

Ubongo

Honba za diamanty pro 1–4 hráče od 8 let

Princip hry

Každý hráč dostane ke hře jednu sadu 12 barevných dílků a hrací kartu, kterou si vždy na začátku každého kola vymění za novou. Jeden z hráčů hodí kostkou a otočí přesýpací hodiny. Hozený symbol na kostce určí, které zadání budou hráči na svých kartách řešit. Nyní se všichni hráči současně pokouší co nejrychleji vyplnit světlou plochu na své hrací kartě příslušnými barevnými dílky.

Ten, kdo během vyměřeného času své zadání vyřeší, zavolá „Ubongo!“ a vezme si jeden drahokam z pytlíku. Navíc dva nejrychlejší hráči dostanou ještě po jednom drahokamu z ukazatele kol. Vítězem se stává hráč, který má po 9 kolech nejvíc drahokamů.

Herní materiál

4 × 12 barevných dílků

36 hracích karet (se 432 různými zadáními)

1 kostka

1 přesýpací hodiny

1 plátěný pytlík

1 ukazatel kol

58 drahokamů

19 safírů (modré)

19 jantarů (žlutohnědé)

10 rubínů (červené)

10 smaragdů (zelené)



Příprava hry

> Vezměte všech **36 hracích karet**. Na každé kartě jsou dva stupně obtížnosti. Na jedné straně karty jsou **jednodušší zadání**, ve kterých se přikládají **3 barevné dílky**. Na druhé straně jsou **obtížnější zadání**, ve kterých se přikládají **4 barevné dílky**. Pro první hru doporučujeme hrát jednodušší zadání jen se 3 barevnými dílky. Všechny hrací karty otočte tak, aby strana se zvolenou obtížností směřovala dolů. Poté karty položte na jednu **hromádku** doprostřed stolu.



- > Každý hráč dostane jednu sadu skládající se z **12 různých barevných dílků**. Pokud nehrají 4 hráči, vraťte přebývající barevné dílky zpět do krabice.
- > **Ukazatel kol** položte doprostřed stolu.
- > Vytáhněte z **pytlíku 9 safírů (modré)** a **9 jantarů (žlutohnědé)**. Tyto drahokamy položte do odpovídajících **otvorů v ukazateli kol**. Těchto 18 drahokamů tvoří **nabídku** a zároveň slouží jako **počítadlo kol**. Drahokamy mají **rozdílnou hodnotu**: **červený = 4 body, modrý = 3 body, zelený = 2 body, žlutohnědý = 1 bod**. Kdo na konci hry vlastní nejhodnotnější sbírku drahokamů, stává se vítězem.
- > Připravte **přesýpací hodiny a kostku**.

Průběh hry

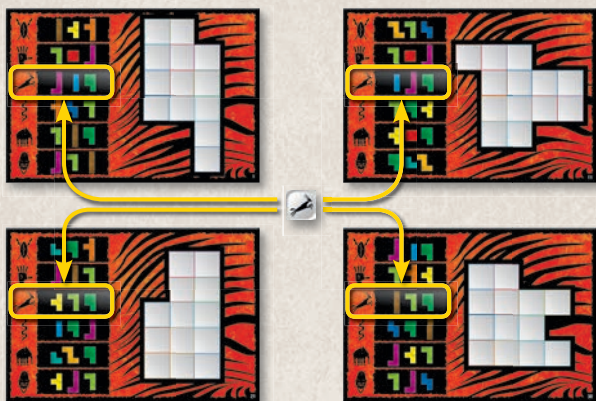
Hra se skládá z **9 kol**.

Průběh jednoho kola

- > Každý hráč si vezme jednu **hrací kartu** z hromádky uprostřed stolu a položí si ji před sebe tak, aby byla viditelná strana se zvolenou obtížností.
- > Nyní nejmladší hráč **hodí kostkou** a otočí **přesýpací hodiny**. **Hozený symbol** na kostce určuje, **které zadání** musí být co nejrychleji vyřešeno.

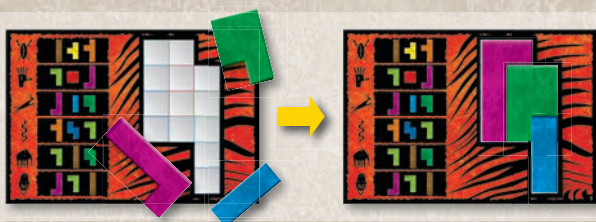
Před první hrou vložte všechny drahokamy do pytlíku.

Příklad:



- > Každý hráč si co nejrychleji vybere ze svých **12 barevných dílků** ty dílky, které jsou zobrazeny na jeho hrací kartě **vedle hozeného symbolu**. Ostatní barevné dílky nesmí být v tomto kole použity.
 - > Jakmile hráč příslušné barevné dílky nalezne, snaží se jimi **přesně vyplnit světlou plochu** na své hrací kartě. To znamená, že světlá plocha musí být **kompletně přikrytá**. Žádný kousek dílku nesmí ze světlé plochy přečnívat a dílky se ani nesmí navzájem překrývat.
- Pozor:** barevné dílky smí být jakkoli **otáčeny**.

Příklad:



- > Ve chvíli, kdy se některému hráči podaří pokrýt svými dílky přesně celou světlou plochu, zvolá: **„Ubongo!“**.
- > Ostatní hráči skládají dál, dokud nevyprší čas.
- > Jakmile některý hráč zpozoruje, že čas vypršel, zvolá **„Stop!“**. Poté musí ihned všichni hráči přestat skládat.

Druhá šance

Čas vypršel a nikomu se **nepodařilo** vyřešit své zadání? Pak tedy přichází druhá šance.

Otočte znovu přesýpací hodiny a skládejte dále.

Pokud se ani poté **nikomu nepodaří** do vypršení času zadání vyřešit, je **kolo definitivně ukončeno**.

Odměna

Každý hráč, který své zadání vyřešil, dostane odměnu:

1. Hráč, který jako první vyřešil své zadání a zvolal „Ubongo!“, si vezme **1 modrý safír** z nabídky na ukazateli kol a **navíc** si ještě náhodně vytáhne **1 drahokam z pytlíku**.
2. Druhý nejrychlejší hráč, který vyřešil své zadání, si vezme **1 žlutohnědý jantar** z nabídky na ukazateli kol a **navíc** si ještě náhodně vytáhne **1 drahokam z pytlíku**.
3. Hráč, který své zadání vyřešil jako třetí, si náhodně vytáhne **1 drahokam z pytlíku**.
4. Hráč, který své zadání vyřešil jako čtvrtý, si náhodně vytáhne **1 drahokam z pytlíku**.



Hráč, který své zadání v daném čase nestihne vyřešit, drahokamy nezískává.

Konec kola

Nabídka 9 safírů a 9 jantarů slouží také jako počítadlo kol.

Po každém odehraném kole tedy musí v nabídce ležet přesně o **1 modrý safír** a **1 hnědý jantar** méně.

Pokud se stane, že zadání vyřeší pouze jeden hráč nebo zadání nevyřeší vůbec nikdo, musí být na konci kola **nabídka zredukována**:

- > Pokud v daném kole vyřešil zadání **pouze jeden hráč**, bude z nabídky tohoto kola odstraněn a vložen do pytlíku **1 žlutohnědý jantar**.
- > Pokud v daném kole nevyřešil zadání **žádný hráč**, bude z nabídky tohoto kola **odstraněn** a vložen do pytlíku **1 modrý safír** a také **1 žlutohnědý jantar**.

Všechny právě použité hrací karty odložte stranou.

Nové kolo

Každý hráč si z hromádky vezme **novou hrací kartu** a položí ji před sebe. **Přesýpací hodiny** otáčí a **kostkou** háže hráč sedící nalevo od hráče, který hru zahajoval v předchozím kole.

Konec hry

Hra končí **po 9. kole** – tudíž tehdy, když na ukazateli kol nezbyvá žádný drahokam. Nyní si každý hráč sečte **hodnoty všech svých drahokamů**.

Drahokamy mají rozdílnou hodnotu:

červený = 4 body, modrý = 3 body, zelený = 2 body, žlutohnědý = 1 bod.

Hráč, který má **nejvíce bodů**, vítězí.

Pokud má více hráčů stejný nejvyšší počet bodů, nastává **„rozstřel“**. Každý z těchto hráčů si vezme jednu hrací kartu. Přesýpací hodiny nejsou použity, pouze se hodí kostkou, aby se určilo zadání.

Hráč, který své zadání vyřeší jako první, se stává vítězem.

Příklad:

Hráč má na konci hry **1 červený rubín**,
1 modrý safír, **3 zelené smaragdy**
a **3 hnědé jantary**.

Tudíž má $1 \times 4 + 1 \times 3 + 3 \times 2 + 3 \times 1 = 16$ bodů.



Varianta hry: Alternativní vyhodnocení

Pokud chcete při odměňování vypustit faktor štěstí, vyzkoušejte toto:

Nejrychlejší hráč dostane **1 červený rubín**. Druhý nejrychlejší hráč dostane **1 modrý safír**.

Třetí hráč dostane **1 zelený smaragd**. Čtvrtý hráč dostane **1 žlutohnědý jantar**.

Sólová hra

Pokud chcete hrát Ubongo bez spoluhráčů, potřebujete **hodinky**.

Snažte se vyřešit co nejvíce **zadání za 5 (nebo 10 nebo 20) minut**.

Nebo **stopujte** čas potřebný na **vyřešení 5 (nebo 10 nebo 20) zadání**.

Pokud se vám některé zadání nedaří vyřešit, můžete hrací kartu odložit stranou a vzít si novou. Své výsledky si zapisujte a pokuste se vždy vytvořit nový rekord.

Autor:

Grzegorz Rejchtman, *1970, žije v Monaku.
Rodilý Polák, vystudoval informatiku a ekonomii, má rád hry, které se dají rychle naučit a nabízejí hodně společné zábavy. Ve Skandinávii i na celém světě již vydal mnoho her.

Ilustrace: Bernd Wagenfeld, Karl Homes, Nicolas Neubauer
Grafika: SENSIT Communication, München
Redakce: Bärbel Schmidts, Markus Reichert, Ralph Querfurth
© 2005 KOSMOS Verlag
VŠECHNA PRÁVA VYHRAZENA

Grzegorz Rejchtman
a Kosmos děkují všem
testujícím hráčům.

Distributor pro ČR:

ALBI Česká republika a.s.
Thámova 13
186 00 Praha 8
www.albi.cz

Albi