

# Ubongo Extreme

**Traduzione:** Sargon

## Componenti

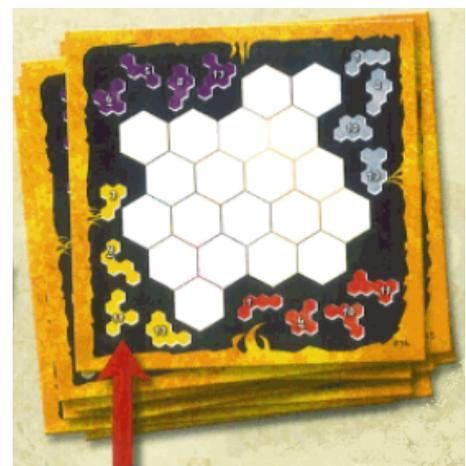
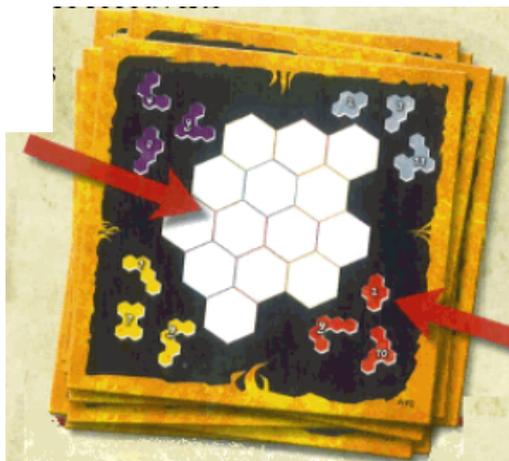
54 Tavolette  
52 Tasselli in 4 colori  
4 Tasselli esagonali  
54 Pietre  
1 Sacco in tela  
1 Clessidra

## Prima della vostra prima partita...

...rimuovete con cura ogni tassello ed elemento di cartone dai fustelli.

## Tavolette e Tasselli esagonali

Ogni tavoletta ha uno spazio formato da esagoni bianchi dove devono essere inseriti perfettamente i tasselli di un solo colore. Ogni tavoletta ha una forma dello spazio bianco differente.



Una faccia della tavoletta riporta 3 tasselli per colori, l'altra faccia riporta 4 tasselli per colore.

Ogni giocatore riceve i tasselli dello stesso colore del proprio esagono ricevuto ad inizio partita.



## Preparazione al gioco

• I giocatori possono giocare o con la faccia che riporta 3 tasselli, ossia il gioco semplificato oppure con la faccia che riporta 4 tasselli, ossia con il gioco avanzato e più difficile. Per la prima partita si consiglia di procedere con il gioco semplificato. Le tavolette vengono quindi mescolate, impilate una sopra l'altra e posizionate al centro del tavolo con la faccia con cui si sta giocando girata verso

il basso.

- I tasselli vengono divisi per colore e piazzati sul tavolo separati l'uno dall'altro e in maniera che tutti i tasselli siano visibili
- Piazzare 9 zaffiri (blu) con 9 ambre (giallo) sul centro del tavolo. Queste pietre formeranno *l'étalage* e permetteranno nel contempo di tenere il conto dei turni di gioco. Le pietre restanti vengono messe nel sacco in tela a disposizione dei giocatori. Nel sacco vengono anche messi i 4 esagoni grossi colorati.
- Ogni giocatore prende ora uno dei 4 esagoni colorati dentro il sacchetto e lo piazza davanti a se in modo da indicare con quale colore giocherà quel turno. Se ci sono meno di 4 partecipanti, si lascia l'esagono non pescato nel sacchetto per i turni seguenti.
- Piazzare la clessidra nella zona di gioco pronta per essere girata...

## Svolgimento di una partita

Una partita si svolge in 9 turni.

### Un turno di gioco

- Ad ogni turno, ogni giocatore prende la tavoletta in cima al mazzo delle tavolette e la piazza davanti a lui con la faccia con cui si sta giocando visibile.
- L'esagono colorato indica con quale colore il giocatore deve completare la forma bianca e nella tavoletta vengono anche indicati quali tasselli devono essere utilizzati. Vengono presi i tasselli indicati e vengono posizionati davanti al giocatore.



*Esempio: il giocatore che ha pescato l'esagono rosso riceve tutti i tasselli rossi riportati sulla propria tavoletta e li piazza davanti a se.*

- Una volta che tutti i giocatori hanno piazzato i loro tasselli davanti a se, si gira la clessidra.
- I giocatori tentano quindi di piazzare i loro tasselli in modo da ricoprire esattamente gli spazi bianchi sulla tavoletta. Gli esagoni possono essere piazzati indifferentemente sui due versi e il numero non indica la direzione del pezzo.
- Quando un giocatore ha piazzato tutti i suoi tasselli in modo corretto grida ‘**Ubongo!**’

1. Il primo giocatore a terminare la sua tavoletta e che ha gridato ‘**Ubongo!**,’ riceve uno zaffiro dal banco e prende una pietra a caso dal sacco.
2. Il secondo giocatore riceve un'ambra dal banco e prende una pietra a caso dal sacco.
- 3./4. Se il terzo e/o il quarto giocatore sono riusciti a completare la propria tavoletta nel tempo della clessidra, prendono una pietra a caso dal sacco.

Se un giocatore non completa la sua tavoletta o lo fa finita la clessidra, non prende nulla.

- Il turno termina quando la sabbia è completamente finita

1 giocatore: 1 zaffiro blu + 1 pietra dal sacco  
2 giocatore: 1 ambre gialla + 1 pietra dal sacco  
3 giocatore: 1 pietra dal sacco  
4 giocatore: 1 pietra dal sacco

### Le pietre

Il valore delle pietre dipende dal loro colore:

**9 rubini**, ciascuno 4 punti

**18 zaffiri**, ciascuno 3 punti

**9 smeraldi**, ciascuno 2 punti

**18 ambre**, ciascuna 1 punto

Dietro gli esagoni colorati c'è un promemoria di questi valori.

### Fine del turno

- Il banco di 9 zaffiri e di 9 ambre permette di conteggiare il numero di turni già giocati.
- Tuttavia se nessuno ha risolto la propria tavoletta comunque vengono ritirati dal banco e messi nel sacco 1 zaffiro e 1 ambra.
- Se un solo giocatore ha risolto la propria tavoletta, 1 ambra viene presa dal banco e inserita nel sacco.
- Dopo ogni turno deve essere presente nel banco 1 zaffiro e 1 ambra in meno.
- Alla fine di ogni turno i giocatori:
  - scartano la loro tavoletta, mettendola da parte fuori dal gioco.
  - riposizionano i tasselli che hanno utilizzato nel centro del tavolo
  - piazzano i 4 esagoni colorati di nuovo nel sacco.

### Un nuovo turno può ora incominciare

- Ogni giocatore pesca una nuova tavoletta.
- Si mescola per bene il sacco e ogni giocatore nuovamente pesca un esagono colorato. Il colore pescato indica il colore che utilizzerà in questo nuovo turno. Quindi prenderà i tasselli del suo nuovo colore indicato nella propria tavoletta e, quando tutti saranno pronti, verrà nuovamente girata la clessidra...

### Fine della partita

- La partita finisce al nono turno, quindi quando tutte le pietre del banco sono esaurite.
- Ogni giocatore conta le sue pietre.
- Il vincitore è il giocatore con più punti.

### Exemple

1 x valore 4 = 4 punti

1 x valore 3 = 3 punti

3 x valore 2 = 6 punti

3 x valore 1 = 3 punti

Un giocatore con 1 rubino, 1 zaffiro, 3 smeraldi e 3 ambre avrà 16 punti.

### Regole supplementari

- Se durante un turno nessun giocatore è riuscito a completare la propria tavoletta, i giocatori ottengono una seconda chance. La clessidra viene nuovamente girata e i giocatori tentano ancora una volta di risolvere la tavoletta.

Quando un giocatore completa la sua tavoletta grida ‘**Ubongo!**’ e gli altri giocatori dovranno fermarsi immediatamente, anche se la clessidra non è finita. Il giocatore vincitore prenderà però solo una pietra a caso dal sacco non lo zaffiro o l'ambra del banco che verranno scartati subito dopo la fine del turno normale di gioco. Nessun altro guadagnerà pietre.

**1 giocatore: 1 pietra dal sacco.**

**(Solo il primo giocatore può guadagnare una pietra nella seconda chance)**

Se nessuno completa la propria tavoletta nel tempo della seconda clessidra, nessuno guadagna pietre.

- In tutti i casi, dopo un turno normale nel quale nessuno è riuscito a completare la propria tavoletta, si piazza uno zaffiro e un'ambra nel sacco.

### **Pareggio alla fine della partita**

Se ci sono più giocatori in parità alla fine di una partita, si avrà uno spareggio:

ogni giocatore in parità pescherà un esagono colorato, una tavoletta e i tasselli riporta sulla stessa. E si parte con lo spareggio! Il primo che completa la tavoletta, è il vincitore.