

Ubongo!

Grzegorz Rejchtman

CHALLENGE

**Jeu solo à partir
de 8 ans**

Aperçu

Que vous soyez un expert du jeu de base *Ubongo* ou que vous en découvriez le principe, cette version compacte et solo à la difficulté croissante va vous faire chauffer les neurones !

Parviendrez-vous à remplir toutes ces grilles ?

La difficulté des missions augmente progressivement. La couleur d'arrière-plan des cartes vous indique leur difficulté :

» Turquoise : facile

» Orange : avancé

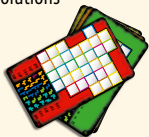
» Vert : normal

» Rouge : expert

Remarque : Ceci est un jeu solo. Si vous voulez affronter un adversaire et tenter de résoudre la mission plus vite que lui, il vous faudra une deuxième boîte de cette version.

Matériel

- 1 boîte en plastique
- 20 cartes avec 10 missions chacune
- 15 polyominos
- 1 livret de règles contenant les solutions



Trouvez comment placer les polyominos demandés dans chacune des grilles du jeu !

Rangement du jeu (avant la 1^{re} session et après chaque session)

Placez le livret de règles tout au fond du compartiment principal.



Placez les 20 cartes par-dessus.



Rangez tous les polyominos dans le tiroir.



- Votre objectif est de résoudre **toutes les missions** (de 1 à 200) **l'une après l'autre**.
- Il n'y a aucune limite de temps, vous décidez du rythme auquel vous voulez jouer (par exemple : une mission par jour, etc.).

Mise en place

- Placez la boîte sur une surface plane. Gardez les règles du jeu à proximité.
- Ouvrez le couvercle et choisissez la carte de la mission que vous souhaitez effectuer (pour votre première partie, prenez la **carte 1a**), puis placez-la au sommet de la pile de cartes. Replacez la pile dans la boîte en plastique, puis fermez le couvercle.
- Prenez dans le **tiroir** les **polyominos** indiqués à côté du numéro de votre mission.



■ Vous devez à présent placer tous les **polyominos** demandés sur la **grille** de la carte, de sorte à la **recouvrir parfaitement** : toutes les cases claires doivent être recouvertes et rien ne doit dépasser de la grille. Pour ce faire, vous pouvez **tourner** et **retourner** les polyominos dans tous les sens.



Attention : Dans certaines missions, vous verrez une zone **vide** dans la grille. Celle-ci ne doit pas être recouverte par des polyominos !

■ Dès que vous avez **réussi**, vous validez la mission. Bravo !

Vérifier la solution

Quand vous avez réussi à placer correctement les polyominos dans la grille, vous pouvez comparer votre solution à celle proposée aux pages 6-11.

Attention : Ce livret ne propose qu'une solution par mission, mais certaines missions peuvent être résolues de plusieurs façons ! Trouverez-vous toutes les solutions ?

Quand vous avez réussi une mission :

- **Rangez** les polyominos de cette mission avec les autres.
- Passez à la **mission suivante**. Quand vous avez **fini la face a** d'une carte, **passez à la face b**.
- Quand vous avez **fini la face b** d'une carte, placez la **carte suivante sur le dessus de la pile, face a visible**, et ainsi de suite.
- Si vous **bloquez** sur une mission, **laissez-la de côté** et retentez-la plus tard.

Fin du jeu

Une fois les **200 missions** résolues, vous avez terminé le jeu. **Félicitations !**

SOLUTIONS

1a

1



2



3



4



5



1b

6



7



8



9



10



2a

11



12



13



14



15



2b

16



17



18



19



20



3a

21



22



23



24



25



3b

26



27



28



29



30



4a

31



32



33

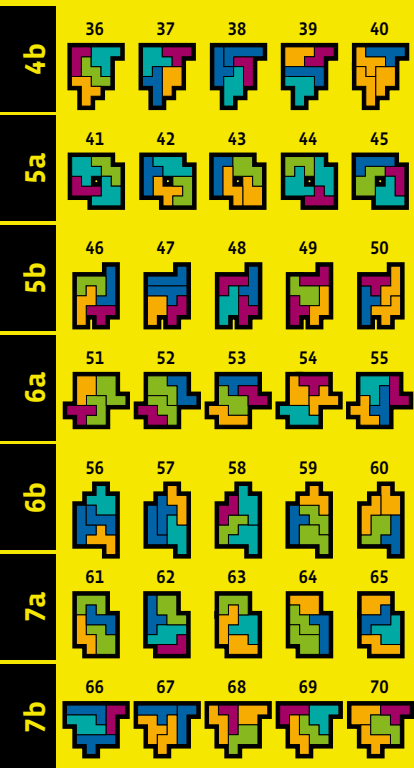


34



35





8a



8b



9a



9b



10a



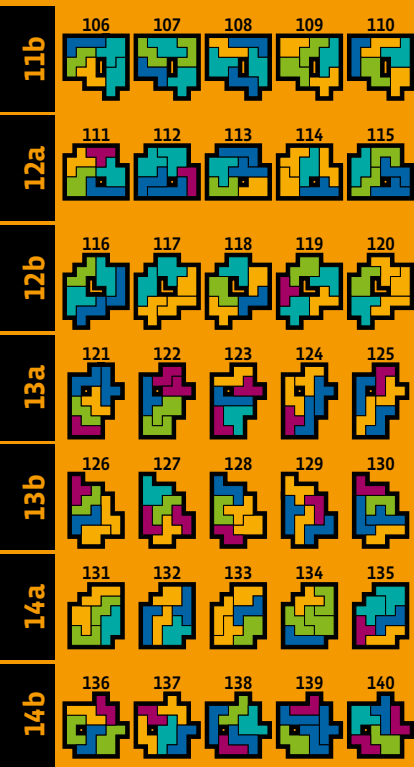
10b



11a



∞



15a

141



142



143



144



145



15b

146



147



148



149



150



16a

151



152



153



154



155



16b

156



157



158



159



160



17a

161



162



163



164



165



17b

166



167



168



169



170



18a

171



172



173



174



175



18b

176



177



178



179



180



19a

181



182



183



184



185



19b

186



187



188



189



190



20a

191



192



193



194



195



20b

196



197



198



199



200



Grzegorz Rejchtman, né en 1970, vit à Monaco. Polonais d'origine, il a fait des études dans les domaines de l'informatique et des sciences économiques. Il apprécie particulièrement les jeux qui sont rapides à prendre en main et qui permettent de s'amuser avec les autres. Il a publié de nombreux jeux dans le monde entier. Les jeux de la gamme *Ubongo* sont ses plus grands succès et ont déjà remporté plusieurs prix.

Grzegorz Rejchtman, Kosmos et Iello remercient toutes les personnes ayant testé et relu le jeu.

Graphismes et illustrations : Sensit Communication (sensit.de)

3D : Andreas Resch

Rédaction : Michael Sieber-Baskal

Logo : Andrea Köhrsen

Édition française : IELLO

Gestion de projet : Marie-Laure Faurite

Traduction : Laura Muller-Thoma

Relecture : Robin Leplumey

Graphisme : Charlie Metz

© 2021 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG, Pfizerstrasse 5-7, 70184 Stuttgart, Allemagne

© 2026 IELLO SAS pour la version française

IELLO – 9, avenue des Érables, lot 341, 54180 Heillecourt, France
iello.fr

Tous droits réservés. Imprimé en Chine.