

# ウボンゴ 3D

作者：Rejchtman, Grzegorz

訳者：COQ

(内容物)

パズルボード (9種 x 4セット) 36

パズルピース 40 (図参照)

宝石 58

サファイア (青) 19

琥珀 (茶) 19

ルビー (赤) 10

エメラルド (緑) 10

10面サイコロ 1

砂時計 1

布袋 1

パズル解答 1

説明書 1



(ゲーム概要)

各プレイヤーは9枚のパズルボードを受け取り(同じ動物順で重ねて)、パズルボードのどちらの面を使用するか決めます(3つ(易)もしくは4つ(難)のパズルピースを使用)。ゲームが始まったら、サイコロを振り各パズルボードのどのパズルを解くか決定します。各プレイヤーは自分のパズルボードに記載された、サイコロの目に対応するパズルピースをテーブル中央からとります。その後、砂時計をスタートし、パズルをスタートします。パズルはパズルボードの白いエリアをパズルピースで2段分埋めていくことにより解いていきます。パズルを解いたプレイヤーは、「ウボンゴ!」と叫び、布袋からランダムに宝石を一つ獲得します。また、最初・2番目にパズルを解いたプレイヤーはボーナスの宝石を獲得します。9ラウンド終了後、最も所持している宝石の価値が高いプレイヤーが勝利します。

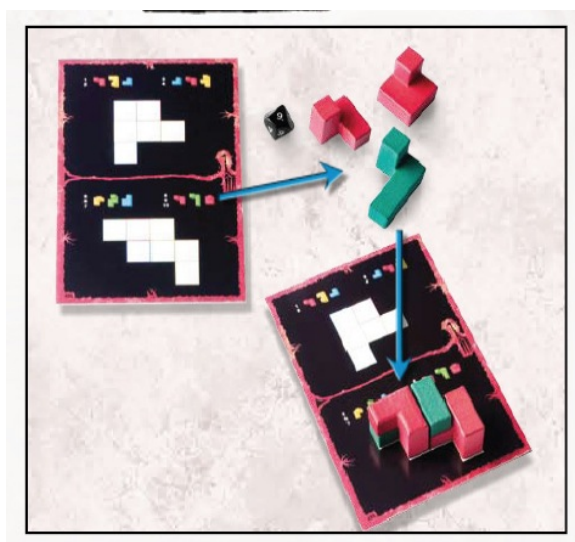
(ゲームの準備)

- 36枚のパズルボードを4つの山に分けます。各山に、9種類の動物のパズルボードがいきわたるように山をわけ、動物の順番をそろえ、使用する面を下向きにします。(事前にどちらの面を使用するか相談して決定してください)
- 各プレイヤーに山札を1山ずつ配り、使用しない山は箱にしまっておきます。
- パズルピースはテーブル中央におき、全員の手が届くようにしておきます。

- サファイア 9つと琥珀 9つをそれぞれ列にしてテーブル中央に並べます。
- サイコロを最も若いプレイヤーに渡し、砂時計を最も年配のプレイヤーが持ちます。
- ゲームは 9 ラウンドで行われます。

#### (ゲームの進め方)

- 各プレイヤーは自分の山札の一番上のパズルボードを 1 枚とります (この時、各プレイヤーのパズルボードに描かれた動物は同じであるはずです)。
- 最も若いプレイヤーがサイコロを振り、出た目がこのラウンドで使用するパズルピースと白いエリアを示します (自分のパズルボードに書かれた数字の隣に描かれたパズルピースと数字の側に描かれた白いエリアを使用する)。



- 各プレイヤーが正しいパズルピースをテーブル中央よりとり終えたら、砂時計をスタートします。
- 各プレイヤーは、白いエリアにパズルピースを重ねて、2 段分ピッタリと (図参照) 収まるようにします。(はみ出したり、空洞が出来ていたりしてはいけません)
- 砂時計が動いている間に、パズルが解けたプレイヤーは「ウボンゴ！」と叫びます。他のプレイヤーも砂時計が動いている限りはパズルを続けることができます。

#### (宝石の獲得)

- 時間内に、最初にパズルを解いたプレイヤーはテーブルに並べたサファイアを 1 つと、布袋からランダムに選んだ宝石の計 2 つを獲得します。
- 時間内に、2 番目にパズルを解いたプレイヤーはテーブルに並べた琥珀を 1 つと、布袋からランダムに選んだ宝石の計 2 つを獲得します。
- 時間内に、3 番目、4 番目にパズルを解いたプレイヤーは布袋からランダムに選んだ宝石を 1 つ獲得します。
- もしも、時間内に誰もパズルを解けなかった場合は、砂時計をもう一度スタートして全員で同じパズルを再チャレンジします。再チャレンジでも誰もパズルを解けなかった場合は、このラウンドは終了します。
- 再チャレンジの場合は誰か一人でもパズルを解けたプレイヤーが出現すれば、ラウンドは直ちに終了します。この場合、パズルを解いたプレイヤーはボーナスの宝石は得られ

ず、布袋の中からランダムに宝石を1つだけ獲得します。

- テーブルに並べられた宝石のうち、獲得されなかったものは布袋に入れて次のラウンドへ移行します。(例：1回目の砂時計で一人のみ解答→琥珀を1つ布袋へ。2回目のチャレンジで1人のみ解答もしくは誰も解答できず→サファイアと琥珀を1つずつ布袋へ)
- 次のラウンドへ移行するとき、使用したパズルボードは箱の中にしまい、新たに自分の山から1枚パズルボードをとり、サイコロを振り、ラウンドをスタートします。

(ゲームの終了)

- 9ラウンド終了後、ゲームは終了します(テーブルに並べた宝石が無くなるはずです)
- 表に従い、各プレイヤーは自分の宝石の価値を計算します。
- 最もポイントの高いプレイヤーが勝利します。



	<b>Rubies:</b>	<b>4 Points per</b>
	<b>Sapphires:</b>	<b>3 Points per</b>
	<b>Emeralds:</b>	<b>2 Points per</b>
	<b>Amber:</b>	<b>1 Point per</b>

もしも、同点の場合は、同点のプレイヤーでタイブレイクを行います。砂時計は使用せず、先にパズルを解いたほうが勝者です！