

Ubongo

¡Trepidante! ¡Adictivo!
¡Ingenioso!

El salvaje juego de encajes - Para 1-4 jugadores a partir de 8 años

Resumen del juego

Cada jugador tendrá un conjunto de 12 piezas. Al principio de la ronda cada jugador recibirá una nueva plantilla y luego se tirará un dado para determinar qué piezas utilizará para esa plantilla. Luego se girará el reloj de arena y todos los jugadores intentarán completar la figura de la cuadrícula blanca con la combinación de piezas señalada. Cualquier jugador que lo consiga dentro del plazo de tiempo marcado deberá gritar «¡Ubongo!» y robará una gema de la bolsa. Los dos jugadores más rápidos también conseguirán una gema adicional del marcador de rondas.

El jugador que después de 9 rondas tenga la colección de gemas más valiosa será el ganador.

Componentes

- 4 conjuntos de 12 piezas
- 36 plantillas (con 432 combinaciones distintas)
- 1 dado especial
- 1 reloj de arena
- 1 bolsa de tela
- 1 marcador de rondas
- 58 gemas
- 19 zafiros (azules)
- 19 ámbares (marrones)
- 10 rubíes (rojos)
- 10 esmeraldas (verdes)

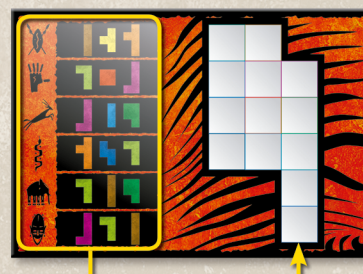


Antes de empezar la partida pon todas las gemas en la bolsa.

Preparación de la partida

- ➔ Dispón las **36 plantillas**. Cada plantilla tiene dos grados de dificultad; por un lado están las **combinaciones sencillas**, que utilizan únicamente **3 piezas**, mientras que en el otro lado están las **combinaciones difíciles**, que siempre requieren **4 piezas**. Para la primera partida te recomendamos que utilices las combinaciones sencillas de 3 piezas. Prepara todas las plantillas de tal modo que las combinaciones con 3 piezas queden boca abajo y déjalas formando una **pila en el centro de la mesa**. Dicho de otro modo; las figuras con las que vayáis a jugar deberán empezar ocultas.

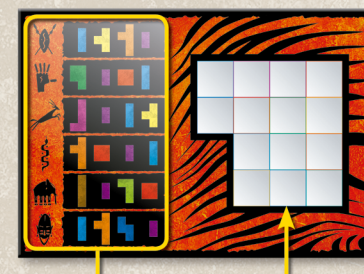
Anverso de la plantilla



Combinaciones sencillas

Figura

Reverso de la plantilla



Combinaciones difíciles

Figura

- ➔ Cada jugador recibe un conjunto de **12 piezas distintas**. Si sois menos de 4 jugadores, devuelve a la caja las piezas que no se vayan a utilizar.
- ➔ Deja el **marcador de rondas** en el centro de la mesa.
- ➔ Saca de la bolsa **9 zafiros (azules)** y **9 ámbares (marrones)**. Pon luego estas gemas en los **huecos correspondientes del marcador**. Estas 18 gemas componen al mismo tiempo la **reserva** y el **contador de rondas**.

Las gemas tienen **distintos valores**:

Rubí = 4 puntos; Zafiro = 3 puntos; Esmeralda = 2 puntos; Ámbar = 1 punto. El jugador que al final de la partida tenga el mayor valor en gemas habrá ganado la partida.

- ➔ Deja preparados el **reloj de arena** y el **dado**.

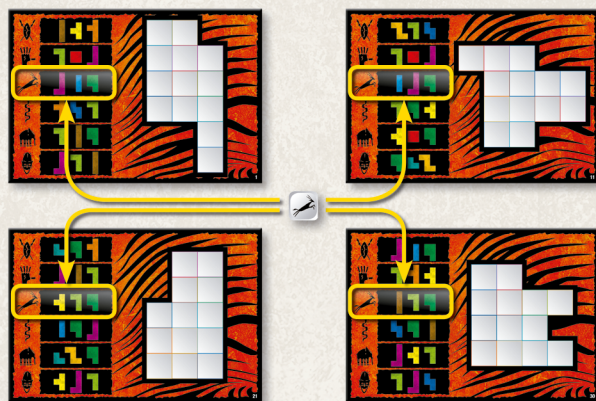
¿Cómo se juega?

Una partida dura **9 rondas**.

Una ronda de juego

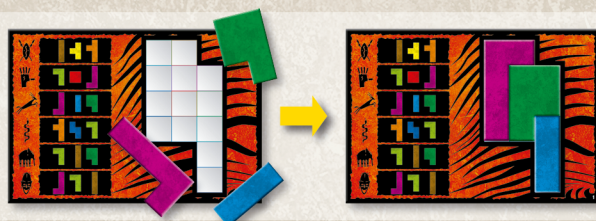
- ➔ Cada jugador toma una **plantilla** de la pila y la deja ante él. Luego le da la vuelta de tal modo que queden visibles las combinaciones de tres o cuatro piezas (dependiendo de si habéis escogido una partida fácil o difícil).
- ➔ Después el jugador más joven tira el **dado** y voltea el **reloj de arena**. El **símbolo que aparezca** en el dado indicará cuál de las combinaciones deberá utilizar cada jugador para resolver su figura tan rápido como pueda.

Ejemplo:



- Tan rápido como pueda **cada jugador** deberá tomar, de entre sus **12 piezas**, las piezas que aparezcan en su plantilla junto al **símbolo que ha aparecido en el dado**.
- En cuanto dispongas de las piezas necesarias, ya podrás intentar **completar la figura** que aparece a la derecha de **tu plantilla** con las piezas que acabas de tomar. Completar la figura implica que ésta debe quedar totalmente rellena y sin que ninguna de las piezas sobresalga por sus bordes. Las piezas que emplees pueden **girarse y voltearse**.

Ejemplo:



- Cuando un jugador haya completado su figura correctamente, gritará «¡Ubongo!»
- El resto de jugadores seguirán intentando completar su propia figura antes de que se acabe el tiempo.
- Cuando un jugador vea que el reloj de arena se ha agotado, deberá gritar «¡Alto!» En ese momento todos los jugadores deberán detenerse.

Ronda de segunda oportunidad

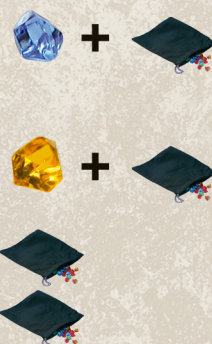
¿Se ha **agotado el reloj** sin que **ningún jugador** completara su figura? Pues entonces dispondréis de una segunda oportunidad. **Voltead el reloj de arena de nuevo** y seguid intentando completar vuestra figura.

Si en esta ronda de segunda oportunidad **nuevamente ningún jugador** completa su figura antes de que se agote el tiempo, **termina la ronda definitivamente**.

Recompensa

Cada jugador que haya completado su figura consigue una recompensa.

1. El jugador más rápido, que ha completado su figura y ha gritado «¡Ubongo!», toma **1 zafiro azul** de la reserva del marcador de rondas y **además roba 1 gema al azar de la bolsa**.
2. El segundo jugador más rápido toma **1 ámbar marrón** de la reserva del marcador de rondas y **además roba 1 gema al azar de la bolsa**.
3. El tercer jugador más rápido roba **1 gema al azar de la bolsa**.
4. El cuarto jugador más rápido roba **1 gema al azar de la bolsa**.



Los jugadores que **no hayan completado su figura** antes de que se agotara el reloj, no consiguen ninguna gema en esta ronda.

Final de la ronda

La reserva de 9 zafiros y 9 ámbares también sirve para contar las rondas restantes. Después de cada ronda deberá quedar exactamente **1 zafiro azul y 1 ámbar marrón menos** en la reserva.

Como es posible que en una ronda sólo un jugador (o ninguno) haya completado su figura en el plazo de tiempo permitido, puede que al terminar la ronda haya que **retirar alguna gema más**.

Si en una ronda **sólo un jugador** ha completado la figura, entonces habrá que retirar **1 ámbar marrón** de la reserva y arrojarlo a la bolsa.

Si **ningún jugador** hubiera completado su figura, habrá que retirar **1 zafiro azul y 1 ámbar marrón** de la reserva y arrojarlos a la bolsa.

Al concluir la ronda, aparta **todas las plantillas que se hayan utilizado** y déjalas formando **un montón de plantillas usadas**.

Nueva ronda

Cada jugador toma una **nueva plantilla** de la pila.

El jugador situado a la izquierda del jugador que lanzó el dado en la ronda anterior será el encargado de realizar la tirada para determinar la combinación que se utilizará en esta ronda.

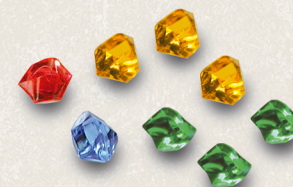
Fin de la partida

La partida termina después de **9 rondas** (es decir, cuando ya no queden más gemas en el marcador de rondas). Luego cada jugador suma el **valor de las gemas que haya conseguido**. El jugador que tenga **más puntos** será el vencedor.

En caso de empate entre varios jugadores, se realiza una ronda de desempate: cada uno de los jugadores empatados toma una plantilla, se tira el dado y se voltea el reloj de arena; ¡el primer jugador en completar su figura gana la partida!

Ejemplo

Al finalizar la partida el jugador tiene **1 rubí rojo, 1 zafiro azul, 3 esmeraldas verdes y 3 ámbares marrones**. Así pues, en total tiene $1 \times 4 + 1 \times 3 + 3 \times 2 + 3 \times 1 =$ **16 puntos**



Variante en solitario

Si deseas jugar a *Ubongo* tú solo, necesitarás **un reloj normal**.

Tu objetivo será **completar tantas figuras** como puedas en un periodo de tiempo de **5 minutos (o 10 o 20)**.

Otra variante en solitario es **anotar el tiempo** que has necesitado para completar **5 figuras (o 10 o 20)**. Si no logras completar una figura, puedes dejarla a un lado y robar una nueva plantilla. ¡Ve anotando tus resultados e intenta mejorarlos a cada partida!

DEVIR

Editado por:
Devir Iberia, S.L.
C/ Rosselló 184
08008 Barcelona
www.devir.com

KOSMOS

© 2005, 2015 Franckh-Kosmos
Verlags-GmbH & Co. KG
Pfinderstraße 5-7 D-70184 Stuttgart
www.kosmos.de
Todos los derechos reservados
FABRICADO EN ALEMANIA

El autor
Grzegorz Rejchtman, nació en Polonia en 1970, aunque en la actualidad reside en Múnich. Licenciado en Informática y Económicas, prefiere los juegos fáciles de aprender y que impliquen a la vez diversión y un cierto grado de cooperación. Ubongo es uno de los muchos juegos que ha publicado.
Grzegorz Rejchtman y la editorial desean dar las gracias a todos los probadores del juego y a todas las personas que se han leído este reglamento.

Créditos
Ilustraciones: Bernd Wagenfeld, Karl Homes y Nicolas Neubauer
Grafismo: SENSIT Communication, Munich
Revisión editorial: Bärbel Schmidts, Markus Reichert y Ralph Querfurth
Créditos de esta edición
Producción editorial: Xavi Garriga
Traducción: Oriol García
Adaptación gráfica: Antonio Catalán