

Убонго

Цель игры

Каждый игрок получает свое поле - головоломку и 12 фигур разной формы. Затем один из игроков бросает кубик и переворачивает песочные часы. Выпавший на кубике символ определяет, какие фигуры необходимо использовать для решения головоломки. С этого момента каждый игрок пытается разместить фигуры и решить головоломку как можно скорее. Первый, кто сделает это, кричит "Убонго!" и может передвинуть свою фишку на общем игровом поле, чтобы забрать два кристалла. Тем временем другие игроки продолжают решать свои головоломки. Пока отведенное песочными часами время не истечет, они могут решить головоломки и также получить кристаллы. Игрок, набравший больше всего кристаллов одного цвета, становится победителем! Это необязательно самый быстрый игрок.

Перед первой игрой ...

... разделите все фигуры по комплектам и выдавите отверстия в игровом поле

Игровые компоненты

- 1 игровое поле из двух частей
- 4 набора по 12 фигур
- 4 фишки игроков
- песочные часы
- 72 кристалла
- 36 полей-головоломок
- 1 особый кубик



Поля-головоломки



Указанная область располагается на каждом поле-головоломке. Это пространство заполняется соответствующими фигурами так, чтобы не осталось пустых ячеек.

Кубик покажет один из этих символов.

Напротив каждого символа, соответствующего кубика располагаются три или четыре фигуры. Сторона, показывающая три фигуры для каждого символа (в желтой рамке) значительно проще для решения, чем сторона с четырьмя фигурами (символы в зеленой рамке).

Игра

Выберите первого игрока любым способом.

Решение головоломок:

- > Раздайте каждому игроку поле-головоломку, начиная с первого игрока.
- > Первый игрок бросает кубик. В то же время переворачивает песочные часы.
- > Каждый игрок смотрит на свое поле-головоломку и подбирает фигуры, которые соответствуют символу на кубике. Используя эти и только эти фигуры, необходимо как можно скорее заполнить поле, так чтобы не осталось пустых ячеек.

-> Первый игрок, решивший свою головоломку, выкрикивает "Убонго!". Другие игроки продолжают решать свои головоломки, пока не истечет время.

Перемещение фишек и получение кристаллов:

- > Первый, кто решит головоломку, может походить своей фишкой на три клеточки в любом направлении по красным секторам.

Подготовка к игре

Соедините две части игрового поля.

- > Разместите кристаллы случайным образом по отверстиям игрового поля, один кристалл в одно отверстие.
- > Каждый игрок выбирает фишку и размещает ее на любом из красных секторов игрового поля. На одном секторе может быть размещено несколько фишек. В течение игры игроки будут ходить своими фишками вверх и вниз по красным секторам.
- > Каждый игрок получает набор из 12 фигур разной формы.
- > Игроки решают, какая из сторон полей-головоломок будет использоваться в игре: легкая (3 фигуры) или сложная (4 фигуры).

2 игрока: отложите 18 полей-головоломок - они не будут использоваться в течение игры.

3 игрока: отложите 9 полей-головоломок - они не будут использоваться в течение игры.

4 игрока: используйте все 36 полей-головоломок.

Перемешайте поля-головоломки и разместите их возле игрового поля неиспользуемой стороной вверх.

Фигуры

Размещая фигуры, вы можете использовать любую сторону.



- Внимание:** двигать фишку не обязательно. Игрок просто может получить два ближайших кристалла из ряда, на котором стоит его фишка. Игрок размещает полученные кристаллы перед собой. Все эти действия он должен предпринять до того, как закончится песок.
- > Второй игрок, решивший головоломку, может походить своей фишкой на две клеточки и затем забрать два ближайших кристалла из своего ряда.
 - > Если третьему игроку удалось решить свою головоломку до того, как истекло время, он тоже может передвинуть свою фишку, но на одну клетку. После чего взять два кристалла из своего ряда.

Игровое поле

Фишки игроков перемещаются вперед и назад по красным секторам. В одном секторе может находиться несколько фишек.



Каждый красный сектор "соединен" с одним рядом.

Успешный игрок может всегда захватить два первых кристалла из ряда, на котором находится его фишка. Указанные два кристалла считаются ближайшими к белой фишке. Пустые отверстия - не в счет.

- > И наконец, если четвертый игрок справляется со своей головоломкой, то он не может ходить своей фишкой, однако может получить два кристалла из занимаемого ряда.

Примечание: каждый игрок, решивший свою головоломку вовремя, может взять два кристалла (если у него на это хватит времени). Единственное преимущество игрока, справившегося со своей головоломкой быстрее остальных, походить фишкой на большее количество секторов. Это важно, поскольку для победы необходимо набрать как можно больше кристаллов одного цвета.

Окончание раунда

- > Когда время истекло, раунд заканчивается. Головоломки откладываются.
- > Каждый игрок берет новое поле-головоломку. Игрок слева от первого игрока берет кубик и песочные часы. Начинается новый раунд.

Окончание игры и подсчет очков

Игра завершается, когда каждое поле-головоломка использовано: то есть игра длится 9 раундов.

Игрок с наибольшим количеством кристаллов одного цвета побеждает. Если два или более игроков собрали одинаковое количество кристаллов своего "лучшего" цвета, тогда победителем считается игрок, собравший наибольшее количество кристаллов второго "лучшего" цвета. И так далее.



Пример подсчета очков

Кристаллы	зелен.	красн.	синие.	фиолет.	коричн.	желтые
Игрок А	6	4	2	2	2	2
Игрок В	2	2	0	1	2	3
Игрок С	4	3	2	6	1	0

В этом примере победил Игрок С. Игроки А и С вдвоем набрали по 6 кристаллов в своем "лучшем" цвете. У Игрока А 6 зеленых кристаллов, а у Игрока С - 6 фиолетовых кристаллов.

Чтобы разрешить эту ничью, смотрим какой второй цвет наиболее успешный. Игрок А набрал 4 красных кристалла, Игрок С - 4 зеленых. Снова ничья.

Идем дальше. Третий цвет кристаллов. Игроку А удалось собрать всего 2 кристалла по остальным цветам, в то же время Игрок С собрал 3 красных кристаллов.

Несмотря на то, что Игрок А суммарно собрал больше кристаллов, победа присуждается Игроку С, который захватил 3 красных кристалла.

Прочие правила

- > Если никто из игроков не справился за отведенное время, песочные часы переворачиваются еще раз, и у каждого есть шанс решить головоломку. Если и после этого никто не смог справиться с задачей, поля-головоломки сбрасываются и начинается новый раунд.

- > Если в игре меньше четырех игроков, первый игрок все равно получает право походить своей фишкой на 3 поля.

- > Если игрок переместил свою фишку на уже занятое поле, то он может забрать два ближайших кристалла, даже если другой игрок (на данном поле) по какой-то причине не получал кристаллы. Таким образом порядок решения головоломок не имеет значения: если вы решили головоломку, походите своей фишкой и после этого берите кристаллы. Другие игроки могут обогнать вас, оказаться раньше на том же ряду и забрать лучшие кристаллы себе.



- > Как только игрок берет ближайший к себе кристалл в ряду, второй ближайший автоматически становится его.

- > Полученные кристаллы, выкладывайте перед собой. Другие игроки должны видеть сколько и каких кристаллов, вы захватили.

- > Если все кристаллы в ряду захвачены, такой ряд остается пустым. Никто из игроков больше не может получить с этого ряда кристаллы.

- > Каждая фаза хода должна быть закончена, пока не вышло время: выбор соответствующих фигур для решения головоломки, решение головоломки, перемещение фишки и получение кристаллов. Если время заканчивается, игрок должен остановиться на текущем действии.