

Ubongo extrem

ウボンゴ エクストリーム

2-4 人用、対象年齢 8 歳以上

訳者：COQ

(ゲームの目的)

各プレイヤーはパズルカードとトークン、パズルピースを受け取ります。砂時計がひっくり返されたら、ゲーム開始です。プレイヤー達は一斉にパズルカードをパズルピースで埋めていきます。いち早くパズルを完成させることが出来たら「ウボンゴ！」と叫びます。そして、袋から宝石を手に入れましょう。最も早く完成させたプレイヤーとその次に完成させたプレイヤーは宝石を 2 つ獲得することができます。最も沢山価値のある宝石を手に入れたプレイヤーが勝者となります！

(内容物)

パズルカード 54

4 色のパズルピース 52

6 角のトークン 4

宝石 54

布製袋 1

砂時計 1

注意：初めてゲームをする時、丁寧に台紙からパズルピースをはずして下さい。

(パズルカードとトークン)

- パズルカードは一つ一つ描かれているパズルが違います。白抜きになっている部分を一色のパズルピースで埋めていくことが基本となります。
- パズルカードは裏表にパズルが描かれており、3 つのパズルピースを使用する面と 4 つのパズルピースを使用する面があります。
- 各プレイヤーはトークンと同じ色のパズルピースを用います。

(ゲームの準備)

- パズルカードの表裏どちらを使用してゲームをするか決めます。(3 つの面：やさしい、4 つの面：難しい；始めてプレイする時は 3 つの面から始めるのが良いでしょう)
- 使用する面を下向きにしてパズルカードをよくきり、テーブル中央に山札とします。
- パズルピースを色ごとにわけて、他の色と区別できるように置きます。
- 9 つずつの青い宝石と茶色の宝石をテーブル中央に並べます。(この宝石を使用してラウンド数をカウントします。その他の宝石とトークンは全て布袋にいれ、皆の手の届くところに配置します。)
- 各プレイヤーは順番に、布袋の中からトークンを一つずつ取って目の前に公開します。このトークンの色がそのプレイヤーがそのラウンドで使用するパズルピースの色を示しています。4 人未満でゲームを行う場合は、使用しないトークンを袋からだし、次のラウンドに備えて別の場所に保管しておきます。
- 砂時計をテーブル中央に配置します。

(ゲームの進め方)

ゲームは全部で9ラウンドあります。

ラウンド：

- ラウンドの始めに、各プレイヤーは山札からパズルカードを1枚ずつとり、使用する面を表にして自分の前に置きます。
- 自分のパズルカードに描かれた、自分のトークンの色と同じ色のパズルピースセットをテーブル中央のパズルピース置き場からとります。

例：赤いトークンを持ったプレイヤーは、パズルカードに従い、赤いパズルピースセットを得ます。

- 全てのプレイヤーが正しいパズルピースを取り終わったら、砂時計をスタートさせます。
- 砂時計の開始を合図に、各プレイヤーは自分のパズルカードに描かれたパズルにパズルピースを置いて解いていきます。(白い模様ピッタリとパズルピースを合わせる；パズルピースは引っくり返して使用してもかまわない)
- パズルピースを全て正しくおき終わったら(パズルを解いたら)、「ウボンゴ！」と叫びます。
 1. 最初にパズルを解いて、「ウボンゴ！」と叫んだプレイヤーはテーブル中央の青い宝石一つと、ランダムに選んだ布袋の中の宝石の一つを獲得します。
 2. 2番目にパズルを解いて「ウボンゴ！」と叫んだプレイヤーは、テーブル中央の茶色の宝石一つと、ランダムに選んだ布袋の中の宝石の一つを獲得します。
 3. 3/4番目のプレイヤーが砂時計終了前にパズルを解き終わった場合は、それぞれランダムに選んだ布袋の中の宝石の一つを獲得します。
- 砂時計が終了すると、ラウンドも終了します。ただし、砂時計が終了するまでに誰もパズルを解けなかった場合は、もう一度だけ砂時計をスタートし、パズルを続けることが出来ます。(巻末ルール補足参照)

(宝石)

宝石は色によって価値が違います。

ルビー(赤) x9 : 4点

サファイア(青) x18 : 3点

エメラルド(緑) x9 : 2点

琥珀(茶) x8 : 1点

トークンの後ろに、宝石の価値が記してあります。

(ラウンドの終了)

- 最初にテーブルに置いたサファイアと琥珀の宝石の数が残りのラウンド数を表します。通常のラウンドでは、最初のプレイヤーがサファイアを獲得し、次のプレイヤーが琥珀を獲得していきます。
- しかし、もしも誰もパズルを解けずに砂時計が二回終了もしくは、パズルを解いたプレイヤーが1人しかいなかった場合には、獲得されなかった宝石を布袋に入れます。
- 従って、いつもラウンドの終了時にはテーブル中央に置かれたサファイアと琥珀は1つつ減っていきます。
- 各ラウンド終了後、プレイヤーは使用したパズルカードを捨て札とし、使用したパズルピースを中央に戻し、トークンを布袋に入れます。

そして次のラウンドが始まります。

- 各プレイヤーは新しいパズルカードを山札からとります。
- 布袋の中身をよくまぜ、トークンをとります。

- パズルカードとトークンの情報に従い、パズルピースをとります。

(ゲームの終了)

- ゲームは**9**回目のラウンド終了後、終了します。この時、テーブル中央のサファイアと琥珀も無くなることでしょう。
- 各プレイヤーは宝石の得点を集計します。
- 最も得点の高いプレイヤーが勝利します。

例：ルビー1、サファイア 1、エメラルド 3、琥珀 3 をもっているプレイヤーの得点は **16** 点です。

(ルール補足)

ラウンド再チャレンジ

- 最初の砂時計の時間内に誰もパズルを解くことが出来なかったら、もう一度だけ砂時計をスタートさせてパズルにチャレンジすることが出来ます。
- この時、誰か一人でも「ウボンゴ！」と叫び、パズルを解いたら、砂時計の時間内だったとしても、他のプレイヤーは直ちにパズルを解く手を止めなければなりません。
- パズルを解いたプレイヤーは布袋からランダムに一つ宝石を獲得し、テーブル中央に並べられたサファイアと琥珀を一つずつ、布袋に戻します。このプレイヤー以外にこのラウンドで宝石を得ることの出来るプレイヤーはいません。
- もしも、**2**回目のチャレンジでも誰もパズルを解けなかった場合は、そのラウンドはそこで終了し、テーブル中央に並べられたサファイアと琥珀を一つずつ、布袋に戻します。誰もこのラウンドで宝石を獲得することは出来ません。

タイブレイク：

- もしも、ゲーム終了時に同点のプレイヤーがいた場合には、プレイオフを行います。同点のプレイヤーはラウンドの準備を行い、「ウボンゴ！」の声でパズルを解き始めます。
- 早くパズルを解き「ウボンゴ！」と叫んだプレイヤーが勝利します！