# Ubongo

## Résumé

Chaque joueur reçoit une plaquette et 12 pièces. Un joueur jette le dé et retourne le sablier. Le symbole sur le dé indique quelles pièces devront être utilisées. Alors chaque joueur s'efforce de recouvrir le plus vite possible sa plaquette avec les pièces. Le plus rapide crie «Ubongo» et peut déplacer son pion sur le plateau. Puis il prend deux joyaux. Le tour continue pour les autres joueurs : ils ont le reste du temps du sablier pour recouvrir leur plaquette avec leurs pièces et ainsi collecter des joyaux. Le gagnant est celui, qui à la fin de la partie a le plus de joyaux d'une couleur. Et ce n'est pas toujours le plus rapide.







## Préparation

Les deux parties du plateau allongé sont assemblées et posées au milieu de la surface de jeu.

- Tous les joyaux sont mis au hasard dans les trous du plateau (un joyau par trou).
- Chaque joueur prend son pion et le pose sur le plateau sur la case de son choix (case rouge de forme allongée sur le plateau).
- Chaque joueur reçoit le même jeu de 12 pièces de couleur qui diffèrent toutes en forme et en couleur. Chaque joueur pose ses pièces devant lui.
- Les joueurs décident s'ils jouent avec la face la plus facile des plaquettes (avec 3 pièces) ou la plus difficile (avec 4 pièces). Pour la première partie, nous conseillons de prendre la face avec 3 pièces.
  À 2 joueurs : 18 plaquettes sont remises dans la boite et ne seront pas utilisées.
  À 3 joueurs : 9 plaquettes sont remises dans la boite et ne seront pas utilisées.
  À 4 joueurs : on joue avec les 36 plaquettes.
- Les pièces utilisées pour la partie sont mélangées et empilées à côté du plateau, la face visible est celle avec laquelle on ne joue pas.

## Déroulement

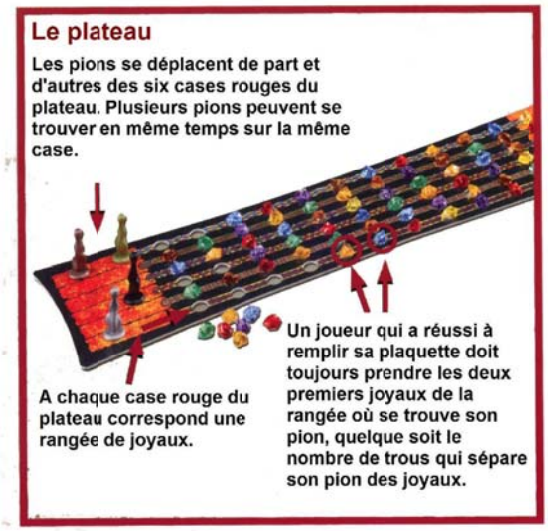
Les joueurs désignent celui qui commence.
Poser les pièces sur les plaquettes :

- En commençant par le premier, chaque joueur, prend à tour de rôle une plaquette et la pose devant lui, la face avec laquelle on joue visible.
- Le premier joueur jette le dé et tourne simultanément le sablier ; le temps s'écoule.
- Tous les joueurs, même celui qui a jeté le dé, regardent alors leur tablette. Ils s'emparent des pièces qui correspondent à celles dessinées sur leur plaquette auprès du symbole du dé. Si le dé représente par exemple un masque, les joueurs prennent les pièces illustrées près du masque sur leur plaquette. Les autres pièces, même si elles permettent d'avoir une solution, ne comptent pas pour ce tour.
- Dès qu'un joueur a réussi à recouvrir exactement la surface claire de sa plaquette avec ses pièces, il crie «Ubongo». Les autres joueurs continuent, tant que le temps s'écoule.




Déplacer son pion et prendre des joyaux :
Le joueur, qui a recouvert sa plaquette en premier et crié «Ubongo», peut ensuite déplacer son pion jusqu'à 3 cases dans l'une ou l'autre des directions (ou rester sur place, s'il préfère). Il peut prendre les deux premiers joyaux de la

rangée sur laquelle se trouve son pion, c'est à dire les deux joyaux situés directement devant son pion. Le joueur doit prendre les joyaux avant que le temps du sablier ne soit écoulé.
Le joueur, qui réussit en second, durant le temps du sablier à remplir sa plaquette peut ensuite déplacer son pion jusqu'à 2 cases. Il peut également prendre les deux premiers joyaux de la rangée sur laquelle se trouve son pion.
Si un troisième joueur réussit, durant le temps du sablier à remplir sa plaquette il peut déplacer son pion d'une case. Il peut également prendre les deux premiers joyaux de la rangée sur laquelle se trouve son pion.
Si un quatrième joueur peut aussi recouvrir sa plaquette durant le temps du sablier, son pion reste à sa place ; il peut également prendre dans la rangée sur laquelle il se trouve les deux joyaux les plus proches de son pion et les poser devant lui.




Remarque : Chaque joueur qui réussit à remplir correctement sa plaquette reçoit deux joyaux qu'il prend durant le temps du sablier. Il n'y a que le nombre de cases autorisées pour le déplacement qui varie. C'est d'autant plus important que ce n'est pas le joueur avec le plus de joyaux, mais celui avec le plus de joyaux de la même couleur qui gagne.
Il faut donc faire attention à amener son pion dans une rangée où l'on pourra prendre une couleur que l'on possède déjà. Les joueurs doivent également faire attention aux couleurs présentes au début de chacune des 6 rangées.

## Fin d'un tour de jeu

- Dès que le sablier est vidé, le tour de jeu est terminé. Les plaquettes sont ramassées et empilées.
- Puis chaque joueur reçoit une nouvelle plaquette. Le joueur situé à gauche du premier joueur prend le dé et le sablier et un nouveau tour de jeu commence.

## Fin du jeu

Le jeu termine quand toutes les plaquettes ont été jouées, c'est à dire après 9 tours. Le gagnant est celui qui a ramassé le plus de joyaux dans une couleur (et non pas celui qui a le plus de joyaux).
S'il y a égalité, le gagnant est celui qui a le plus de joyaux dans la couleur de rang suivant ...

## Exemple

| ***Joyaux*** | ***Vert*** | ***Rouge*** | ***Bleu*** | ***Violet*** | ***Brun*** | ***Jaune*** |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Joueur A | 6 | 4 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| Joueur B | 2 | 2 | 0 | 1 | 2 | 3 |
| Joueur C | 4 | 3 | 2 | 6 | 1 | 0 |

Dans cet exemple le joueur C est le gagnant. Le joueur A et le joueur C ont chacun 6 joyaux dans leur couleur principale : A a 6 joyaux verts, C six violets.
En second rang, A a 4 rouges et C 4 verts.
En troisième rang, A n'a que 2 rouges alors C en a 3.
Bien que A ait en tout plus de joyaux que C, C est le vainqueur avec ses 3 joyaux rouges.
Pour que le jeu soit plus tendu, les joueurs enthousiastes peuvent aussi jouer avec toutes les plaquettes. A deux joueurs, le jeu se termine alors près 18 tours.

## Points particuliers

Si aucun joueur n'a réussi à compléter sa plaquette durant le temps du sablier, le tour de jeu ne se termine pas, mais le sablier est de nouveau retourné, en espérant qu'un ou plusieurs joueurs réussissent. Si durant cette minute supplémentaire aucune solution n'est trouvée, les plaquettes sont mises de côté et de nouvelles sont prises pour le tour suivant.

S'il y a moins de 4 joueurs, les règles de déplacement sont inchangées : le premier peut déplacer son pion jusqu'à trois cases, le second jusqu'à 2 cases, etc.

Si un joueur a déplacé son pion sur une case où un autre pion a déjà été amené durant ce tour, il peut prendre les deux premiers joyaux de la rangée, même si le premier joueur n'en a pas encore pris. Le joueur qui se sert en premier prend les deux premiers joyaux, peu importe qu'il soit arrivé en premier, second ou dernier sur cette case. Cependant, les joyaux doivent être pris durant le temps du sablier, et il doit s'agir des deux premiers de la rangée où se trouve son pion.

Dès qu'un joueur a pris un joyau d'une rangée, il prend automatiquement le joyau qui suit.

Les joueurs doivent laisser leurs joyaux bien visibles devant eux, de manière à ce que l'on puisse savoir combien de joyaux ils ont déjà collectés dans chacune des couleurs.

Si tous les joyaux d'une rangée sont ramassés, on ne peut plus rien prendre dans cette rangée.

Si un joueur a complété sa plaquette durant le temps du sablier, mais n'a pas eu le temps de prendre un joyau, il a de la malchance et est bredouille à ce tour.

Si un (ou plusieurs) joueur n'arrive pas, durant le temps de sablier à compléter sa plaquette, il ne déplace pas son pion et ne prend pas de joyau.