

Ubongo - Le duel

Contenu du jeu :

- 1 plateau de score
- 2 figurines de jeu (pions)
- 2 x 21 pièces de puzzle
- 2 x 9 fiches de puzzle (chaque face possède 20 puzzles différents)
- 1 dé à 20 faces

Idée générale du jeu :

Chaque joueur reçoit 21 pièces de puzzle et une pile de fiches de puzzle. Les deux joueurs posent devant eux la même fiche de puzzle. Le résultat du jet de dé détermine quelles pièces de puzzle seront utilisées. Ensuite, les joueurs essaient de résoudre le puzzle sur cette fiche aussi rapidement que possible en posant les pièces de puzzle appropriées dessus. Le joueur le plus rapide crie « *Ubongo!* ». Il avance son pion d'une case sur la piste de score. Le premier joueur qui gagne cinq duels Ubongo remporte la partie.

Préparation du jeu :

Avant de commencer la première partie, détachez soigneusement les pièces de puzzle de leur support cartonné.

- Chaque joueur prend maintenant un ensemble complet de fiches de puzzle et les trie par face (A ou B).
- Sur chaque face d'une fiche de puzzle il y a 20 combinaisons différents. Les fiches avec la numérotation de A1 à A9 représentent le côté plus facile avec 4 pièces par puzzle. Les faces B1 à B9 sont plus difficiles avec 5 pièces de puzzle. Les joueurs choisissent avec quelles face ils vont jouer. Empilez les fiches de puzzle avec la face qui N'est PAS jouée visible et, triez les fiches par numéro croissant de 1 à 9.
- Chaque joueur reçoit un ensemble complet de 21 pièces de puzzle différentes et un pion.
- Placez le plateau de score au milieu de la table avec la face simple visible (sans le fond orange sur les cases 3 et 4). Les joueurs pose leur pion sur la case de départ (numéro 0).
- Le dé est placé à côté de la surface de jeu.

Déroulement du jeu :

- Chaque joueur retourne la première fiche de puzzle du côté qui va être joué (A1 ou B1).
- Un joueur lance le dé. Le nombre sur le dé détermine quel ensemble de pièces de puzzle vont être utilisées pour résoudre le puzzle sur la fiche. La différence avec le jeu *Ubongo* est que les deux joueurs jouent avec le même puzzle et avec les mêmes pièces !
- Maintenant, les joueurs essaient de résoudre le puzzle aussi vite que possible. Seulement un seul des deux joueurs peut gagner le duel !

Quelques astuces :

Les pièces peuvent être retournées sur n'importe lequel de leur côté. Certaines pièces pour un puzzle donné ne s'emboîtent que dans certaines positions. Il peut être intéressant de placer ces pièces et ensuite d'explorer les possibilités restantes.

Les solutions de tous les puzzles peuvent être trouvées à l'adresse suivante :

- Les joueurs essaient de couvrir complètement le puzzle avec leur pièces. Quand un joueur réussit à le faire il crie : *Ubongo!* Il avance tout de suite son pion d'une case sur la piste de score. L'autre joueur a perdu le duel et ne reçoit aucun point.
- Les joueurs retournent ensuite la prochaine fiche de puzzle (A2 ou B2) et un nouveau duel commence en lançant le dé.

Fin de partie :

Le jeu se termine lorsqu'un joueur atteint la dernière case de la piste de score avec son pion, après avoir remporté cinq duels. Il est le maître suprême de Ubongo et a gagné la partie !

Autres règles :

- Si aucun joueur n'a réussi à résoudre le puzzle, les joueurs peuvent se mettre d'accord pour relancer le dé et essayer avec un ensemble de pièces de puzzles différent.
- Si les deux joueurs finissent exactement au même moment aucun joueur n'avance son pion. Le dé est lancé et la même fiche de puzzle est rejouée.

Variantes :

- Si la différence de niveau entre les deux joueurs est élevée, vous pouvez aussi jouer avec la variante suivante :

L'autre côté du plateau de score sera utilisé (celui avec quelques cases orange et des images de dés) :

Le marquage des points est similaire à une exception près : quand les cases 3 et 4 sont atteintes sur la piste de score, le dé est lancé deux fois. Le premier lancer ne s'applique que sur le joueur qui mène. Il prend les pièces de puzzle appropriées. Le second jet de dé s'applique aux deux joueurs. Le joueur qui mène peut déjà avoir certaines de ces pièces.

Le joueur qui mène doit maintenant commencer par résoudre le puzzle avec son premier ensemble de pièces, pendant que l'autre joueur commence à résoudre le puzzle correspondant au second jet de dé. Si le joueur qui mène résout le puzzle avec la première combinaison de pièces, il ne marque pas de point de suite ! Il prend rapidement les pièces de puzzle correspondant au second jet de dé et essaie de le résoudre aussi, avant que son adversaire ne réussisse à le faire.

Le premier joueur à terminer le second puzzle gagne le duel. Il avance immédiatement son pion sur la piste de score. La prochaine fiche de puzzle est ensuite jouée, et si un joueur mène toujours en étant sur une case orange de la piste de score, il doit résoudre deux puzzles de la même manière. Le premier joueur à atteindre la dernière case de la piste de score remporte la partie.