

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





# Ubongo

**Qui sera le premier à craquer le code ?  
Votre jeu de plateau favori existe maintenant  
en petit format – avec de nouveaux puzzles !**

**De 1 à 4 joueurs**

**Un jeu rapide et simple !**

**Rapide** – parce que tous les joueurs jouent en même temps.

**Simple** – parce qu'on peut résumer la règle du jeu en quelques phrases.

## Contenu

- 32 cartes-grilles  
(double face = 64 puzzles)
- 28 pièces de puzzle  
(7 pièces en 4 couleurs différentes)
- 1 Sablier
- Règle du jeu

Mais attention, les joueurs doivent ouvrir l'œil... et le bon ! Ils doivent commencer par repérer – en un clin d'œil – les bonnes pièces de puzzle. Ensuite, c'est à qui sera le plus rapide pour disposer correctement les pièces de puzzle sur sa grille Ubongo ! Craquez donc un maximum de codes pour rassembler un maximum de cartes !



## But du jeu

Chaque joueur essaye d'être le premier à rassembler les bonnes pièces de puzzle et à les placer correctement sur sa grille Ubongo, autrement dit sur la surface blanche des cartes-grilles. Le gagnant sera le joueur qui aura rassemblé le plus de cartes à la fin de la partie.



## - Avant de commencer à jouer,

Commencez par détacher toutes les pièces de puzzle de leur cadre et détachez-les les unes des autres.



## - Préparation du jeu

- Choisissez le degré de difficulté de la partie : vous avez le choix entre deux niveaux.
  - Pour le niveau le plus simple, choisissez le côté des cartes qui comporte deux pièces de puzzle.
  - Le côté des cartes qui comporte trois pièces de puzzle est réservé aux joueurs chevronnés.
- Les pièces de puzzle sont placées au milieu de la table, côté colorié visible.
- Répartissez les cartes en pioches correspondant à chaque couleur : toutes les cartes comportant des pièces de puzzle bleues forment la pioche bleue, toutes les cartes comportant des pièces de puzzle vertes forment la pioche verte, etc.
- Les différentes pioches sont placées à côté des pièces de puzzle, **la face cachée** des cartes étant celle qui indique le degré de difficulté.



## - Ça y est, on joue !

- C'est le plus jeune joueur qui commence : il prend la carte supérieure d'une pioche de son choix, mais sans la retourner !
- Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Les autres joueurs prennent eux aussi l'un après l'autre **la carte supérieure de l'une des autres pioches**.

**REMARQUE** : les joueurs ne sont pas autorisés à prendre la carte supérieure d'une pioche déjà choisie par un autre joueur. Pendant chaque manche, les joueurs jouent tous avec une couleur différente.

- Lorsque chaque joueur a tiré sa carte-grille et l'a placée devant lui, le joueur qui a commencé retourne le sablier, indiquant ainsi que la manche commence.
- Tous les joueurs retournent alors en même temps leurs

cartes-grilles. Chacun s'efforce maintenant de trouver aussi rapidement que possible les pièces de puzzle représentées sur sa carte : ces pièces doivent être de même couleur et avoir la même forme que celles de sa carte-grille !

- Dès qu'un joueur a trouvé les bonnes pièces de puzzle, il a le droit d'essayer de recouvrir la surface blanche de sa grille Ubongo en y disposant ses pièces de puzzle.

**REMARQUE** : il y a toujours une solution ! Les joueurs ne peuvent jouer qu'avec la face colorée des pièces de puzzle : il est interdit de retourner les pièces de puzzle !

- Le joueur qui a craqué le code en premier – donc reconstitué le puzzle – s'écrie « Ubongo! » et conserve sa carte.
- Tant que le sablier s'écoule, les autres joueurs continuent à essayer de trouver la bonne combinaison – donc de craquer le code. Tous les joueurs qui y parviennent conservent eux aussi leur carte.
- Les joueurs qui n'ont pas trouvé la solution donnent leur carte-grille au joueur qui a crié « Ubongo ! » en premier.
- Si personne ne trouve la solution, toutes les cartes-grilles sont placées sur une pile de défausse.



### Fin de la manche

- La manche se termine dès que le sablier est écoulé.
- Le jeu se poursuit alors dans le sens des aiguilles d'une montre: le joueur assis à la gauche du joueur qui avait commencé prend une carte-grille de la couleur de son choix et les autres joueurs font de même.



### Fin de la partie

La partie se termine dès que toutes les cartes-grilles ont été jouées. Le gagnant sera le joueur qui aura réuni le plus grand nombre de cartes.

**REMARQUE** : s'il n'est plus possible, au début d'une manche, de choisir une carte-grille d'une autre couleur que celles déjà choisies par les autres joueurs, la partie est également terminée.

S'il n'y a que deux joueurs, ils peuvent décider de jouer avec deux couleurs seulement. De même, trois joueurs peuvent, s'ils le désirent, jouer avec trois couleurs seulement. En ce cas, la partie durera moins longtemps.



### - Variante

Le jeu se joue de la même façon, mais le joueur qui a réussi en premier à placer correctement ses pièces de puzzle sur sa grille Ubongo, s'écrie « Ubongo ! » et conserve sa carte-grille. Les autres joueurs sont obligés de s'arrêter et placent leurs cartes sur une pile de défausse. Ils peuvent aussi les placer sous la pioche correspondante pour faire durer plus longtemps la partie.



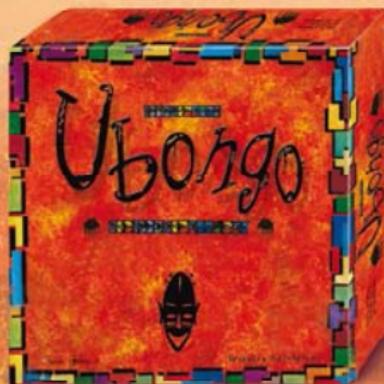
### - 1 Joueur

Envie de jouer tout seul et de te lancer un défi à toi-même ? Essaie de trouver la solution d'un maximum de cartes pendant le temps du sablier. Tu as bien sûr le choix entre la face facile et la face difficile des cartes.

© 2008 University Games Corporation / Grzegorz Rejchtman. Ubongo is a registered trademark of the University Games Corporation used under license from Grzegorz Rejchtman. Game invented by Grzegorz Rejchtman. All rights reserved. University Games Europe BV, Weth. Sangersstraat 23, 6191 NA (L) Beek, The Netherlands. Info@ug.nl

Gardez notre adresse afin de pouvoir nous contacter.  
Les couleurs et le contenu peuvent différer de l'illustration.

Jeu imaginé par : Grzegorz Rejchtman  
Illustrations : Nicolas Neubauer  
Graphisme : Sensit Communication



**Notre jeu vous a plu et vous y avez pris goût ?**

Le grand jeu de plateau d'Ubongo vous propose d'autres cartes-grilles – qui sont d'ailleurs plus grandes ! Avec une règle du jeu un peu plus compliquée et encore plus amusante ! Essayez de craquer les codes et ne rassemblez pas les pierres précieuses au petit bonheur la chance ! Il ne suffit pas d'être le plus rapide !

De 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans !