

Fin de la ronda

- > Cuando el tiempo del reloj de arena se agote terminará la ronda. A continuación, dejad a un lado las plantillas que hayáis usado.
- > El jugador situado a la izquierda del jugador inicial será el jugador inicial en la siguiente ronda. La partida continuará siguiendo las mismas reglas que ya se han descrito.

Fin de la partida

La partida terminará después de 7 rondas, cuando se habrán usado todas las plantillas que pusisteis en la pila. El jugador que haya conseguido más gemas será el ganador. Si hay varios jugadores con el mismo número de gemas, esos jugadores comparten la victoria.

Otras reglas

- > Si ningún jugador logra colocar sus piezas correctamente en la plantilla antes de que se agote el tiempo, tendréis que voltear de nuevo el reloj de arena. Si esta segunda vez tampoco conseguís completar ninguna figura, dejad las plantillas a un lado y empezad una nueva ronda.
- > Deja las gemas que hayas conseguido bien visibles delante de ti para que el resto de jugadores pueda ver cuántas tienes.

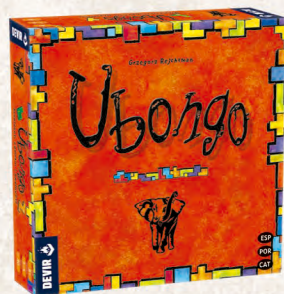
Partidas en solitario

Si quieres jugar por tu cuenta, toma una plantilla, las piezas que se indican y dale la vuelta al reloj. Si logras colocar las piezas correctamente antes de que termine el tiempo, quédate 1 gema. Después de 7 rondas cuenta las gemas conseguidas: ¡cuántas más tengas, mejor lo habrás hecho!

Variante con el juego Ubongo

Si quieres que juegue la familia entera, podéis combinar *Ubongo Junior* con *Ubongo*.

- > Para ello necesitarás el juego de *Ubongo Junior* y los siguientes componentes de *Ubongo*: las plantillas, las piezas y el dado.



- > Cada adulto se quedará 6 plantillas de *Ubongo* y un set de 12 piezas del mismo juego. Cada niño se quedará 6 plantillas de *Ubongo Junior* y un set de 9 piezas con animales. Cread dos pilas distintas con las plantillas; una con las plantillas de *Ubongo Junior* y otra con las plantillas de *Ubongo*.



- > Empezando por el jugador inicial, cada jugador robará una plantilla de la pila que le corresponda. Después, el jugador inicial tirará el dado de *Ubongo*, que indicará las piezas que tendrán que usar los adultos que tengan una plantilla de *Ubongo*. Los niños que jueguen con una plantilla de *Ubongo Junior* tendrán las piezas indicadas en la propia plantilla.
- > Después, el jugador inicial le dará la vuelta al reloj de arena y todos empezarán a intentar encajar sus piezas simultáneamente. Cuando un jugador lo consiga deberá gritar "¡Ubongo!" y conseguirá el número de gemas que se ha señalado anteriormente (en función del número de jugadores).
- > Transcurridas 6 rondas, cuando ya no queden más las plantillas, la partida terminará. El jugador con más gemas será el vencedor.



DEVIR IBERIA S.L.
Rosselló 184
08008 Barcelona

KOSMOS

© 2012, 2015
KOSMOS Verlag
Stuttgart- Alemania
kosmos.de

Autor: Grzegorz Rejchtman
Ilustraciones y diseño de Junior:
Annette Nora Kara, anoka.de
Diseño gráfico: SENSIT Communication,
Múnich, sensit.de
Responsable de la edición: Elisabeth Sieber

Producción editorial: Xavier Garriga
Traducción: Oriol García
Adaptación gráfica: Antonio Catalán

Grzegorz Rejchman

Ubongo



Componentes

- 50 plantillas con 100 puzles distintos
- 4 conjuntos de 9 piezas con animales
- 72 gemas
- 1 reloj de arena
- 1 bolsa de tela



DEVIR

ESP

Resumen del juego

Todos los jugadores intentarán colocar los animales en su plantilla simultáneamente y tan deprisa como puedan. El jugador más rápido tendrá que gritar "¡Ubongo!" y así podrá quedarse unas cuantas gemas de la bolsa. Pero el resto de jugadores no se detendrá; si colocan correctamente sus animales en la plantilla mientras quede tiempo en el reloj, también conseguirán alguna gema. Al final de la partida el jugador con más gemas será el ganador.

Antes de la primera partida

Tendrás que retirar todas las piezas de las planchas de cartón. Puedes pedirles a tus padres o a un hermano mayor que te ayuden.

Preparación de la partida

- > Pon todas las gemas en la bolsa.
- > Reparte un set de piezas a cada jugador, de modo que cada uno tenga **9 piezas** con colores y formas distintos. Cada jugador dejará las piezas delante de él.



- > Decidid si vais a jugar con la versión fácil de la plantilla (verde) o bien con la difícil (amarilla). En la primera partida te recomendamos que empecéis jugando con el nivel fácil. Después, contad 7 plantillas para cada jugador y reunidlas en el centro de la mesa para formar una pila compartida de la que todos robaréis. Poned la pila de tal manera que el lado con el que vayáis a jugar **no quede visible**.



- > Cada plantilla tiene una figura cuadriculada de un color más claro que deberéis rellenar correctamente con las piezas que os indican. Estas piezas aparecen en la parte inferior de cada plantilla.
- > Poned el reloj de arena en el centro de la mesa para que todos puedan verlo bien.



¿Cómo se juega?

El jugador de mayor edad empieza la partida.

1. Colocar las piezas en la plantilla

- Empezando por el jugador inicial y siguiendo por turnos, cada jugador roba una de las plantillas de la pila. Después, giradlas todas para que el lado con el que vais a jugar quede boca arriba.
- A continuación, tomad las piezas que os indican en la plantilla y dejadlas junto a ésta.
- El jugador inicial le da la vuelta al reloj de arena.
- Cada jugador tendrá que intentar rellenar la figura de su plantilla tan deprisa como pueda con las piezas correspondientes.
- Cuando un jugador haya colocado correctamente sus piezas en la plantilla, gritará "¡Ubongo!". El resto de jugadores podrá seguir jugando mientras quede tiempo en el reloj de arena.



2. Conseguir gemas de la bolsa

- Cuando un jugador grite "¡Ubongo!" podrá quedarse el número de gemas que se indican a continuación:
 - En partidas con 2 jugadores: el primer jugador en decir "¡Ubongo!" se quedará 2 gemas. El segundo jugador se quedará 1 gema.
 - En partidas con 3 jugadores: el primer jugador se quedará 3 gemas; el segundo, 2 gemas; y el tercero, 1 gema.
 - En partidas con 4 jugadores: el primer jugador se quedará 4 gemas; el segundo, 3 gemas; el tercero, 2 gemas; y el cuarto, 1 gema.
- Solo podrás gritar "¡Ubongo!" y conseguir alguna gema si has colocado correctamente las piezas en tu plantilla. Además, tendrás que hacerlo antes de que se agote el tiempo en el reloj. Si se hubiera agotado el tiempo, no conseguirías ninguna gema (aunque hubieras logrado colocar bien las piezas).