

Sammanfattning av flytta på spelplanen och ta ädelstenar

- 1:a spelaren Flytta antingen 3,2,1,0 steg och ta 2 ädelstenar
- 2:a spelaren Flytta antingen 2,1,0 steg och ta 2 ädelstenar
- 3:e spelaren Flytta antingen 1,0 steg och ta 2 ädelstenar
- 4:e spelaren Flytta 0 steg och ta 2 ädelstenar

Ni ska inte vänta på varandra, utan den spelare som blir klar med ubongopusslet flyttar direkt sin spelpjäs och tar ädelstenar. Det kan vara så att flera spelare vill komma till en speciell rad och då gäller det att vara först. Alla spelare som klarar pusslet innan tiden går ut får ta två ädelstenar och lägga dem synligt framför sig på bordet. Fördelen som den spelaren som är snabbast har är att den får möjlighet att flytta fler antal steg på spelplanen. Hamnar du på en rad där det inte ligger några ädelstenar, får du inga ädelstenar i denna spelomgång.

Ny omgång

Därefter börjar en ny spelomgång. Lägg undan de spelbrickorna ni har använt. Alla drar varsin ny bricka från högen. Nästa person i tur slår med tärningen och ni gör om samma sak igen, det vill säga vänder på timglasets, tar nya ubongobitar och försöker lösa ubongopusslen.

Om ingen lyckas att lösa sitt ubongopussel, vänder ni timglasets igen och alla får en chans till. När den chansen är förbrukad och ingen fortfarande har lyckats med något pussel, lägger ni bort era brickor och tar nya i högen och börjar om igen.

Vem vinner?

När alla spelbrickorna ni plockat fram har använts, räknas ädelstenarna och den spelare med flest ädelstenar i samma färg vinner. Har flera spelare lika många ädelstenar i samma färg, räknar ni nästa färg och så vidare (se bild 7).

Bild 7)
Spelare A och C har som mest sex och fyra ädelstenar i samma färg. Spelare C har sedan tre som mest medan Spelare A har två. Alltså har Spelare C vunnit.

Spelare A	Spelare B	Spelare C
6	3	6
4	2	4
2	2	3
1	2	2
1	1	1
1	0	0



Ubongo



För 2-4 spelare
Från 8 år
Speltid ca 30 minuter

Innehåll:

- Spelplan
- 36 spelbrickor (med 432 olika ubongopussel)
- 48 ubongobitar
- 4 spelpjäser
- 72 ädelstenar
- timglas
- tärning

Spelidé

Ett klurigt och utmanande spel, med olika svårighetsgrader, för hela familjen. Utmana varandra med ubongopussel, som är ett pussel med tre eller fyra bitar i olika former och vinn ädelstenar.

När spelet är slut vinner den spelare med flest ädelstenar i samma färg.



Bild 1)
Lägg ädelstenarna
i hålen på spelplanen.
Ställ spelpjäserna på
valfri orange stegruta.

Förberedelser

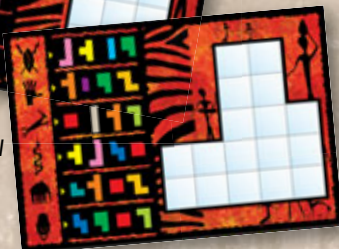
Tryck ut hålen på spelplanen första gången ni spelar och sätt ihop de två delarna till en lång spelplan. Lägg ädelstenarna, utan någon speciell ordning, i hålen på spelplanen (se bild 1). Ge varje spelare ett set med 12 ubongobitar i olika färger och former (se bild 2) och en spelpjäs. Varje spelare sätter sin spelpjäs på valfri orange stegruta på ena sidan av spelplanen (se bild 1). Ta fram tärningen och timglas.



Bild 2)
Ett set med 12 olika
ubongobitar.



Bild 3)
3-bitars pussel



4-bitars pussel

2 spelare – Använd 18 spelbrickor, lägg tillbaka de andra brickorna i lådan.

3 spelare – Använd 27 spelbrickor, lägg tillbaka de andra brickorna i lådan.

4 spelare – Använd alla 36 spelbrickorna.

Blanda spelbrickorna och ge varje spelare en bricka. Välj om ni ska spela med den svårare sidan av spelbrickan, med 4-bitars pussel, eller den lite enklare sidan, med 3-bitars pussel. Om barn och vuxna spelar tillsammans kan de vuxna använda 4 bitar och barnen 3 bitar (se bild 3).

Lägg var sin spelbricka framför er med den sidan ni valt att spela med uppåt. Lägg de andra brickorna i en hög med den sida ni valt att spela med nedåt. Välj vem som ska börja.

Spelets gång

Lös ett ubongopussel

Du som börjar slår med tärningen och vänder timglas. Tärningens symboler finns på alla spelarnas spelbrickor. När sanden börjar rinna plockar alla spelare samtidigt sina tre eller fyra ubongobitarna som visas vid tärningens symbol på den egna spelbrickan



Bild 4)
Använd de ubongobitar som
symbolen visar. Alla rutor
innanför den svarta linjen
ska täckas.

och använder bitarna för att fylla rutorna på sin spelbricka. Båda sidorna på ubongobitarna får användas. Alla rutorna innanför den svarta linjen ska vara täckta med ubongobitar och ingen ubongobit får sticka utanför linjen (se bild 4).

Alla spelbrickorna är unika, så trots att alla spelare följer samma symbol spelar alla med olika pussel och olika ubongobitar. Alla spelare börjar samtidigt. Du som först lyckas att fylla din spelbricka med ubongobitar skriker UBONGO. De andra spelarna fortsätter att försöka fylla sina brickor tills tiden är ute.

Flytta på spelplanen och ta ädelstenar

Alla som klarar sitt ubongopussel och skriker UBONGO får ta två ädelstenar enligt nedan. Så fort tiden är slut avstannar all aktivitet. Har du till exempel inte hunnit ta några ädelstenar så får du inga i denna spelomgång.

1:a spelaren som skriker UBONGO:

Flytta direkt din spelpjäs max tre steg i vilken riktning som helst på spelplanens orange rutor (se bild 5). Du behöver inte flytta alla tre stegen, utan vill du flytta två steg, ett steg eller stå kvar på samma ruta så gör du det. När du har flyttat dina steg eller om du valt att stå kvar tar du de två närmsta ädelstenarna i raden din spelpjäs står på.

Om det finns tomma hål i din rad, tar du de ädelstenarna som kommer efter de tomma hålen (se bild 6). Det gäller att samla så många ädelstenar som möjligt i samma färg, så titta efter vilka färger ädelstenarna har och planera din flytt.

2:a spelaren som skriker UBONGO:

Flytta direkt din spelpjäs max två steg och ta de två närmsta ädelstenarna i raden din spelpjäs står på. Vill du bara flytta ett steg eller stå kvar på samma ruta så gör du det.

3:e spelaren som skriker UBONGO:

Flytta direkt din spelpjäs max ett steg och ta de två närmsta ädelstenarna i raden din spelpjäs står på. Vill du stå kvar på samma ruta så gör du det.

4:e spelaren som skriker UBONGO:

Stå kvar på samma ruta och ta de två närmsta ädelstenarna i raden du står på.

Bild 5)
Flytta spelpjäsen
åt valfritt håll på
de orange rutorna.



Bild 6)
Ta de två närmsta ädelstenarna
i raden du står på. Samla så
många i samma färg som möjligt.