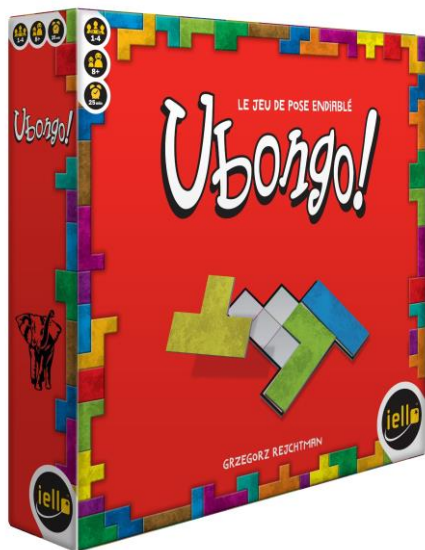




UBONGO! CLASSIQUE

Le jeu de pose endiable



  
8+ 1+4 25min



Ubongo! Classique

POINTS CLES

- Un puzzle géométrique mêlant simplicité et complexité
- L'urgence palpitante d'une course chronométrée
- Puzzles variés, génération aléatoire, ajustement de la difficulté

Auteur: Grzegorz Rejchtman

Illustrations: Sandra Johansson & Nicolas Neubauer

EAN: 3701551702395

Art.: 82_70239

PVI 37.90 CHF



DESCRIPTION

Dans Ubongo, les joueurs s'affrontent pour résoudre des énigmes individuelles le plus rapidement possible afin d'obtenir les premières pierres précieuses à portée de main. Le plateau de jeu se compose de six rangées, avec douze pierres précieuses (de différentes couleurs) placées dans ces rangées. Au début du jeu, chaque joueur place son pion devant l'une de ces rangées. Chaque joueur prend également douze polyominos, c'est-à-dire des pièces composées de 2 à 5 carrés dans une certaine configuration ; les joueurs utilisent ces pièces à chaque tour pour essayer de recréer des formes.

Au début d'un tour, chaque joueur reçoit une carte puzzle qui représente une forme créée par un certain nombre de carrés; un côté de cette carte représente six rangées de 3 pièces, l'autre côté représente six rangées de 4 pièces, pour un puzzle plus difficile. Lorsque tout le monde est prêt, quelqu'un lance un dé pour déterminer quelle rangée de pièces chaque joueur peut utiliser pour recréer la forme de sa carte individuelle. La course est chronométrée par un sablier et le résultat de cette course détermine l'action sur le plateau de jeu principal.

Celui qui résout son puzzle en premier à temps peut déplacer son pion de trois rangées vers la gauche ou la droite, le deuxième joueur finissant de déplacer deux rangées et le troisième joueur d'une seule rangée. Les joueurs collectent ensuite deux gemmes sur le devant de la rangée où se trouve leur pion, ce qui signifie que plus vous pouvez déplacer de rangées, plus vous avez de contrôle sur la couleur des gemmes que vous pouvez collecter. Après avoir collecté des pierres précieuses, chaque joueur reçoit une nouvelle carte puzzle et un nouveau tour commence.

Après neuf tours, le jeu se termine et celui qui a collecté le plus de pierres précieuses dans une même couleur gagne! Si les joueurs sont à égalité, ils comparent qui possède le plus de pierres précieuses dans une deuxième couleur, et ainsi de suite.

CONTENU: 48 polyominos, 54 grilles, 1 dé, 1 sablier, 1 sac, 1 piste des manches, 58 gemmes et 1 règle du jeu.