



Ubongo

Diseñado por Grzegorz Rejchtman

2-4 Jugadores / 30 minutos / 8+

Reglas a la JcK por Ketty Galleguillos (jugandoconkety@gmail.com / www.ick.cl)

Cada ronda los jugadores deberán tomar las piezas que correspondan según el resultado del dado e intentar resolver su puzzle lo más rápido posible. Cada jugador que logre resolver su puzzle a tiempo obtendrá 2 gemas del tablero. Ganará el jugador que al final de la partida tenga más gemas del mismo color.



PREPARACION

- Ensambla las 2 piezas del tablero y coloca gemas al azar en cada espacio del mismo.
- Se utilizan 18/27/36 tableros con 2/3/4 jugadores (9 por cada jugador).
Los jugadores deciden si utilizarán el lado de 3 o 4 piezas. Luego los tableros son colocados apilados a un costado por el lado contrario.
- Cada jugador recibe:
 - 1 peón que coloca en un espacio a elección del tablero. Puede haber más de un peón por espacio.
 - 1 set de 12 losetas de diferentes formas



RONDA

Entregar tablero
Lanzar el dado y voltear reloj
Tomar losetas correspondientes
Resolver puzzle

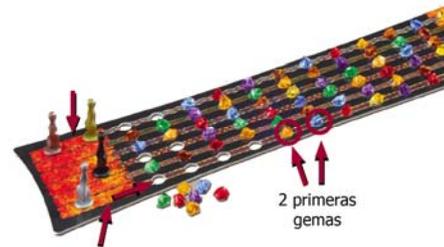
Mover peón y conseguir gemas.

RONDA

- Comenzando por el jugador inicial cada jugador recibe un tablero.
- El jugador inicial lanza el dado y da vuelta el reloj de arena de inmediato.
- Cada jugador mira su tablero, toma las piezas que correspondan según la figura en el dado y comienza a armar su puzzle.
- Todas las piezas deben estar colocadas dentro del área blanca del tablero.
- En cuanto un jugador haya resuelto su puzzle grita "Ubongo".
- Los demás jugadores siguen intentándolo mientras quede tiempo en el reloj.

OBTENIENDO GEMAS

- En cuanto un jugador complete su puzzle mueve a su peón y toma las gemas dentro del tiempo.
- El 1^{er}/2^o/3^{er}/4^o jugador en resolver el puzzle podrá mover a su peón un máximo de 3/2/1/0 espacios.
- Luego debe tomar las 2 primeras gemas de la fila en la que esté su peón.
- Las gemas son colocadas de manera visible en el área de juego del jugador.



- **NO TE DUERMAS EN LOS LAURELES:**
 - Lo importante es sacar las gemas dentro del tiempo pero para ello no hay un orden particular.
 - Si el primer jugador en resolver el puzzle demora mucho en sacar sus gemas el segundo jugador podría mover su peón a la misma casilla y sacar las dos gemas antes que el primero.
 - Sin embargo es importante que las gemas se toman de a pares → el mismo jugador que toma la primera de una fila debe tomar la segunda.

SI NADIE TIENE EXITO

- Si nadie ha resuelto el puzzle y se acaba el tiempo en el reloj, este se da vuelta nuevamente y los jugadores tienen una nueva oportunidad.
- Si nuevamente nadie lo resuelve se descartan los tableros y comienza una nueva ronda.

FIN DE LA RONDA

- Finaliza en cuanto se agote la arena del reloj.
- Ya no se puede resolver el puzzle, mover los peones o sacar gemas.
- Las piezas y el tablero se colocan a un lado y comienza una nueva ronda.
- El dado y el reloj pasan al jugador de la izquierda.

FIN DEL JUEGO

- Termina al cabo de 9 rondas cuando todos los tableros hayan sido usados.
- El jugador con más gemas en un mismo color será el ganador. Empate → segunda mayoría, etc...