

Ubonho 3-D Family



Pro 1-4 hráče od 8 let

Myšlenka hry

V jednotlivých kolech dostane každý z vás jednu tabulku. Hodem kostkou se určí číslo úkolu, který se v daném kole bude plnit. Potom se otočí přesýpací hodiny. Všichni současně se budete snažit zaplnit světlou vykládací plochu na své tabulce odpovídajícími trojrozměrnými dílky tak, aby byla zcela zakrytá „ve dvou vrstvách“.

Každý, komu se to během doby vyměřené přesýpacími hodinami podaří, zakřičí „ubongo“ a vytáhne si ze sáčku jeden drahokam. Dva nejrychlejší dostanou dokonce ještě jeden drahokam navíc.

Vyhrává ten, kdo během 9 kol nashromáždí nejcennější sbírku drahokamů.

Herní materiál

- 72 tabulek s 671 úkoly
- 4x 8 dílků
- 58 drahokamů
 - 19 safírů (modré)
 - 19 jantarů (žluté)
 - 10 rubínů (červené)
 - 10 smaragdů (zelené)
- 1 přesýpací hodiny
- 1 sáček
- 1 kostka



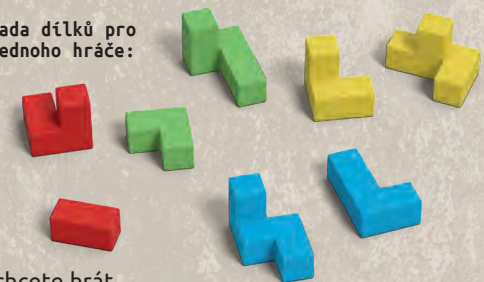
Před první hrou...

... nasypte všechny drahokamy do sáčku.

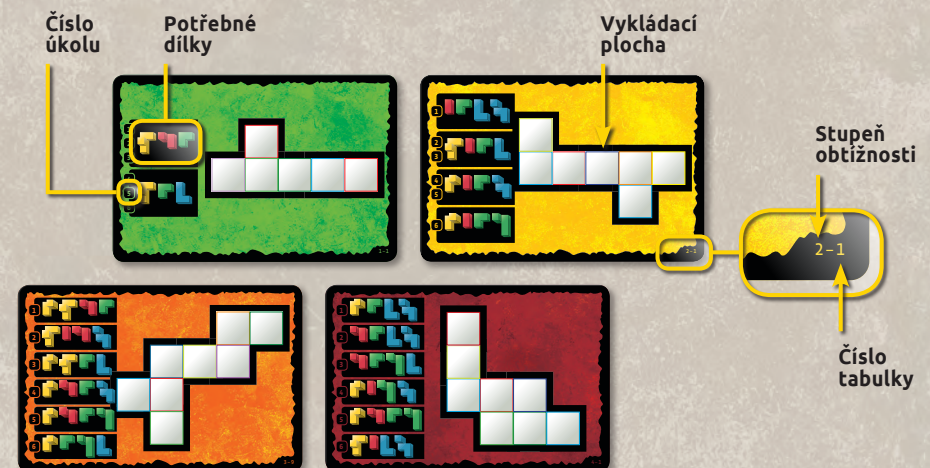
Před každou hrou...

- Každý z vás si vezme sadu **8 dílků**, které se od sebe navzájem odlišují. Tyto dílky si položte před sebe na stůl. Jestliže hrají méně než 4 hráči, odstraní se nepotřebné dílky ze hry.

Sada dílků pro jednoho hráče:



- Dohodněte se, s jakými **tabulkami** chcete hrát. Existují **4 různé stupně obtížnosti**:



Můžete hrát všichni se stejným stupněm obtížnosti nebo každý s jiným. Doporučujeme, aby mladší děti hrály nejprve s 1. stupněm, zatímco dospělí mohou hrát s 2., 3., nebo dokonce 4. stupněm (podle toho, na co se cítí).

Tak se mohou jednoduše nastavit rovné šance.

- Každý z vás dostane **9 tabulek** na zvoleném stupni obtížnosti a položí si je před sebe na **hromádku**. Dávejte pozor, aby strany tabulek, se kterými chcete hrát, zůstaly **zakryté**. Zbývající nepoužité tabulky vraťte zpět do krabice.

- Ze sáčku s drahokamy vyberte **9 safírů (modrých)** a **9 jantarů (žlutých)**. Z těchto 18 drahokamů utvořte uprostřed stolu dvě řady – jednu budou tvořit safíry, druhou jantary.

Těchto 2x 9 drahokamů tvoří nabídku a zároveň počítadlo kol.

Drahokamy mají různou hodnotu:

červené = 4 body, modré = 3 body, zelené = 2 body, žluté = 1 bod

- Připravte si k ruce **kostku** a **přesýpací hodiny**.

Průběh hry

Hra trvá **9 kol**.

Herní kolo

- Každý hráč si vezme **vrchní tabulku ze své hromádky** a položí ji před sebe tak, aby byl jasně **vidět stupeň obtížnosti**, na kterém bude hrát.
- Nyní **hodí** nejmladší hráč kostkou. **Hozené číslo** udává, jaký **úkol** na tabulce se bude plnit.

Poznámka: Na některých tabulkách je **více čísel přiřazeno jednomu úkolu**.

- Poté některý jiný hráč otočí **přesýpací hodiny**.
- Od tohoto okamžiku se všichni snaží splnit svůj úkol. Za tímto účelem musí přesně zakrýt světlou vykládací plochu na své tabulce příslušnými dílky. To znamená, že tato plocha musí být zcela zaplněna ve **dvou vrstvách**. Při tom nesmí vymezenou plochu na tabulce nic přečnívat do strany ani přesahovat nahoru na třetí úroveň.



- Jakmile se někomu podaří úkol splnit, zavolá nahlas „ubongo“!
- Ostatní hráči se i nadále snaží splnit svůj úkol, než se písek v hodinách přesype.
- Jakmile si někdo všimne, že se písek přesypal, zavolá „stop“. V tu chvíli musí všichni hráči přestat skládat.

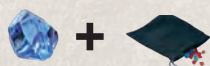
Kolo druhé šance

Co se stane ve chvíli, kdy se **písek přesype**, ale **nikomu** se zatím nepodařilo jeho úkol splnit? V takovém případě nastává kolo druhé šance. **Přesýpací hodiny se znovu otočí** a všichni se opět snaží zakrýt danou vykládací plochu. Pokud ani do druhého přesypání písku nikdo neuspěje, **kolo definitivně končí**.

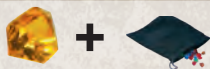
Odměna

Každému hráči, jemuž se podařilo úkol splnit, přísluší odměna:

1. Nejrychlejší hráč, který přesně zaplnil vykládací plochu a zavolal „ubongo“, si vezme z **nabídky 1 modrý safír** a zároveň si náhodně vytáhne **ještě 1 drahokam ze sáčku**.



2. Druhý nejrychlejší hráč si vezme z **nabídky 1 žlutý jantar** a zároveň si náhodně vytáhne **ještě 1 drahokam ze sáčku**.



3. Třetí nejrychlejší hráč si náhodně vytáhne **1 drahokam ze sáčku**.



4. Čtvrtý nejrychlejší hráč si náhodně vytáhne **1 drahokam ze sáčku**.



Komu se nepovedlo před přesypáním písku v hodinách **zcela pokrýt** vykládací plochu, vyjde v daném kole naprázdno.

Autor:

Grzegorz Rejchtman (*1970) žije v Monaku. Pochází z Polska a vystudoval informatiku a ekonomii. Dává přednost hrám, které se dají snadno naučit a přinášejí vespolek mnoho zábavy. V celosvětovém měřítku vydal již několik her, přičemž ty ze série Ubongo patří k neúspěšnějším a posbíraly už nesčetná ocenění.

Ilustrace: Bernd Wagenfeld, Karl Homes, Nicolas Neubauer
Grafika: Sensit Communication, sensit.de
Redakce: Ralph Querfurth
Překlad: Václav Pražák

Grzegorz Rejchtman a KOSMOS děkují všem herním testerům a komentátorům pravidel.

Konec kola

Nabídka **9 safírů** a **9 jantarů** slouží zároveň i jako počítadlo kol.

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

Může se stát, že se ve vymezeném čase podaří úkol splnit pouze jednomu hráči, případně se to nepovede vůbec nikomu. V takovém případě se musí nabídka na konci kola zredukovat následujícím způsobem:

Jestliže v daném kole svůj úkol úspěšně splnil pouze **jediný hráč**, odstraní se z nabídky **tohoto kola 1 žlutý jantar** a hodí se do sáčku.

Pokud se úkol nepodařilo zvládnout vůbec **nikomu**, odstraní se z nabídky **tohoto kola 1 modrý safír** i **1 žlutý jantar** a oba drahokamy se hodí do sáčku.

Na konci kola vraťte rovněž **zpět do krabice všechny tabulky, se kterými se dané kolo odehrálo**.

Nové kolo

Každý hráč si ze své hromádky vezme **novou tabulku**.

Hráč nalevo od toho, který házel v předchozím kole, si nyní hodí kostkou a určí tak, jaký úkol se bude plnit atd.

Konec hry

Hra končí po **9 kolech** – tedy ve chvíli, kdy v nabídce už nezbývají žádné drahokamy.

Nyní všichni hráči sečtou **hodnoty drahokamů**, které se jim podařilo **shromáždit**.

Drahokamy mají různou hodnotu:

červené = 4 body, modré = 3 body, zelené = 2 body, žluté = 1 bod.

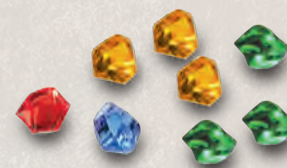
Hráč s **nejvyšším součtem bodů** vyhrává.

V případě shody na prvním místě následuje „**rozstřel**“. Každý z dotyčných hráčů si vezme jednu tabulku. Následně se hodí kostkou a otočí hodiny.

Kdo splní svůj úkol jako první, vyhrává!

Příklad:

Hráč má na konci hry **1 červený rubín, 1 modrý safír, 3 zelené smaragdy a 3 žluté jantary**. Celkem tak dosáhl $1 \times 4 + 1 \times 3 + 3 \times 2 + 3 \times 1 = 16$ bodů.



Varianta pro 1 hráče

Pokud si Ubongo chcete zahrát sami, budete potřebovat hodinky. Vaším cílem bude splnit co nejvíce úkolů za 5 (10 či 20) minut.

Jiná varianta hry po jednoho vypadá tak, že budete stopovat, za jak dlouho dokážete splnit 5 (10 nebo 20) úkolů.

Pokud se při řešení některého úkolu nemůžete hnout z místa, můžete ho dát stranou a vzít si novou tabulku.

Zapíšte si své výsledky a pokoušejte se vytvářet stále nové rekordy.

Autor:
Grzegorz Rejchtman (*1970) žije v Monaku. Pochází z Polska a vystudoval informatiku a ekonomii. Dává přednost hrám, které se dají snadno naučit a přinášejí vespolek mnoho zábavy. V celosvětovém měřítku vydal již několik her, přičemž ty ze série Ubongo patří k neúspěšnějším a posbíraly už nesčetná ocenění.

Ilustrace: Bernd Wagenfeld, Karl Homes, Nicolas Neubauer
Grafika: Sensit Communication, sensit.de
Redakce: Ralph Querfurth
Překlad: Václav Pražák

Grzegorz Rejchtman a KOSMOS děkují všem herním testerům a komentátorům pravidel.

© 2019 Franckh-Kosmos
Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5–7
D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de
kosmos.de
Všechna práva vyhrazena.

MADE IN GERMANY
Art.-Nr. 694258

Albi

Distributor pro ČR:
ALBI Česká republika a.s.
Thámova 13
186 00 Praha 8
Infolinka : + 420 737 221 010
www.albi.cz
eshop.albi.cz