

# Ubongo

O selvagem jogo de encaixar - Para 1-4 jogadores, a partir dos 8 anos.

## Resumo do Jogo

Cada jogador terá um conjunto de 12 peças. No começo da rodada (ronda), cada jogador receberá uma nova cartela. Um dado será rolado para determinar quais as peças que serão utilizadas com a cartela recebida. Depois, a ampulheta será virada e todos os jogadores tentarão completar a figura do espaço quadriculado branco com a combinação de peças indicada.

O jogador que conseguir terminar a figura no prazo indicado deverá gritar "Ubongo!" e depois pegar uma gema da bolsa. Os dois jogadores mais rápidos também ganharão uma gema adicional do marcador de rodadas.

Depois de 9 rodadas, o jogador que tiver a coleção de gemas mais valiosa será o vencedor.

## Componentes

- 4 conjuntos de 12 peças
- 36 cartelas (com 432 combinações diferentes)
- 1 dado especial
- 1 ampulheta
- 1 bolsa de tecido
- 1 marcador de rodadas
- 58 gemas
- 19 safiras (azuis)
- 19 âmbares (castanhos)
- 10 rubis (vermelhos)
- 10 esmeraldas (verdes)



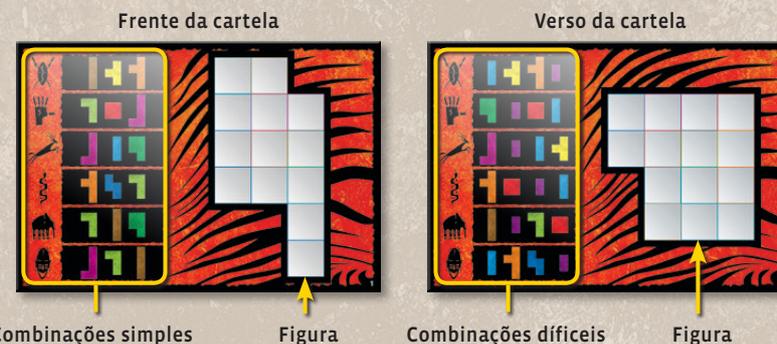
Bolsa para as gemas



Antes de começar a partida coloque todas as gemas na bolsa.

## Preparação da partida

- > Coloque as 36 cartelas sobre a mesa. Cada cartela tem dois graus de dificuldade. Num dos lados encontram-se as combinações simples, que utilizam apenas 3 peças, e no outro estão as combinações difíceis, que precisam sempre de 4 peças. Para a primeira partida, recomendamos utilizar as combinações simples de 3 peças. Organize todas as cartelas numa pilha no meio da mesa, deixando as cartelas viradas para baixo (ou seja, neste caso, deixando as combinações simples de 3 peças viradas para baixo).



- > Cada jogador recebe um conjunto de **12 peças diferentes**. Se for uma partida com menos de 4 jogadores, devolva para a caixa as peças que não vão ser utilizadas.
- > Deixe o **marcador de rodadas** no meio da mesa.
- > Pegue da bolsa **9 safiras (azuis)** e **9 âmbares (castanhos)**. Coloque essas gemas nos **buracos correspondentes do marcador**. Essas 18 gemas formam, ao mesmo tempo, a **reserva** e o **contador de rodadas**.

As gemas têm **valores diferentes**:

**Rubi = 4 pontos; Safira = 3 pontos; Esmeralda = 2 pontos; Âmbar = 1 ponto.** O jogador que tiver o maior valor em gemas no final da partida, é considerado o vencedor do jogo.

- > Deixe a **ampulheta** e o **dado** por perto.

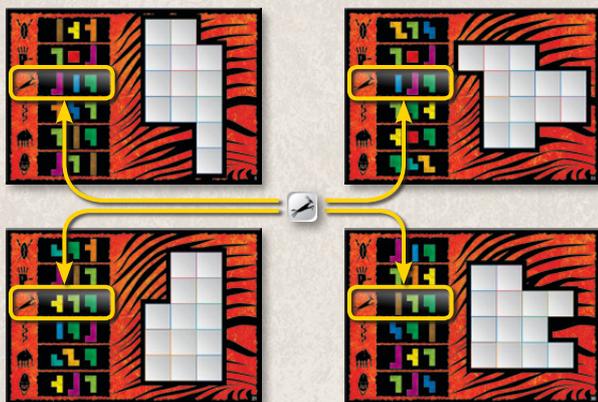
## Desenvolvimento da partida

Uma partida dura **9 rodadas**.

### Desenvolvimento de uma rodada.

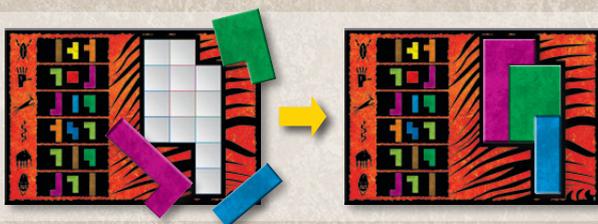
- > Cada jogador pega uma **cartela** da pilha e coloca a cartela à sua frente. Depois, vira a cartela de modo a que o lado das combinações de 3 peças fique visível.
- > Depois, o jogador mais jovem rola o **dado** e vira a **ampulheta**. O **símbolo** que aparecer no dado indicará qual das combinações cada jogador deverá utilizar para resolver a sua figura o mais rápido possível.

### Exemplo:



- > O mais depressa que possa, **cada jogador** deverá pegar, de entre as suas **12 peças**, aquelas que aparecem na sua cartela ao lado do **símbolo que o dado indicou**.
- > Quando conseguir as peças necessárias, o jogador poderá tentar **completar** a figura que está no lado direito **da sua cartela**. Completar uma figura consiste em preencher totalmente o espaço em branco, sem deixar quadrados vazios e sem que nenhuma peça sobressaia das bordas da figura. As peças usadas podem ser **giradas e viradas**.

### Exemplo:



- > Quando um jogador conseguir completar a sua figura corretamente, ele gritará **“Ubongo!”**.
- > O resto dos jogadores continua a tentar completar as suas respectivas figuras antes de o tempo acabar.
- > Quando um jogador vir que a ampulheta se esgotou, deverá gritar **“Alto!”**. Neste momento, todos os jogadores devem parar o que estavam a fazer.

### Rodada da segunda oportunidade

A **ampulheta se esgotou** e **nenhum jogador** conseguiu completar uma figura? Neste caso, haverá uma segunda oportunidade. **Vire a ampulheta novamente** e continue a tentar completar a figura.

Se **novamente nenhum jogador** tiver completado a sua figura, na segunda oportunidade, **a rodada termina definitivamente**.

### Recompensa

Cada jogador que completa a sua respectiva figura ganha uma recompensa.

1. O jogador mais rápido a completar a sua figura e a gritar “Ubongo!”, pega **1 safira azul** da reserva do marcador de rodadas e **1 gema aleatória da bolsa**.
2. O segundo jogador mais rápido pega **1 âmbar castanho** da reserva do marcador de rodadas e **1 gema aleatória da bolsa**.
3. O terceiro jogador mais rápido pega **1 gema aleatória da bolsa**.
4. O quarto jogador mais rápido pega **1 gema aleatória da bolsa**.



Os jogadores que **não conseguiram completar** a sua figura antes do tempo se esgotar, não ganham nenhuma gema nesta rodada.

### Final da rodada

A reserva de 9 safiras e 9 âmbar também serve para contar as rodadas que restam. Depois de cada rodada, deverá haver exatamente **1 safira azul** e **1 âmbar castanho a menos** na reserva.

É possível que numa rodada, apenas um jogador (ou nenhum) consiga completar a sua figura no prazo permitido. Nesse caso, será necessário **retirar uma gema (ou duas) a mais** ao término da rodada.

Se numa rodada **apenas um jogador** completou a figura, então será necessário **retirar 1 âmbar castanho** da reserva e colocá-lo na bolsa.

Se **nenhum jogador** completou a figura, será necessário retirar **1 safira azul** e **1 âmbar castanho** da reserva e colocá-los na bolsa.

Ao concluir a rodada, separe **todas as cartelas utilizadas** e coloque-as **numa pilha de cartelas usadas**.

### Nova rodada

Cada jogador pega **uma nova cartela** da pilha.

O jogador que estiver à esquerda do jogador que rolou o dado na rodada anterior será o encarregado de rolar o dado para determinar a combinação que será utilizada nesta nova rodada.

## Fim da partida

A partida termina depois de **9 rodadas** (ou seja, quando não sobraem mais gemas no marcador de rodadas). Depois disso, cada jogador soma **o valor das gemas conquistadas**. O jogador que tiver o **maior número** de pontos será o vencedor.

Em caso de empate entre vários jogadores, é possível realizar uma “rodada de desempate”: cada um dos jogadores empatados pega uma cartela, o dado é rolado e a ampulheta é virada. O primeiro jogador a completar a sua figura vence a partida!

### Exemplo

Ao terminar a partida, o jogador tem **1 rubi vermelho**, **1 safira azul**, **3 esmeraldas verdes** e **3 âmbar castanhos**. Desta forma, temos um total  $1 \times 4 + 1 \times 3 + 3 \times 2 + 3 \times 1 = 16$  Pontos.



## Variantes de 1 jogador

Se quiser jogar Ubongo com apenas 1 jogador, vai precisar de **um relógio normal**. O seu objetivo será completar **quantas figuras conseguir** num prazo de **5, 10 ou 20** minutos.

Outra variante com apenas 1 jogador é **anotar o tempo** que foi preciso para completar **5 figuras (ou 10 ou 20)**. Se não conseguir completar uma figura, o jogador poderá deixar a cartela de lado e pegar uma nova cartela. Siga anotando os seus resultados e procure melhorar a cada partida!

### O autor

**Grzegorz Rejchtman**, nasceu na Polónia, em 1970, e mora atualmente no Mónaco. Formado em Informática e Economia, ele prefere os jogos mais fáceis de aprender, que oferecem diversão e exigem um certo grau de cooperação. Ubongo é um dos muitos jogos que ele já publicou.

Autor e a editora desejam agradecer a todos os jogadores teste e a todas as pessoas que leram este manual.

Distribuído no Brasil pela  
**DEVIR LIVRARIA LTDA**  
R. Teodoro Souto, 624  
Cambuci, CEP 01539-000  
São Paulo - SP  
CNPJ 57.883.647/0001-26  
sac@devir.com.br  
Tel: (011) 2127-8787

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

**KOSMOS**

© 2005, 2015 Franckh-Kosmos  
Verlags-GmbH & Co. KG  
Pflizerstraße 5-7 D-70184 Stuttgart  
www.kosmos.de  
Todos os direitos reservados  
FABRICADO NA ALEMANHA

### Créditos

**Ilustrações:** Bernd Wagenfeld, Karl Homes e Nicolas Neubauer  
**Arte:** SENSIT Communication, Munich  
**Revisão editorial:** Bärbel Schmidts, Markus Reichert e Ralph Querfurth  
**Créditos desta edição**  
**Produção Editorial:** Xavi Garriga  
**Tradução:** Equipe Devir  
**Adaptação Gráfica:** António Catalán