

# ウボンゴ -デュエル-

作者：Grzegorz Rejchtman

対象年齢：8歳以上

2人専用

訳者：COQ

## <内容物>

スコアボード 1個

プレイヤー駒 2個

パズルタイル 21個×2組

パズルシート 9枚×2組

(両面仕様：片面20問のパズルが記載されている)

20面サイコロ 1個

## <ゲームの概要>

各プレイヤーは21個のパズルタイルと9枚のパズルシートを受け取ります。パズルタイルは各自の目の前に並べておきます。サイコロを振り、どのパズルタイルを使用してパズルを解くのかを決定します。そして、各プレイヤーは自分のパズルタイルを使用して、パズルを解いていきます。先にパズルを解いたプレイヤーが「ウボンゴ！」と叫び、スコアボード上の自分の駒を1つ進めます。先に5点を獲得したプレイヤーが勝者です！

## <ゲームの準備>

最初のゲームを始める前に、丁寧にパズルタイルを枠から外して下さい。

- ・ 各プレイヤーはパズルシートを1組受け取り、裏表と順番を揃えます。
- ・ パズルシートには片面20問のパズルが記載されています。
- ・ シートA1からA9までは初級問題で、4つのパズルタイルを使用します。
- ・ シートB1からB9までは上級問題で、5つのパズルタイルを使用します。
- ・ ゲーム開始前に、どちらの側を使用して勝負するかを決定し、**使用しない面**を上にして、パズルシートを1～9の順番に並べて山にします。
- ・ 各プレイヤーはパズルタイルを1組(21個)とプレイヤー駒を1つ受け取

ります。

- 通常ゲーム用の側（オレンジで無い側）を上にしてスコアボードをテーブルの中央に置き、スタート位置（0点）にプレイヤー駒を配置します。
- サイコロを用意して準備完了です。

#### <ゲームの進め方>

- 各プレイヤーは自分のパズルシートの山の1番上のシートをとり、使用する面を上にして自分の前に置きます（最初はA1もしくはB1となります）。
- どちらかのプレイヤーがサイコロを振り、このデュエルで使用するパズルタイルを決定します（オリジナルの「ウボンゴ」と違い、お互いに同じパズルを解くこととなります）。
- 各自、可能な限り早くサイコロの出た目に指定されたパズルタイルを自分のパズルシートにピッタリと収まる様に置いて行きます。デュエルに勝つことが出来るのは1人だけです。
- 先に自分のパズルシートを解いた（指定されたパズルタイルでピッタリと埋めることができた）プレイヤーは「ウボンゴ！」と叫び、スコアボード上の自分の駒を1つ進めます。もう一方のプレイヤーには何も与えられません。
- 最初の手順に戻り、次のパズルシートを自分の前に置いてゲームを再開します。

（ヒント：パズルタイルはひっくり返して使用する事も出来ます。指定されたパズルタイルのうち、ある場所にしか収まらないものを先に配置するのがコツです。全ての問題の答えは <http://www.kosmos.de>（ドイツ語）に記載されています。）

#### <ゲームの終了>

先に5点を獲得し、スコアボードの最後まで自分のプレイヤー駒を到達させたプレイヤーが最強のウボンゴ戦士となり、ゲームに勝利します。

#### <その他のルール>

- どちらのプレイヤーも問題を解けない場合は、双方の合意の元に再度サイコロを振り、使用するパズルタイルを変更することができます。
- もしも、双方のプレイヤーが同時にパズルを解いた場合には、再度サイコロ

を振り、使用するパズルタイルを変更して再試合を行います。

#### <ヴァリエントルール>

- ・ もしも、プレイヤーの実力に大きな差がある場合、以下のヴァリエントルールを適用してゲームをすることが出来ます。

スコアボードのオレンジの側を使用してゲームを行います。

通常通りにゲームを進めて行き、どちらかのプレイヤーが3点もしくは4点にプレイヤー駒を進めたら、パズルタイルのセットを指定するサイコロを2回振ります。最初のサイコロの目はリードしているプレイヤーにのみ適用されます。リードしているプレイヤーは1回目のサイコロの目で指定されたパズルタイルを取ります。2回目のサイコロの目は双方のプレイヤーに適用されます。この時（2回目のサイコロが振られた時）、リードしているプレイヤーは既にパズルタイルのセットを持っています。

リードしているプレイヤーは1回目のサイコロで指定されたパズルタイルを使用してパズルを解き、もう一方のプレイヤーは2回目のサイコロで指定されたパズルタイルを使用してパズルを解きます。もし、リードしているプレイヤーがパズルを解き終わっても、まだ得点することはできず、直ちに2回目のサイコロで指定されたパズルタイルを使用してパズルを解き始めなくてはなりません。

リードしているプレイヤーが先に2回目のサイコロで指定されたパズルを解いた場合には、自分のプレイヤー駒を1つ進めることができます。

このように、リードしているプレイヤーの駒がオレンジ色のマスにある時はリードしているプレイヤーは2つパズルを解かなくてはなりません。最後のマスに先に到達したプレイヤーが勝利します。