

# LE JEU DE POSE ENDIABLÉ

# Ubongo!

Pour 1 à 4 joueuses et joueurs à partir de 8 ans

## BUT DU JEU

Prenez chacun un lot de 12 polyominos. Au début de chaque manche, prenez chacun une nouvelle grille. Lancez le dé pour savoir quelle sera votre mission pour cette manche, puis retournez le sablier. Tentez alors, tous en même temps, de compléter votre grille en utilisant les polyominos requis.

Celles et ceux qui y parviennent avant la fin du sablier crient « Ubongo ! » et tirent chacun une gemme du sac. Les deux plus rapides obtiennent une gemme supplémentaire. Après 9 manches, celui ou celle qui possède le trésor de gemmes le plus précieux remporte la partie.

## MATÉRIEL

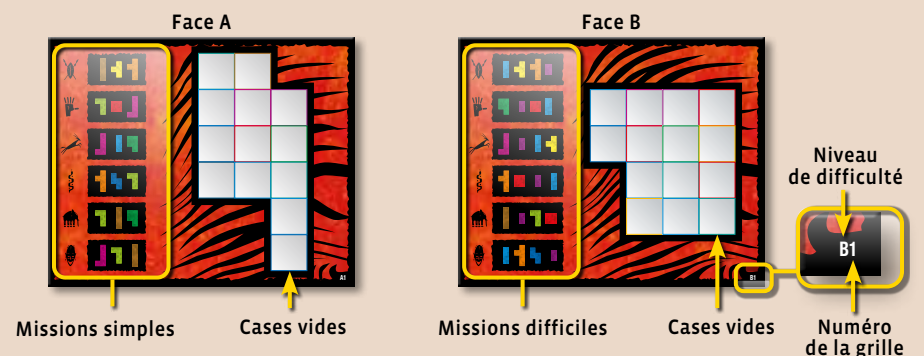
48 polyominos (4 lots de 12 pièces)  
54 grilles (soit 648 missions différentes)  
1 dé  
1 sablier  
1 sac  
1 piste des manches  
58 gemmes  
**19 saphirs (bleu)**  
**19 ambres (marron)**  
**10 rubis (rouge)**  
**10 émeraudes (vert)**



## MISE EN PLACE

-> Formez une pile avec les **54 grilles**. Ces dernières possèdent 2 niveaux de difficulté : les missions **les plus simples** (3 polyominos à placer) sont sur les faces A et les missions **les plus difficiles** (4 polyominos à placer) sont sur les faces B. Pour la première partie, nous vous recommandons de ne jouer qu'avec les faces A.

**Placez la pile** avec les grilles au **milieu de la table**, face cachée : vous ne devez pas voir les faces avec lesquelles vous allez jouer (elles seront donc placées face B visible pour vos premières parties).



- > Prenez chacun un lot de **12 polyominos différents** (un de chaque forme/couleur). À moins de 4 joueurs, rangez les polyominos restants dans la boîte.
- > Placez la **piste des manches** au milieu de la table.
- > Sortez **9 saphirs (bleu)** et **9 ambres (marron)** du **sac**. Placez-les sur les **trous de leur couleur, sur la piste des manches**. Ces 18 gemmes serviront de **récompenses** en fin de manche. Elles servent également à **compter les manches** : à chaque fin de manche, il y aura 1 saphir et 1 ambre en moins sur la piste des manches. Les gemmes ne rapportent pas toutes le même nombre de points : **rubis = 4 points, saphir = 3 points, émeraude = 2 points, ambre = 1 point**. À la fin de la partie, celui ou celle qui possède le trésor de gemmes le plus précieux (= qui totalise le plus de points) remporte la partie.
- > Placez le **sablier** et le **dé** sur la table.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

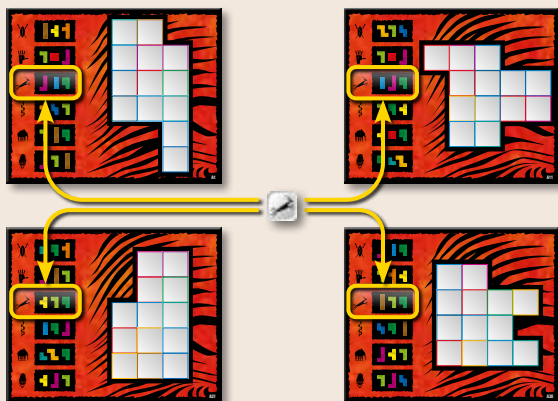
Une partie dure **9 manches**.

### Déroulement d'une manche

- > Prenez chacun **1 grille** et placez-la devant vous. Placez-la sur la face qui correspond au niveau de difficulté choisi (si vous découvrez le jeu, placez-la du côté où vous devrez poser 3 polyominos).
- > Le ou la plus jeune d'entre vous **lance le dé**. Le **symbole obtenu** correspond à l'un de ceux à gauche de vos grilles respectives. À côté de ce symbole, vous verrez les polyominos requis pour votre **mission**.
- > Ensuite, quelqu'un d'autre retourne le **sablier**.

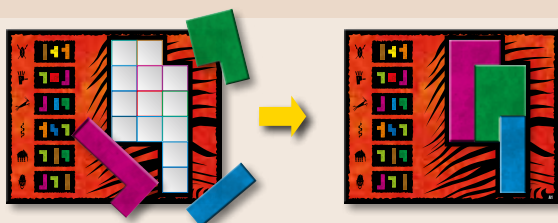
Avant la première partie, placez les gemmes dans le sac et détachez précautionneusement tous les polyominos des planches.

Exemple :



- > Cherchez **tous en même temps et le plus vite possible** parmi vos **12 polyominos** ceux qui sont représentés à côté du **symbole obtenu par le dé**.
- > Dès que vous les avez trouvés, tentez de les **placer** dans votre grille de sorte à la **recouvrir parfaitement** : **toutes les cases doivent être recouvertes** et **rien ne doit dépasser** de la grille. Pour ce faire, vous pouvez **tourner** et **retourner** les polyominos dans tous les sens.

Exemple :



- > Dès que l'un d'entre vous parvient à accomplir sa mission, il crie : « **Ubongo !\*** ».
  - > Les autres continuent d'essayer d'accomplir leur mission avant la fin du sablier.
  - > Dès que l'un de vous remarque que le sablier est écoulé, il crie : « **Stop !** ».
- Tout le monde doit alors immédiatement s'arrêter.


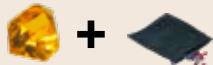


\*Le saviez-vous ? « Ubongo » signifie « cerveau » en swahili.

## Tour de la deuxième chance

Si le **sablier** s'est **écoulé** et que **personne** n'est parvenu à accomplir sa mission, on entame le tour de la deuxième chance : **retournez à nouveau le sablier** et continuez d'essayer de compléter votre grille. Si **personne n'y parvient** lors de ce second sablier, la **manche prend fin**.

## Récompenses

Celles et ceux qui ont réussi leur mission obtiennent une **récompense** :

1. Celui ou celle qui a rempli sa grille en premier prend **1 saphir (bleu)** de la **piste des manches ET** tire **1 gemme du sac**. 
2. Le ou la deuxième obtient **1 ambre (marron)** de la **piste des manches ET** tire **1 gemme du sac**. 
3. Le ou la troisième tire **1 gemme du sac**. 
4. Le ou la quatrième tire également **1 gemme du sac**. 

Tous les joueurs qui **ne sont pas parvenus à recouvrir entièrement leur grille** ne gagnent pas de récompense.

### L'auteur :

**Grzegorz Rejchtman**, né en 1970, vit à Monaco. Polonais d'origine, il a fait des études dans les domaines de l'informatique et des sciences économiques. Il apprécie particulièrement les jeux qui sont rapides à prendre en main et qui permettent de s'amuser avec les autres. Il a publié de nombreux jeux en Scandinavie, mais également partout dans le monde.

**Illustrations** : Nicolas Neubauer, Bernd Wagenfeld  
**Graphisme** : Sensit Communication, sensit.de  
**Rédaction** : Bärbel Schmidts, Markus Reichert, Ralph Querfurth, Michael Sieber-Baskal

**Édition française** : IELLO  
**Traduction française** : Laura Muller-Thoma  
**Relecture française** : Robin Leplumey, Marie-Laure Faurite

Grzegorz Rejchtman, KOSMOS et IELLO remercient toutes les personnes ayant testé et relu les règles du jeu.

© 2005, 2022 KOSMOS Verlag, Stuttgart, Allemagne  
© 2023 IELLO pour la version française.  
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341  
54180 Heillecourt, France  
www.iello.com  
Tous droits réservés.  
Imprimé en Allemagne

## Fin de la manche

La **piste des manches** sur laquelle se trouvent les **9 saphirs** et les **9 ambres** sert à **compter les manches**. À chaque fin de manche, **1 saphir** et **1 ambre** sont **retirés** de la piste.

Si personne n'a gagné le **saphir** et/ou l'**ambre**, **retirez-les tout de même de la piste des manches à chaque fois** :

- > Si **un seul joueur** a rempli sa grille, il prend le **saphir**. Retirez ensuite de la piste des manches l'**ambre** correspondant au numéro de la manche, puis placez-la dans le **sac**.
  - > Si personne n'a rempli sa grille, retirez le **saphir** **ET** l'**ambre** correspondant au numéro de la manche et placez-les dans le **sac**.
- Défaussez ensuite toutes les **grilles utilisées** sur une pile de **défausse commune**.

## Nouvelle manche

Chaque joueur prend une **nouvelle grille** de la pile. Celui ou celle qui a lancé le dé lors de la manche précédente le donne au joueur suivant, dans le sens horaire : c'est ce nouveau joueur qui **lance le dé** pour déterminer les missions de cette manche.

## FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête **après 9 manches**, c'est-à-dire lorsqu'il n'y a plus de gemme sur la piste des manches.

**Calculez le total des points** obtenus grâce à vos **gemmes**.

Les gemmes ont des valeurs différentes :

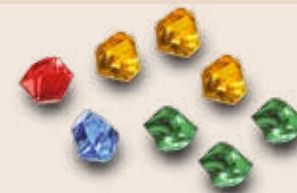
**rubis (rouge) = 4 points**, **saphir (bleu) = 3 points**, **émeraude (vert) = 2 points**, **ambre (marron) = 1 point**.

Celui ou celle qui a le **plus de points** remporte la partie.

En cas d'**égalité** pour le meilleur score, organisez un **mini-tour** pour vous départager : les joueurs à égalité prennent chacun une grille. Décidez qui lance le dé. N'utilisez pas le sablier. Celui ou celle qui recouvre sa grille en premier remporte la partie.

Exemple :

À la fin de la partie, Lucie a collecté **1 rubis**,  
**1 saphir**, **3 émeraudes** et **3 ambres**.  
Elle obtient le score suivant :  
 $1 \times 4 + 1 \times 3 + 3 \times 2 + 3 \times 1 = 16$  points.



## VARIANTE ZÉRO HASARD

Si vous souhaitez supprimer le facteur de chance relatif aux gemmes tirées dans le sac, vous pouvez appliquer la règle suivante pour les récompenses :

Les joueurs ne tirent plus aléatoirement de gemme du sac, c'est leur rapidité qui détermine la gemme gagnée : le ou la plus rapide obtient **1 rubis** (en plus du **saphir** de la piste) ; le deuxième, **1 saphir** (en plus de l'**ambre** de la piste) ; le troisième, **1 émeraude** et le dernier, **1 ambre**.

## VARIANTE SOLO

Si vous souhaitez jouer à *Ubongo* en solo, vous aurez besoin d'un **chronomètre**.

Tentez de réaliser **autant de missions que possible** en **5 (ou 10 ou 20) minutes**.

Vous pouvez également choisir de réaliser **5 (ou 10 ou 20) missions**, et de **comptabiliser le temps** qu'il vous faut pour y parvenir.

Si vous bloquez sur une mission, laissez-la de côté et prenez une nouvelle grille.

Notez vos résultats et tentez de battre vos propres records !