл решение и правильно выложил фигурки на своей карточке, но не успел взять камни и время уже истекло, то он так и остаётся без камней — ничего не получает в этом ходу.
- > Если кто-то из игроков не справился с заданием в этом ходу, тогда он не передвигает фишку на игровом поле и не берёт себе камни.



Автор: Grzegorz Rejchtman.

Дизайн: Matthias Weinert.

Художник: Nicolas Neubauer.

Графика: Sensit Communication, München.

Локализация: Д. Кибкало, С. Абдульманов,
Т. Фисейский, Е. Кутепова, А. Деева, А. Яцина.

© 2005 KOSMOS Verlag, Pfizerstraße 5-7, D-70184 Stuttgart.

© Издание на русском языке, ООО «Магеллан», 2013.

125040, Россия, Москва, улица Нижняя, дом 7.

Телефон +7-926-522-19-31.

Воспроизведение любых компонентов игры
без разрешения правообладателя запрещено.