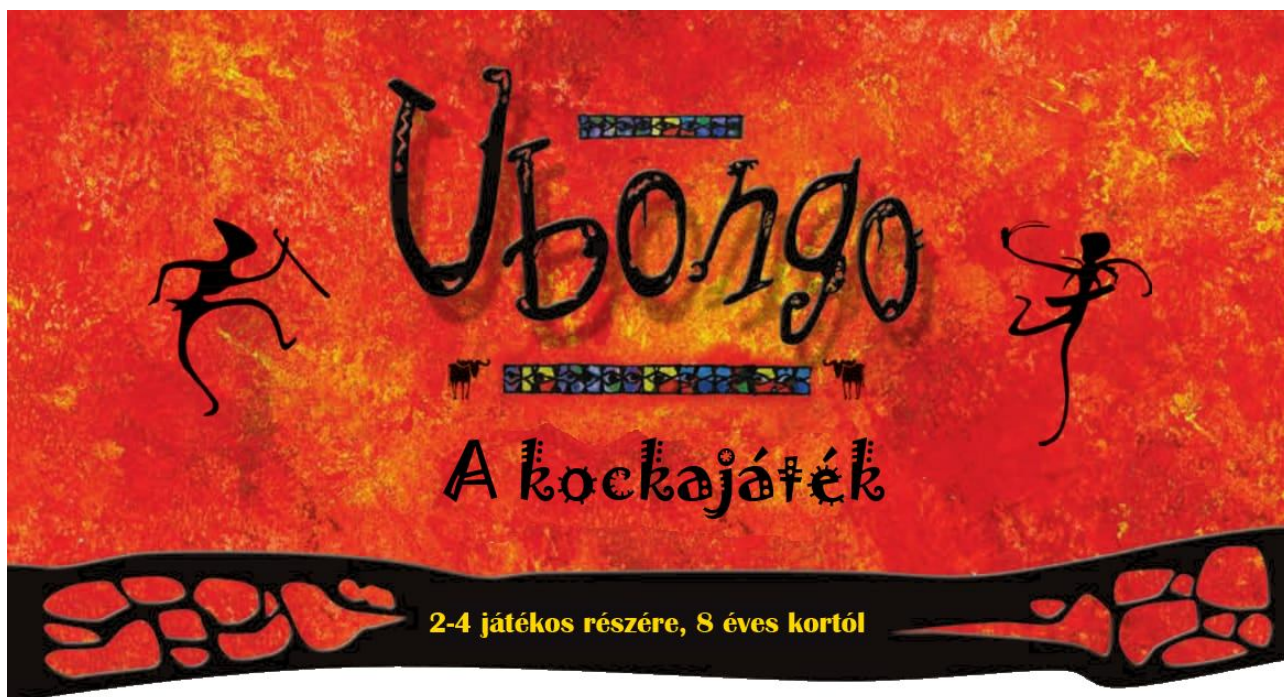




a játékszabályt magyar nyelvre lefordította: Beorn (2016)

Játéktartozékok

1 Ubongo puzzle-tömb

8 Ubongo dobókocka (4 fekete és 4 fehér)

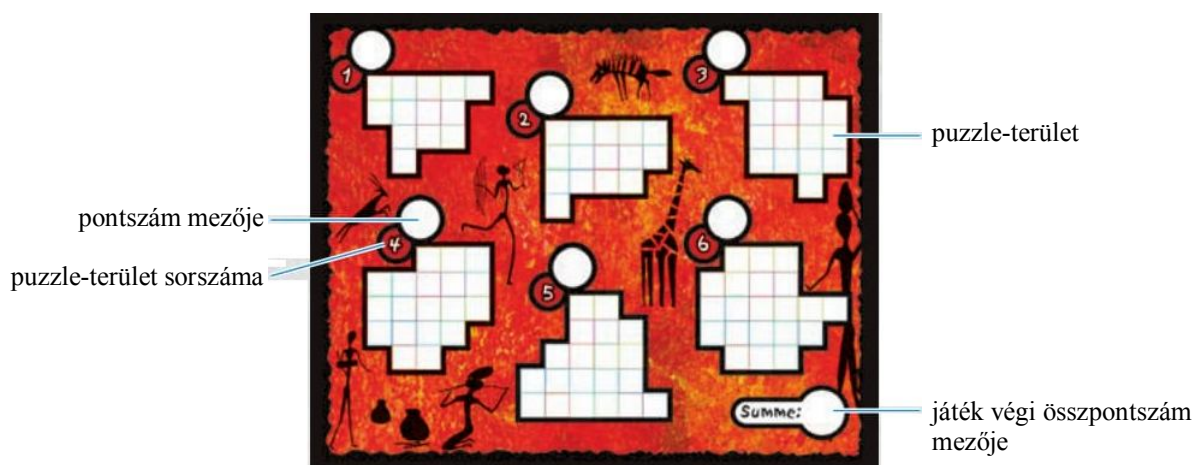
Továbbá, a játékos számtól függően kell lennie még 2-4 toll (ceruza), ami csak akad valahol a háztartásban.

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

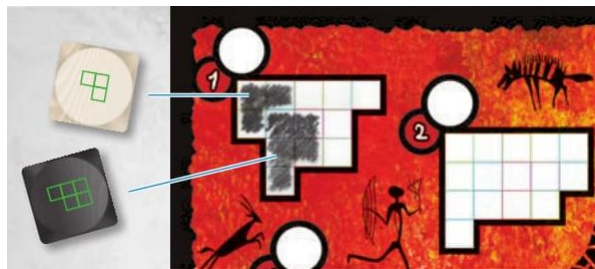
Minden játékos **megragad** (elvesz) **két kockát: egy feketét és egy fehérét**. (Ilyenkor nem árt gyorsnak lenni, hiszen játékostársaid könnyen elhappolhatják előled a neked leginkább kellő alakzatokat).

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).



KOSMOS

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 módszer 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 játékalkatrészek

Pótlandó játékalkatrészeket a KOSMOS alkatrészek szolgáltatástól lehet rendelni. További online információk: www.kosmos.de

© 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	Autor: Grzegorz Rejchman Illustration: Nicolas Neubauer, Karl-Otto Homes Grafik: SENSIT Communication, München Redaktion: Ralph Querfurth	Der Autor Grzegorz Rejchman, Jahrgang 1970, lebt in Monaco. Er bevorzugt Spiele, die schnell zu erlernen sind und viel Spaß und Miteinander bieten.	Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regelleseern. Art.-Nr.: 699635 Alle Rechte vorbehalten. MADE IN GERMANY
--	--	---	---