

Ubongo

un gioco di Grzegorz Rejchtman
pubblicato da Kosmos, © 2003

Traduzione ed adattamento in italiano (v1.0) a cura di Bruno "Tetsuo" Boasio
www.ludusinfabula.com

La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

CONTENUTO

1 tabellone
36 tavolette
4 set di 12 tessere "stile Tetris"
4 pedine
1 clessidra
1 dado a 6 facce
72 gemme colorate (in 6 colori differenti)
Manuale delle regole
Una scatola arancione grande abbastanza per contenere tutto questo

DIZIONARIO

Spielplan	Tabellone
Spielfiguren	Pedine
Edelsteine	Gemme
Legetafeln	Tavolette
Legeteile	Tessere
Sanduhr	Clessidra
Sonderwürfel	Dado

PREPARAZIONE

Unire le due parti del tabellone.

1. Piazzare casualmente le gemme negli spazi vuoti del tabellone (una gemma per spazio).
2. Ogni giocatore sceglie una pedina e la posiziona in uno qualsiasi degli spazi rossi del tabellone. Ci possono essere più pedine su uno stesso spazio.
3. Ogni giocatore prende un set di 12 differenti tessere.
4. I giocatori decidono se utilizzare il lato facile delle tavolette (con 3 tessere) o quello difficile (con 4 tessere).
2 giocatori: 18 tavolette sono messe nella scatola (non vengono utilizzate).
3 giocatori: 9 tavolette sono messe nella scatola (non vengono utilizzate).

4 giocatori: tutte le 36 tavolette sono utilizzate.

Le tavolette sono mescolate e piazzate accanto al tabellone con il lato non utilizzato verso l'alto.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Determinare il giocatore iniziale.

Risolvere il puzzle

- Ogni giocatore, partendo dal giocatore iniziale, prende una tavoletta e la piazza davanti a sé.
- Il giocatore iniziale tira il dado. Nello stesso momento viene girata la clessidra. L'orologio sta ticchettando (*o qualsiasi sia l'espressione appropriata in questo caso*).
- Ogni giocatore osserva la propria tavoletta. Si prendono le tessere che sono raffigurate nella stessa fila indicata dal risultato del lancio del dado. Solo con queste tessere, l'obiettivo è riempire correttamente il più velocemente possibile l'area quadrata sul lato destro della tavoletta.
- Appena un giocatore risolve il suo puzzle, grida "Ubongo!". Gli altri giocatori continuano a lavorare al proprio obiettivo fintanto che la sabbia scende.

Muovere la pedina e raccogliere le gemme

- Il primo giocatore che risolve il suo puzzle può ora muovere la propria pedina fino a tre spazi in qualsiasi direzione sugli spazi rossi. Non è obbligatorio muovere la pedina. Il giocatore poi prende le due gemme più vicine nella fila in cui si trova la pedina. Piazzare queste gemme davanti a sé. E' necessario effettuare tutto questo prima che la clessidra finisca.
- Il secondo giocatore che risolve il puzzle può muovere la sua pedina fino a due spazi e prendere le due gemme più vicine nella fila della pedina.
- Un terzo giocatore dovrebbe riuscire a risolvere il proprio puzzle prima che il tempo finisca, consentendo anche a lui di muovere la propria pedina, ma solo di uno spazio. Poi prende le due gemme più vicine nella fila della pedina.
- Infine, se il quarto giocatore risolve il proprio puzzle non può muovere la sua pedina, ma prende comunque due gemme allo stesso modo di tutti gli altri.

Nota: ogni giocatore che risolve il proprio puzzle in tempo può prendere due gemme (a condizione che le prenda prima della fine del tempo). L'unico vantaggio che ha il giocatore più veloce è che può muovere la sua pedina più lontano. Questo ha senso, perché il numero totale di gemme collezionate è irrilevante, è il numero di gemme di un colore che conta.

FINE DI UN TURNO

- Quando la clessidra finisce, il turno termina. Le tavolette sono messe da parte.
- Ogni giocatore riceve una nuova tavoletta. Il giocatore alla sinistra del giocatore iniziale prende il dado e la clessidra. Un nuovo turno inizia.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando ogni tavoletta è utilizzata (9 turni).

Il giocatore con più gemme di un solo colore vince il gioco. Se due o più giocatori hanno lo stesso numero di gemme del loro colore “migliore”, colui che ha più gemme del secondo colore “migliore” vince, e così via.

REGOLE AGGIUNTIVE

- Potrebbe accadere che nessun giocatore risolva il proprio puzzle in tempo. La clessidra è girata ancora e ognuno ottiene un'altra occasione per trovare la giusta composizione. Ma solo una volta: se il tempo finisce ancora, le tavolette, nell'imbarazzo generale, sono scartate e un nuovo turno inizia.
- In un gioco con meno di quattro giocatori, il primo giocatore a risolvere il proprio puzzle può comunque muovere la sua pedina fino a tre spazi.
- Potrebbe accadere che un giocatore muova la sua pedina in uno spazio già occupato: egli è comunque autorizzato a prendere le due gemme più vicine, anche se l'altro giocatore, per qualche ragione, non ha preso ancora alcuna gemma. In questo modo, l'ordine in cui i giocatori risolvono il proprio puzzle non è importante. Se risolvi il tuo puzzle, muovi la tua pedina e ti fermi ad ammirare la tua opera, la pedina di qualcun altro può arrivare nella stessa fila e soffiarti le gemme.
- Appena un giocatore colleziona la gemma più vicina in una fila, la seconda più vicina è automaticamente sua.
- Le gemme collezionate sono poste davanti a sé, completamente visibili. Le gemme in tuo possesso sono sempre di dominio pubblico.
- Se tutte le gemme sono prese da una fila, gli spazi rimangono vuoti. Nessuno può collezionare altre gemme da quella fila.
- Un giocatore deve risolvere il proprio puzzle prima della fine del tempo, ma deve anche muovere la sua pedina e collezionare le gemme in tempo. Solo risolvere il puzzle non è una garanzia. Il turno finisce immediatamente quando la clessidra finisce.