

Grzegorz Rejchman

# Ubongo



## Componentes

- 50 cartões com 100 quebra-cabeças diferentes
- 4 conjuntos de 9 peças com animais
- 72 gemas
- 1 ampulheta
- 1 bolsa de pano



DEVIR

POR



## Resumo do jogo

Todos os jogadores têm que colocar os animais no seu cartão simultaneamente e tão depressa quanto possível. O jogador mais rápido terá que gritar "Ubongo!" e assim ficar com algumas gemas da bolsa. Mas o resto dos jogadores não quer ficar para trás; se colocarem corretamente os seus animais no cartão enquanto ainda houver tempo na ampulheta, também podem ganhar alguma gema. O jogador que tiver mais gemas quando acabar o jogo é o vencedor.

## Antes da primeira partida

Tem que destacar todas as peças das placas de papelão. Pode pedir ajuda aos seus pais ou a um irmão mais velho.

## Preparação da partida

- > Coloque todas as gemas na bolsa.
- > Distribua um conjunto de peças a cada jogador, de maneira a que cada um tenha **9 peças** com cores e formas diferentes. Cada jogador coloca as peças à sua frente.





- > Decida se vai jogar com a versão fácil do cartão (verde) ou com a difícil (amarela). Recomendamos que, na primeira partida, comece pelo nível fácil. Depois, conte 7 cartões para cada jogador e reúna-os no centro da mesa para formar uma pilha comum de onde todos os podem tirar. Coloquem a pilha de maneira a que o lado com que vão jogar **não seja visível**.



- > Cada cartão tem uma figura quadriculada de uma cor mais clara que deve ser preenchida corretamente com as peças indicadas. Estas peças aparecem na parte inferior de cada cartão.
- > Coloque a ampulheta no centro da mesa para que todos a possam ver bem.





## Como se joga?

O jogador mais velho começa a partida.

### 1. Colocar as peças no cartão

- Começando pelo jogador inicial e seguindo à vez, cada jogador tira um dos cartões da pilha. Depois, vire-os todos para que o lado com que vai jogar fique virado para cima.
- A seguir, tire as peças indicadas no cartão e coloque-as ao lado deste.
- O jogador inicial dá a volta à ampulheta.
- Cada jogador tem que tentar preencher a figura do seu cartão o mais rápido que puder com as peças correspondentes.
- Quando um jogador tiver colocado corretamente as suas peças no cartão, ele gritará "Ubongo!". O resto dos participantes pode continuar a jogar enquanto ainda houver tempo na ampulheta.



### 2. Obter gemas da bolsa

- Quando um jogador grita "Ubongo!", poderá obter o número de gemas indicado a seguir:
  - Em partidas com 2 jogadores: o primeiro jogador a gritar "Ubongo!" obtém 2 gemas. O segundo jogador fica com 1 gema.
  - Em partidas com 3 jogadores: o primeiro jogador obtém 3 gemas; o segundo, 2 gemas; e o terceiro, 1 gema.
  - Em partidas com 4 jogadores: o primeiro jogador obtém 4 gemas; o segundo, 3 gemas; o terceiro, 2 gemas; e o quarto, 1 gema.
- Só poderá gritar "Ubongo!" e obter alguma gema se tiver colocado corretamente as peças no seu cartão. Além disso, terá que o fazer antes que se esgote o tempo na ampulheta. Se o tempo se esgotar, não obterá gema alguma (mesmo se tiver conseguido colocar todas as peças corretamente).



## Fim da ronda (rodada)

- > A ronda termina quando o tempo na ampulheta se esgotar. A seguir, ponha de lado os cartões já usados.
- > O jogador situado à esquerda do jogador inicial será o jogador inicial na ronda seguinte. A partida continuará seguindo as mesmas regras já descritas.

## Fim da partida

A partida termina depois de jogadas 7 rondas, quando se tiverem usado todos os cartões colocados na pilha. O jogador que tenha obtido mais gemas será o vencedor. Se houver vários jogadores com o mesmo número de gemas, esses jogadores partilham a vitória.

## Outras regras

- > Se nenhum jogador conseguir colocar corretamente as suas peças no cartão antes do tempo se esgotar, terá que voltar a virar a ampulheta. Se, pela segunda vez, também não conseguir completar nenhuma figura, deixe os cartões de lado e comece uma nova ronda.
- > Deixe as gemas que obteve bem visíveis à sua frente para que o resto dos jogadores possa ver quantas tem.

## Jogo solitário

Se quiser jogar por sua conta, tire um cartão, as peças nele indicadas e vire a ampulheta. Se conseguir colocar as peças corretamente antes do tempo terminar, obtenha 1 gema. Conte o número de gemas obtidas no fim de 7 rondas: quantas mais tiver, melhor a sua perícia!

## Variante com o jogo Ubongo

Se quiser jogar com a família inteira, pode combinar o *Ubongo Junior* com o *Ubongo*.

- > Para isso, vai precisar do jogo *Ubongo Junior* e dos seguintes componentes do *Ubongo*: os cartões, as peças e o dado.





- Cada adulto fica com 6 cartões do *Ubongo* e um conjunto de 12 peças do mesmo jogo. Cada criança fica com 6 cartões do *Ubongo Junior* e um conjunto de 9 peças com animais. Faça duas pilhas diferentes com os cartões; uma com os cartões do *Ubongo Junior* e outra com os cartões do *Ubongo*.



- Começando pelo jogador inicial, cada um irá tirar um cartão da pilha correspondente. Depois, o jogador inicial lança o dado do *Ubongo*, que indicará as peças que os adultos com um cartão do *Ubongo* vão ter que usar. As crianças que jogarem com um cartão do *Ubongo Junior* têm as peças indicadas no próprio cartão.
- A seguir, o jogador inicial vira a ampulheta e todos começam a tentar encaixar as suas peças simultaneamente. Quando um jogador o conseguir, deverá gritar "Ubongo!" e obterá o número de gemas descrito anteriormente (em função do número de jogadores).
- A partida termina depois de jogadas 6 rondas, quando já não houver mais cartões. O jogador com mais gemas será o vencedor.

Distribuído em Portugal

**DEVIR LIVRARIA, LDA**  
Pólo Industrial  
Brejos de Carreiros  
Escritório 2,  
Olhos de Água  
2950-554 Palmela  
www.devir.pt  
devir.pt@devir.com  
Tel: (351) 212 139 440

Distribuído no Brasil

**DEVIR LIVRARIA LTDA**  
Rua Chamatu, 197  
Vila Formosa,  
CEP 03359-095  
São Paulo - SP  
CNPJ 57.883.647/0001-26  
www.devir.com.br  
sac@devir.com.br  
Telefone (11) 2924-6918

**DEVIR**

**KOSMOS**

© 2012, 2015  
KOSMOS Verlag  
Pfizerstraße 5 - 7  
70184 Stuttgart  
Alemanya  
kosmos.de

**Autor:** Grzegorz Rejchtman  
**Ilustrações:** + Junior-Design:

Annette Nora Kara, anoka.de  
**Desenho gráfico:** SENSIT Communication,  
München, sensit.de

**Responsável editorial:** Elisabeth Sieber

**Produção editorial:** Xavier Garriga  
**Tradução:** Rui Ferrão e Marcelo Fernandes  
**Adaptação gráfica:** Antonio Catalán