

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.

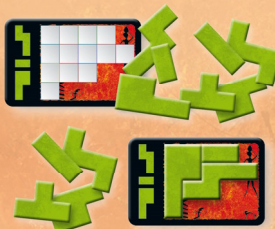
REMARQUE : il y a toujours une solution ! Les joueurs ne peuvent jouer qu'avec la face colorée des pièces de puzzle : il est interdit de retourner les pièces de puzzle !

- 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.

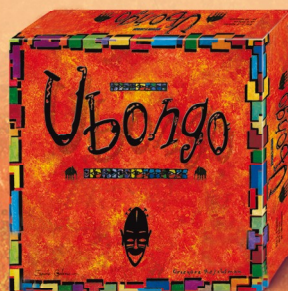
1 Joueur

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 !

Ubongo

Wie kraakt als eerste de code?
Het populaire bordspel is er nu ook in een klein formaat –
met nieuwe puzzels!

Voor 1-4 spelers

Snel en eenvoudig!
Snel - omdat alle spelers
gelijktijdig spelen.
Eenvoudig – omdat je de
spelregels in slechts enkele
zinnen kunt uitleggen.

Inhoud

- 32 Codekaarten
(dubbelzijdig = 64 puzzels)
- 28 Puzzelstukken (telkens
7 stukken in 4 kleuren)
- 1 Zandloper
- Spelregels

Spelers hebben echte arendsogen nodig! Eerst moeten ze de juiste puzzelstukken zien te vinden, dan moeten ze strijden om het snelst hun puzzelstukken passend op hun Ubongo-veld te leggen! Kraak de meeste codes en verzamel zo het hoogste aantal kaarten!



Doel van het spel

Spelers proberen als eerste de juiste puzzelstukken te verzamelen en passend op hun Ubongo-veld (het witte vlak op de codekaarten) te leggen. De speler die aan het eind van het spel de meeste kaarten heeft verzameld, wint.



Vóór het eerste spel

Druk alle puzzelstukken uit het frame en maak ze los van elkaar.



Spelvoorbereiding

- Bepaal de moeilijkheidsgraad, je kunt spelen op twee verschillende niveaus:
 - Op de gemakkelijkste kant van de kaarten staan twee puzzelstukken afgebeeld.
 - De kant waar drie puzzelstukken op de kaart staan, is voor gevorderden.
- De puzzelstukken worden in het midden van de tafel gelegd, met de gekleurde kant naar boven.
- Verdeel de kaarten per kleur in stapels: alle kaarten met blauwe puzzelstukken komen op een stapel, alle kaarten met groene puzzelstukken, enz.
- De verschillende stapels worden naast de puzzelstukken gelegd, met de gekozen moeilijkheidsgraad **naar beneden**.



Speel het spel

- De jongste speler begint en neemt de bovenste kaart van een stapel naar keuze, de kaart wordt nog niet omgedraaid!
- Het spel verloopt kloksgewijs, de volgende spelers kiezen op hun beurt eveneens één van de bovenste kaarten van **een andere stapel**.

OPMERKING: de spelers mogen geen kaart van de stapel nemen, waarvan een voorgaande speler reeds een kaart gekozen heeft. Tijdens een speelronde speelt iedereen dus met een andere kleur.

- Als iedere speler een codekaart voor zich heeft, draait de startspeler de zandloper om en geeft zo aan dat de speelronde begint.
- Iedere speler draait dan gelijktijdig zijn codekaart om en zoekt zo snel mogelijk de puzzelstukken die op deze kaart staan afgebeeld. Zowel de kleur als de vorm moet correct zijn!

- Zodra een speler de juiste puzzelstukken gevonden heeft, mag hij proberen deze passend op zijn Ubongo-veld te plaatsen, zodat het witte vlak op de kaart niet meer zichtbaar is.

OPMERKING: Er is altijd een oplossing mogelijk! Spelers kunnen enkel met de gekleurde kant van de puzzelstukken spelen, het is niet toegelaten de puzzelstukken om te draaien!

- De speler die als eerste de code heeft gekraakt (dus de puzzel correct heeft opgelost) roept "Ubongo!" en mag zijn kaart houden.
- De andere spelers krijgen nog de kans om hun code te kraken zolang de tijd van de zandloper niet voorbij is. Iedere speler die hierin slaagt, mag zijn kaart houden.
- De spelers die de oplossing niet gevonden hebben, geven hun codekaart aan de speler die als eerste "Ubongo!" heeft geroepen.
- Als niemand de code kraakt, worden alle codekaarten op een aflegstapel gelegd.



Einde van een speelronde

Zodra de tijd van de zandloper om is, eindigt de speelronde. Daarna wordt het spel kloksgewijs verder gespeeld: de speler links van de startspeler neemt een codekaart van de kleur naar keuze, de andere spelers volgen, ...



Einde van het spel

Het spel eindigt zodra alle codekaarten gespeeld zijn. De speler die het hoogste aantal kaarten bezit, is de winnaar.

OPMERKING: Als het aan het begin van een speelronde niet meer mogelijk is een andere kleur codekaart te kiezen dan je medespeler(s), loopt het spel eveneens ten einde.

Je kan er ook voor kiezen om bij twee spelers slechts met twee kleuren te spelen, en bij drie spelers met drie kleuren. Hierdoor zal het spel minder lang duren.

- Variant

Het spel wordt gespeeld zoals hierboven beschreven. De speler die als eerste zijn puzzelstukken passend op zijn Ubongo-veld kan plaatsen, roept "Ubongo!" en mag zijn codekaart houden. De andere spelers mogen niet meer verder spelen en leggen hun kaarten op een aflegstapel (of opnieuw onder de bijhorende stapel om het spel langer te laten duren).

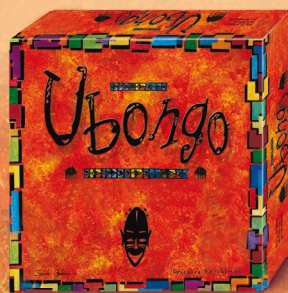
- 1 Speler

Gewoon zin om even te puzzelen en jezelf uit te dagen? De reisversie van Ubongo kan je ook alleen spelen: probeer zoveel mogelijk kaartjes juist op te lossen binnen de tijd van de zandloper. Kies natuurlijk wel even voor de gemakkelijke of moeilijkere kant van de kaarten.

© 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

Bewaar ons adres zodat u zonodig contact met ons kunt opnemen.
De kleuren en de inhoud kunnen afwijken van de afbeelding op de verpakking.

Spelidee : Grzegorz Rejchtman
Illustraties : Nicolas Neubauer
Vormgeving : Sensit Communication



Voor iedereen die de smaak te pakken heeft!
Het grote bordspel van Ubongo heeft grotere en andere codekaarten! Met extra spelregels voor nog meer plezier! Probeer deze codes te kraken en let goed op bij het verzamelen van de edelstenen! De snelste zijn is niet voldoende!
Voor 2 tot 4 spelers, vanaf 8 jaar!

This document was created with Win2PDF available at <http://www.win2pdf.com>.
The unregistered version of Win2PDF is for evaluation or non-commercial use only.
This page will not be added after purchasing Win2PDF.