

Ubongo 3D játékszabályok

1-4 játékos számára, 10 éves kortól

Játékelemek

- 36 feladatlap (504 feladattal)
- 40 háromdimenziós alakzat
- 1 tíz oldalú kocka
- 1 homokóra
- 1 vászonzsák
- 58 drágakő
 - 10 rubin (piros)
 - 19 zafír (kék)
 - 10 smaragd (zöld)
 - 19 borostyánkő (barna)
- 1 megoldófüzet
- ez a szabályfüzet

Játékötlet

Minden játékos kap egy feladatlapot. Kockadobással kerül meghatározásra, hogy hányas számú feladatot játszatok a feladatlapon. Végül mindenki elveszi az asztal közepéről a megfelelő 3D-alakzatokat. Ekkor átfordítjátok a homokórát. Minden játékos egyszerre próbálja meg befedni a világos lerakó felületet a megfelelő háromdimenziós alakzatokkal úgy, hogy a felület „2 emelet magasan” teljesen le legyen fedve.

Mindenki, akinek ez a homok lepergése előtt sikerül, „Ubongo”-t kiált, és kivesz egy drágakövet a zsákból. A két leggyorsabb játékos még egy-egy drágakövet is kapnak.

Az nyer, akinek 9 kör után a legértékesebb drágakő gyűjteménye van.

Az első játék előtt...

... az összes drágakövet beleteszitek a vászonzsákba.

Feladatlapok + kockák

Mindegyik feladatlap-oldal két **világos lerakó** felülettel rendelkezik.

Mindegyik feladatlapnak kettő oldala van. Egy egyszerűbb oldal 2 feladattal, és egy nehezebb oldal 5 feladattal.

A kocka szabja meg, hogy melyik feladatot kell megoldani.

4-4 feladatlapot azonos állat-szimbólum köt össze. Körönként **mindegyik játékos** megkapja ennek a **4 feladatlapnak az egyikét**, és megpróbálja megoldani a kockadobással kiválasztott feladatot a saját feladatlapján.

Játék-előkészületek:

1. Döntsétek el együtt, hogy a feladatlapok **egyszerűbb oldalával** (3 db háromdimenziós alakzat feladatonként) **vagy a nehezebbik oldalával** (4 db háromdimenziós alakzat feladatonként) akartok játszani. Az első játékhoz javasoljuk, hogy az egyszerűbb feladatokat használjátok.
2. Válogassátok szét a **36 feladatlapot** a 9 állat-szimbólum szerint! 4-4 feladatlapnak van azonos állat-szimbóluma. Ha csak **3 játékos** játszik, akkor **rakjatok vissza a dobozba** minden állat-szimbólumból **1 feladatlapot** (kettő játékosnál kettőt)! Végül helyezétek egymásra a feladatlapokat, ezzel egy „húzópaklit” képezve!
3. A **40 háromdimenziós alakzatot** helyezétek úgy az asztal közepére, hogy minden játékos könnyen elérhesse!
4. A drágaköves zsákból keressetek ki **9 zafírt (kék)** és **9 borostyánkövet (barna)**! Ebből a 18 drágakőből képezzetek két sort az asztal közepén! Egy sort a **9 zafírból** és egy sort a **9 borostyánkőből**.
Ez a 2x9 drágakő képezi a „**kirakott drágaköveket**”, és egyúttal ezekkel számoljátok majd a köröket.
A drágakövek különböző értékűek:
Piros=4 pont; Kék=3 pont; Zöld=2 pont; Barna=1 pont
5. Helyezétek készenlétbe a homokórát és a dobókockát!

A játék menete

A játék 9 körön keresztül tart.

Játékkör

1. Mindenki elvesz **egy** az egymásra helyezett **feladatlapok közül**, és maga elé helyezi. Az első játéknál a feladatlapokat fordítsátok úgy, hogy a 3 alakzatos feladatokat lássátok!
2. Most mindenki előtt egy **azonos állat-szimbólummal** ellátott feladatlap van.
3. Most a legfiatalabb dob a dobókockával. A **kidobott szám** adja meg, hogy melyik **feladatot** kell megoldani.
Fontos:
 - *Oldalanként két lerakó felület van. A dobókockával kidobott feladatot azon lerakó felületen kell megoldani, amelyhez az tartozik. Az egyszerűbb oldalon a számjegyek 1-től 4-ig a felső lerakó felülethez tartoznak, a számjegyek 5-től 10-ig az alsó lerakó felülethez. A nehezebb oldalon a számjegyek 1-5-ig a felső lerakó felülethez, a számjegyek 6-tól 10-ig az alsó lerakó felülethez.*
 - *A 3 alakzatos egyszerűbb oldalon minden feladathoz kettő vagy három kidobott számérték van hozzárendelve. Tehát, ha 5-öt dob valaki, akkor ugyanazt a feladatot játszatok, mint amikor 6-ot vagy 7-et dobtok.*
4. Minden játékos kikeresi a háromdimenziós alakzatokat az asztal közepéről, melyekre a feladatához szüksége van, és maga elé teszi.
Figyelem:
Nézzétek meg pontosan, hogy melyik alakzatokra van szükségetek a feladathoz. Néhány alakzat első ránézésre hasonlít egymásra.
5. Csak akkor fordítsátok meg a homokórát, **amikor már mindenki előtt ott vannak a 3D-alakzatai!**
6. Most mindannyiótok megpróbálja megoldani a feladatát. Ehhez a feladatlap világos lerakó felületét pontosan be kell fedni az alakzatokkal. Ez azt jelenti, hogy a felületet **2 szinten** teljesen be kell borítani. Oldalt semmi nem lóghat ki a világos felületről, és semmi nem emelkedhet ki harmadik szintre.
7. Amint sikerült megoldania valamelyikötöknek a saját feladatát, kiáltson „**Ubongo!**”-t!
8. A többiek továbbra is próbálják megoldani a feladatot, a homok lepergéséig.

9. Amint észreveszi valamelyikőtök, hogy a homokóra lejárt, azt kiáltja, hogy „**Stop**”. Akkor mindegyik játékosnak meg kell állnia.

„Második Esély” Kör

Ha a **homokóra lejárt**, és **senki** sem tudta megoldani a feladatát, akkor jön egy „Második Esély” kör. **Újból fordítsátok meg a homokórát**, és próbáljátok meg újra betéríteni a lerakó felületet. Ha ez **ismét nem sikerül senkinek** időben, akkor a **kör végérvényesen véget ér**.

Jutalmazás

Mindenki, aki megoldotta a feladatát, jutalmat kap:

1. A leggyorsabb, aki pontosan betérítette a lerakó felületét és „Ubongo”-t kiáltott, magához vesz **1 kék zafírt a kirakottak közül**, továbbá húz **véletlenszerűen még egy drágakövet a zsákból**.
2. A második leggyorsabb **1 barna borostyánkővet** kap a **kirakottak közül**, továbbá húz **véletlenszerűen még egy drágakövet a zsákból**.
3. A harmadik leggyorsabb véletlenszerűen húz **egy drágakövet a zsákból**.
4. A negyedik leggyorsabb véletlenszerűen húz **egy drágakövet a zsákból**.

Mindenki, aki a homokóra lejárta előtt **nem tudta teljesen betéríteni** a lerakó felületét, ebben a körben sajnos üres kézzel távozik.

Kör vége

A kirakott **9 zafir** és **9 borostyánkő** segítségével számoljátok a köröket.

Minden lejátszott kör után pontosan **1 kék zafírral** és **1 barna borostyánkővel** kell kevesebbnek lennie a kirakottak között.

Előfordulhat, hogy csak egy játékosnak sikerült (vagy egynek sem) időben megoldani a feladatot.

Ilyenkor a kör végén **a kirakott kövek számát csökkenteni kell**:

Ha egy körben **csak egy játékosnak** sikerült a lerakó felületét pontosan betérítenie, akkor a kirakott drágakövek közül a megmaradt **1 barna borostyánkővet el kell távolítani**, és bele kell dobni a zsákba.

Ha egyik játékosnak sem sikerült, akkor egy **kék zafírt** és egy **barna borostyánkővet is a zsákba kell dobni**.

A kör végén az **összes játékban lévő feladatlapot** egy közös „**dobópakliba**” rakjátok.

Új kör

Mindenki húz egy **új feladatlapot**. Az a játékos **dob** a **dobókockával**, aki az előző körben dobókockával dobó játékosnál balra ül. Az új dobás határozza meg, hogy most melyik feladatot fogják játszani.

Játék vége

A játék **9 kör után** ér véget, tehát akkor, amikor a kirakott drágakövek elfogynak.

Most mindenki összeadja az **összegyűjtött drágaköveinek értékét**.

A drágaköveknek különböző értékei vannak:

Piros=4 pont, Kék=3 pont, Zöld=2 pont, Barna=1 pont

Az nyer, akinek a **legtöbb pontja** van. Döntetlen esetén „**párbajra**” kerül sor. Mindegyikötök, aki egyenlő legnagyobb pontszámmal rendelkezik, elvesz egy feladatlapot. Valaki dob a dobókockával. A homokórát nem használjátok. Aki a feladatát elsőként teljesíti, megnyeri a játékot.

Példa:

*Egyik játékosnak a játék végén **1 piros rubinja, 1 kék zafírja, 3 zöld smaragdja és 3 barna borostyánkőve** van.*

Így a következő pontot éri el: $1 \times 4 + 1 \times 3 + 3 \times 2 + 3 \times 1 = 16$ pont

Változat: alternatív kiértékelés

Ha ki szeretnétek hagyni a szerencsefaktorot a drágakövekkel történő jutalmazás során, akkor próbáljátok ki a következőt:

A leggyorsabb **1 piros rubint** kap. A második leggyorsabb **1 kék zafírt** kap. A harmadik leggyorsabb **1 zöld smaragdot** kap. A negyedik leggyorsabb **1 barna borostyánkövet** kap.

Szólójáték-változat

Ha az Ubongot egyedül szeretnétek játszani, akkor egy **óra**ra van szükséged. Megpróbálsz annyi **feladatot megoldani 5 (vagy 10 vagy 20) perc alatt, amennyit csak tudsz**.

Egy másik szólójáték-változatban azt méred, hogy **mennyi időre** van szükséged ahhoz, hogy **5 (vagy 10 vagy 20) feladatot** megoldjál.

Ha egy feladatot nem tudsz megoldani, akkor azt félreteheted, és húzhatsz egy új feladatlapot. Írd fel az eredményeidet, és próbálj meg újabb rekordokat felállítani.

Tippek

- Javasoljuk, hogy elsőként csak az egyszerűbb feladatokkal játszatok, hogy hozzászoktassátok magatokat a háromdimenziós feladatokhoz.
- Az első játékban elhagyhatjátok a dobókockát, és minden kártyánál az **egyszerűbb oldal „3 | 4” feladatát** játszhatjátok. Ezek a feladatok általában a legkönnyebbek.
- Mindig a „**legterjedelmesebb**” **alakzattal** kezdjétek, és keressétek meg hozzá a megfelelő pozíciót. Könnyen megeshet, hogy a lehetséges pozíciók közül néhányat nem vesztek észre, mivel azok szokatlanok tűnnek. Ezért feltétlenül forgassátok, fordítsátok el és billentsétek az alkatrészeket minden irányba. Így minden olyan pozíciót megtalálhattok, amelyben az alakzatot a lerakó felületre el tudjátok helyezni.
- Ha egy feladatnál elakadtok, akkor a kör után meg tudjátok nézni a megoldást a megoldófüzetben. Minden feladatlapon rajta van a bal alsó sarokban a feladatlap száma (pl. „A25”).

Készítette:

-

GÉMKAPOCS társasjátéklklub, Keszthely