

Ubongo

Un juego trepidante
de 2-4 Jugadores
a partir de 8 años

Resumen del juego

Cada jugador tendrá una plantilla y 12 piezas. Un jugador tirará el dado y le dará la vuelta al reloj de arena. El símbolo que aparezca en el dado indicará qué piezas se deben utilizar. Luego cada jugador intentará completar su figura tan deprisa como pueda con las piezas correspondientes. El más rápido deberá gritar "¡Ubongo!" cuando haya terminado y luego podrá mover su ficha y coger dos gemas. El resto de jugadores deberán seguir jugando sin detenerse: mientras el reloj de arena siga corriendo todavía tendrán tiempo de completar la plantilla y así conseguir un par de gemas. Al final, el jugador que tenga más gemas de un mismo color será el ganador de la partida. Y no siempre habrá sido el jugador más rápido...

Antes de la primera Partida...

...deben quitarse con cuidado todas las fichas del troquel y retirar el material sobrante de las cavidades del tablero principal.

Componentes

1 tablero de juego (en dos partes)	4 fichas de jugador
4 x 12 piezas	72 gemas
1 reloj de arena	1 dado especial
36 plantillas	



Las plantillas



Cada plantilla muestra una figura en blanco. Este es el área que debe rellenarse exactamente con las piezas.

Al lanzar el dado aparecerá uno de estos seis símbolos.

Junto al símbolo del dado se muestran 3 ó 4 piezas. La cara de la plantilla que muestra 3 piezas (con los símbolos dentro de un marco amarillo) es más fácil de resolver que la cara en la que aparecen 4 piezas (marco verde).

Preparación de la Partida

Encaja las dos partes del tablero y colócalas en el centro de la superficie de juego.

- > Coloca al azar una gema en cada uno de los agujeros del tablero.
- > Cada jugador coge luego su ficha y la coloca en cualquiera de las seis casillas rojas alargadas que hay en el tablero. En una misma casilla puede haber más de una ficha.
- > Cada jugador coge un set de 12 piezas diferentes.
- > Los jugadores deben decidir si van a jugar con la versión sencilla (tres piezas por plantilla) o bien con la versión más compleja (cuatro piezas). Para la primera partida es recomendable utilizar la versión con tres piezas.

Con **2 jugadores** se devuelven a la caja 18 plantillas cualesquiera. Estas plantillas no se utilizarán durante la partida.

Con **3 jugadores** se devuelven a la caja 9 plantillas.

Con **4 jugadores** se juega con todas las 36 plantillas.

Luego se mezclan las plantillas que se vayan a utilizar durante la partida y se colocan formando una pila junto al tablero, dejando oculta la cara con la que se va a jugar.

Desarrollo de la Partida

En primer lugar se debe elegir un jugador inicial.

Completar la figura de la plantilla:

- > Empezando por el jugador inicial y siguiendo hacia la izquierda, cada jugador coge una plantilla.
- > El jugador inicial lanza el **dado**. Simultáneamente, le da la vuelta al **reloj de arena**. El tiempo empieza a correr.
- > Todos los jugadores (incluido el que ha lanzado el dado) deben centrarse únicamente en su plantilla. Cada jugador cogerá las piezas que aparecen indicadas en la plantilla junto al símbolo que ha salido en la tirada del dado y con estas piezas deberá intentar completar tan deprisa como pueda la figura en blanco que tiene en su plantilla. El resto de piezas no se utilizarán durante esta ronda.
- > En cuanto un jugador haya completado la figura deberá gritar "¡Ubongo!". El resto de jugadores continuarán jugando mientras el reloj de arena siga corriendo.

Mover la ficha y coger gemas:

- > El primer jugador que haya rellenado correctamente la figura y haya gritado "¡Ubongo!" podrá mover su ficha un máximo de tres casillas en una de las dos direcciones.
- > A continuación, el jugador podrá coger las dos primeras gemas de la fila en la que se encuentre la ficha, es decir, las gemas de esa fila que más cerca queden de la ficha del jugador. Tras haber cogido las gemas, el jugador las dejará

Las piezas

Para completar la figura de la plantilla se pueden utilizar ambos lados de una pieza.



junto a él. El jugador tendrá que coger las dos gemas antes de que se haya agotado el tiempo.

Nota: No es obligatorio mover la ficha del jugador, si lo prefiere puede dejarla en la misma casilla que se encontraba.

- > El jugador que finalice segundo sin que se haya agotado el reloj de arena podrá mover su ficha hasta dos casillas (o dejarla donde está) y coger las dos primeras gemas de esa fila.
- > Si hay un tercer jugador que complete la figura dentro del tiempo establecido, podrá desplazar su ficha como máximo una casilla. A continuación también podrá coger las dos gemas que estén delante en esa fila.
- > Si el cuarto jugador rellena la figura dentro del plazo establecido no podrá mover su ficha, aunque igualmente tendrá la opción de coger las dos primeras gemas de la fila en la que se encuentre su ficha.

El tablero

Las fichas de los jugadores se irán desplazando sobre las seis casillas rojas del tablero. En una misma casilla puede haber varias fichas.



A cada casilla roja le corresponde una hilera de gemas.

Un jugador que haya completado su figura siempre deberá coger las dos primeras gemas de una fila (aquellas que queden más cerca de su ficha) independientemente del número de espacios vacíos que haya entre la ficha y las gemas.

Nota: cualquier jugador que consiga completar correctamente la figura de su plantilla dentro del tiempo asignado podrá coger dos gemas (siempre que las coja antes que el tiempo se acabe). Lo que varía, sin embargo, es el número de casillas que una ficha puede moverse. Esto es importante ya que el ganador de la partida no es el jugador que más gemas consigue sino aquél que más gemas de un mismo color tiene.

Final de la ronda

- > En cuanto se ha agotado la arena del reloj, finaliza la ronda. Las plantillas que se hayan utilizado se recogen y se dejan a un lado.
- > Luego cada jugador coge una nueva plantilla. El jugador situado a la izquierda del jugador inicial será el nuevo jugador inicial y deberá coger el dado y el reloj de arena. Acto seguido empieza una nueva ronda, siguiendo los mismos pasos descritos.

Fin de la Partida

La partida finaliza cuando se han utilizado todas las plantillas, es decir, cuando se han completado 9 rondas. El ganador será aquel jugador que más gemas de un solo color haya conseguido (y no el jugador que tenga más gemas en total). Si dos o más jugadores tienen el mismo número de gemas de un color, ganará de entre ellos el que más gemas tenga de otro color. Si aún así dos o más jugadores siguen empatados, ganará el que tenga más gemas de un tercer color, y así, sucesivamente.



Ejemplo de Puntuación

Gemas	verde	rojo	azul	violeta	marrón	amarillo
Jugador A	6	4	2	2	2	2
Jugador B	2	2	0	1	2	3
Jugador C	4	3	2	6	1	0

En este ejemplo el ganador es el Jugador C. Tanto el Jugador A como el Jugador C tienen el mayor número de gemas de un solo color, con 6 gemas cada uno; A tiene 6 gemas verdes y C tiene 6 gemas violetas.

Como segundo mayor número A tiene 4 gemas rojas y C tiene 4 gemas verdes. Como tercer mayor número A sólo tiene 2 gemas mientras que C tiene 3.

Así pues, aunque el Jugador A ha conseguido un mayor número de gemas en total, es el Jugador C quien gana gracias a esas 3 gemas rojas.

Reglas adicionales

- > Si ningún jugador ha logrado completar la figura de su plantilla con sus piezas antes de que el tiempo se agote, la ronda no finaliza, sino que se le vuelve a dar la vuelta al reloj de arena para que uno o más jugadores tengan la oportunidad de completar la figura. Si transcurrido este segundo minuto ningún jugador ha encontrado una solución, se dejan a un lado las plantillas utilizadas y se cogen otras de nuevas para la siguiente ronda.
- > Aunque participen menos de 4 jugadores, las reglas para el movimiento de las fichas siguen siendo las mismas: el primer jugador en finalizar puede mover hasta tres espacios (0, 1, 2 ó 3), el segundo hasta 2 espacios, etc.
- > Si un jugador coloca su ficha en la misma casilla que la ficha de otro jugador que ya ha completado su figura, puede coger las dos primeras gemas que hubiera en la fila aun cuando el otro jugador todavía no lo hubiera hecho. La regla de oro es que el primero en coger las gemas se las queda, independientemente de si ha sido el primer, segundo o último jugador en mover su ficha. De todos modos, un jugador que complete la figura siempre podrá coger dos gemas de la fila correspondiente antes de que el tiempo se agote (en principio deberían ser las dos primeras gemas, a menos que otro jugador las coja antes que él).
- > En cuanto un jugador haya cogido la gema de una fila, automáticamente le corresponde la gema que hubiera justo detrás de esta.

- > Los jugadores deben mantener siempre bien visibles las gemas que han conseguido, de modo que se pueda ver perfectamente el número de gemas de cada color que tienen.
- > Si las gemas de una fila ya se han agotado no se podrán obtener más gemas de dicha fila y un jugador que termine con su ficha en ella se irá con las manos vacías.
- > Si un jugador no ha completado la figura antes de que se agote el reloj, o si no ha cogido las dos gemas que le corresponden dentro de dicho tiempo, mala suerte; en esta ronda se irá de vacío.
- > Los jugadores que no completen su figura dentro del tiempo asignado no podrán mover su ficha ni coger ninguna gema.
- > Aunque Ubongo es un juego rápido, los jugadores pueden utilizar todas las plantillas si lo desean. De este modo, una partida con 2 jugadores duraría 18 rondas.



Autor: Grzegorz Rejchtman
Diseño: Matthias Weinert
Ilustraciones: Nicolas Neubauer
Grafismo: SENSIT
Communication
Traducción: Oriol García

(C) 2005 KOSMOS Verlag
Edición Española
(c) HomoLudicus Juegos, S.L.
info@homoludicus.org


homoludicus

www.homoludicus.org

El autor

Grzegorz Rejchtman nació en Polonia en 1970, aunque en la actualidad reside en Suecia. Licenciado en Informática y Económicas, prefiere los juegos fáciles de aprender y que impliquen a la vez diversión y un cierto grado de cooperación. Ya ha publicado varios juegos en EE UU y Suecia, y Ubongo es el primero de sus juegos publicado por HomoLudicus.