

Ubongo 3-D



Pro 1-4 hráče od 10 let



Herní materiál

- 36 karet zadání (s 504 zadáními)
- 40 herních dílků (10 v každé barvě)
- 1 desetistěnná kostka
- 1 přesýpací hodiny
- 1 plátěný pytlík
- 58 drahokamů:
 - 19 safírů (modrý)
 - 19 jantarů (hnědý)
 - 10 rubínů (červený)
 - 10 smaragdů (zelený)
- 1 sešit řešení

Princip hry

Každý hráč dostane na začátku hry hrací kartu se zadáním. Hod kostkou určí, které zadání na kartě budou hráči řešit. Poté si každý hráč vezme ze středu stolu příslušné dílky. Otočí se přesýpací hodiny a všichni hráči se zároveň snaží pokrýt prázdná pole na své kartě 3D dílky podle zadání tak, aby plocha byla dílky úplně zakryta, a to do výšky 2 pater.

Hráč, který splní úkol dříve, než se dosype písek v přesýpacích hodinách, zvolá „Ubongo!“ a vytáhne si z pytlíku jeden drahokam – první dva hráči získávají navíc po jednom drahokamu. Vítězem hry se stává hráč, který má po 9 kolech nejhodnotnější sbírku drahokamů.

40 dílků:

Dílek 1 2x		Dílek 5 2x		Dílek 9 3x		Dílek 13 2x	
Dílek 2 2x		Dílek 6 2x		Dílek 10 3x		Dílek 14 2x	
Dílek 3 3x		Dílek 7 3x		Dílek 11 2x		Dílek 15 2x	
Dílek 4 2x		Dílek 8 4x		Dílek 12 2x		Dílek 16 4x	

Před první hrou...

... se všechny drahokamy nasypou do plátěného pytlíku.

Karty zadání a kostka

Strana karty
s lehčím zadáním



Na každé straně zadání jsou dvě prázdná světlá pole.

Ke každému poli patří 2 zadání (karta s lehčím zadáním), případně 5 zadání (karta s těžším zadáním).

Strana karty
s těžším zadáním



Vždy 4 karty zadání se stejným symbolem zvířete patří k sobě. V každém kole obdrží každý hráč jednu z těchto karet a snaží se vyřešit to zadání, které mu bylo určeno hodem kostky.

Kostka určuje, které zadání bude hráč řešit.

Příprava hry

- > Hráči se rozhodnou, zda ke hře použijí lehčí stranu karet (tzn. zakrytí 3 dílky) nebo stranu těžší (tzn. zakrytí 4 dílky). (Pro první hru doporučujeme stranu se 3 dílky).
- > Poté se 36 karet se zadáním roztřídí podle 9 symbolů zvířat. K jednomu symbolu zvířete patří vždy 4 karty. Pokud budou hrát pouze 3 hráči, odstraní se od každého symbolu zvířete jedna karta a vrátí se zpět do krabice. Pokud hrají 2 hráči, odstraní se od každého symbolu zvířete dvě karty a vrátí se zpět do krabice.

Na závěr se všechny karty zadání zamíchají a navrší se do jednoho velkého balíčku uprostřed stolu (vždy nahoru stranou, která se nebude hrát).

- > Všech 40 herních dílků se umístí doprostřed stolu tak, aby na ně každý hráč dobře dosáhl.
- > Z pytlíku s drahokamy se vyndá 9 modrých safírů a 9 hnědých jantarů. Těchto 18 drahokamů se umístí do dvou řad na stůl – jedna řada z 9 safírů a druhá řada z 9 jantarů. Těchto 2x 9 kamenů, které jsou určeny pro nejlepší hráče, bude zároveň sloužit k počítání kol. Drahokamy mají různé hodnoty: červený = 4 body, modrý = 3 body, zelený = 2 body, hnědý = 1 bod.
- > Nakonec se na stůl umístí přesýpací hodiny a kostka.

Průběh hry

Hra probíhá v 9 kolech.

Průběh kola

- > Hráči si postupně vezmou vrchní kartu z balíčku a položí si ji před sebe nahoru stranou s lehčím zadáním.
- > Všichni hráči mají nyní před sebou jen jednu kartu zadání (všichni se shodným symbolem zvířete).
- > Nejmladší hráč hodí kostkou. Číslo na kostce určuje, které zadání se bude řešit.

Důležité:

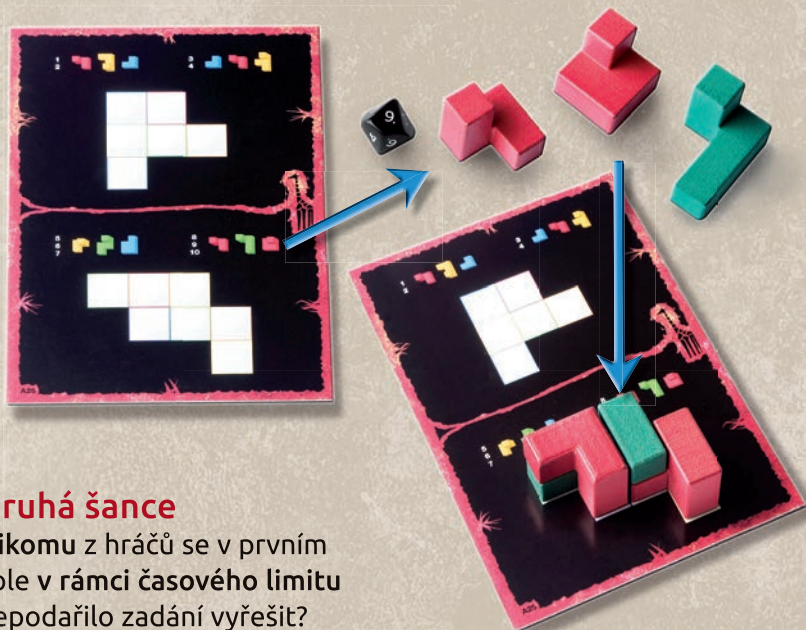
- > Na každé straně jsou dvě prázdná pole. Zadání, které určí kostka, se může řešit pouze na příslušném poli. Na straně s lehčím zadáním patří čísla od 1 do 4 k hornímu prázdnému poli, čísla od 5 do 10 ke spodnímu poli. Na straně s těžším zadáním patří čísla od 1 do 5 k hornímu poli, čísla od 6 do 10 ke spodnímu poli.
- > Na straně s lehčím zadáním se 3 dílky může být stejné zadání určeno i dvěma nebo třemi rozdílnými hody kostkou. Např. hodím-li 5, řeším stejné zadání, jako kdybych hodil 6 nebo 7.
- > Nyní si každý hráč vezme ze středu stolu ty dílky, které bude potřebovat k řešení svého zadání a položí je před sebe.

Pozor:

Je bezpodmínečně nutné si vybrat ty správné dílky pro řešení aktuálního zadání. Jednotlivé dílky se totiž na první pohled podobají:



- > Jakmile mají všichni hráči své dílky připravené před sebou na stole, otočí se přesýpací hodiny.
- > Nyní se všichni hráči snaží co nejrychleji pokrýt svými dílky všechna prázdná pole na své kartě. Pole musí být zakryta úplně, a to do výšky právě dvou úrovní nad sebou. Dílky nesmí přesahovat přes vymezená pole a nesmí zasahovat do třetí úrovně.
- > Jakmile některý hráč úspěšně zakryje svými dílky všechna volná pole na kartě, zvolá „Ubongo!“.
- > Ostatní hráči pokračují v řešení zadání, dokud nevyprší čas daný přesýpacími hodinami.
- > Jakmile některý hráč zjistí, že na přesýpacích hodinách vypršel čas, zvolá „Stop“. Poté přestanou všichni hráči stavět.



Druhá šance

Nikomu z hráčů se v prvním kole v rámci časového limitu nepodařilo zadání vyřešit?

V tomto případě dostávají hráči

„Druhou šanci“. Přesýpací hodiny

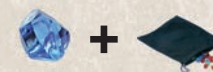
se znovu otočí a hráči se dále pokoušejí najít řešení.

Pokud nikdo z hráčů nevyřeší zadání ani napodruhé, nezíská drahokam nikdo a kolo hry okamžitě končí.

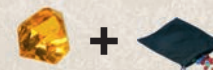
Hodnocení

Každý hráč, který vyřeší své zadání, dostane odměnu.

1. Hráč, který jako první přesně pokrýl volná pole karty a zvolal „Ubongo!“, si vezme **1 modrý safír** ze stolu a navíc si náhodně vytáhne **1 drahokam z pytlíku**.



2. V pořadí druhý hráč dostane **1 hnědý jantar** ze stolu a rovněž si náhodně vytáhne **1 drahokam z pytlíku**.



3. Pokud stihne v časovém limitu pokrýt svou plochu dílky i třetí hráč, vytáhne si náhodně **1 drahokam z pytlíku**.



4. V pořadí čtvrtý hráč si také vytáhne náhodně **1 drahokam z pytlíku**.



Hráč, kterému se nepodařilo vyřešit zadání ve vymezeném čase, drahokam nezískává.

Konec herního kola

-> **9 safírů** a **9 jantarů** vyložených na stole slouží zároveň jako počítadlo kol.

-> Po každém odehraném kole musí být na stole právě **o 1 modrý safír a 1 hnědý jantar** méně.

-> Pokud ve stanoveném čase vyřeší zadání pouze jeden hráč, získává odměnu za první pořadí a **1 hnědý jantar** se přemístí ze stolu do pytlíku.

-> Pokud žádný z hráčů nevyřešil problém ani během časového limitu druhé šance, odstraní se ze stolu **1 modrý safír** a **1 hnědý jantar** a vloží se do pytlíku.

Každý hráč po skončení kola odloží odehranou kartu zadání na společný odkládací balíček.

Nové kolo

Každý hráč si vezme z balíčku novou kartu zadání.

Hráč po levici posledního aktivního hráče hodí kostkou.

Číslo na kostce určuje, které zadání se bude řešit.

Konec hry

Hra končí **po devátém kole**, když jsou rozebrány, příp. vráceny do pytlíku, všechny drahokamy ze stolu.

Poté všichni hráči sečtou hodnotu svých drahokamů.

Hodnota drahokamů je rozdílná:

Červený = 4 body, modrý = 3 body, zelený = 2 body, hnědý = 1 bod

Hru vyhrává hráč s **nejvíce body**.

Pokud dosáhne **nejvyššího počtu bodů více hráčů**, o výsledku rozhoduje **dotatečné kolo**. Všichni hráči, kteří se dělí o první místo, si naposledy vezmou kartu zadání (každý se stejným symbolem zvířete) a příslušné dílky. Vítězem celé hry se stává hráč, který jako první úspěšně vyřeší zadání.

Příklad:

Hráč má na konci hry

1 červený rubín, 1 modrý safír,

3 zelené smaragdy a 3 hnědé jantary.

Získává tedy celkem **16 bodů**.

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



Další varianta hodnocení

Pokud chcete při odměňování hráčů odstranit prvek náhody, zkuste následující:

Nejrychlejší hráč získá **1 červený rubín**. Druhý nejrychlejší hráč získá **1 modrý safír**. Třetí nejrychlejší hráč obdrží **1 zelený smaragd** a čtvrtý nejrychlejší hráč **1 hnědý jantar**.

Varianta pro jednoho hráče

Když si chceš zahrát Ubongo sám, potřebuješ k tomu hodinky. Zkus vyřešit co nejvíce zadání během 5 (nebo 10 či 20) minut. Nebo si naopak můžeš stopovat čas, za který zvládneš vyřešit 5 (nebo 10 či 20) zadání.

Informace k materiálu:

Díly jsou zhotoveny z dřevěného vstříkaného litého granulátu z převážně dorůstajících surovin. Hlavní komponenty jsou dřevo, kukuřice, pryskyřice a malé množství pigmentů. Charakteristickými znaky tohoto ekologicky vysoce hodnotného materiálu firmy fasal® (fasal.at) je zvláštní struktura a drobné barevné odchytky.

Autor:

Grzegorz Rejchtman, ročník 1970, žije v Monaku. Rodilý Polák, který absolvoval obory informatika a hospodářské vědy, dává přednost hrám, které se lze snadno naučit a které přinášejí hodně družné zábavy. Již vydal několik her ve Skandinávii a jinde ve světě. Toto je jeho sedmá hra vydaná v nakladatelství Kosmos Verlag.

Ilustrace: Bernd Wagenfeld, Karl-Otto Homes, Nicolas Neubauer
Grafika: Sensit Communication, München
Redakce: Ralph Querfurth

Grzegorz Rejchtman a KOSMOS děkují všem, kdo otestovali hru a přečetli její pravidla.

Licence:

© 2009, 2015 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5-7
70184 Stuttgart, Germany
kosmos.de

Všechna práva vyhrazena.
MADE IN GERMANY
Č. zboží: 690847

Nevíš si rady? Odlož kartu stranou a vezmi si jinou kartu se zadáním. Zapisuj si své výsledky, stále budeš mít co zlepšovat a překonávat.

Tipy

Doporučujeme, abyste nejprve hráli strany karet s lehčím zadáním. Lépe si tak zvyknete na 3D dílky.

-> Při první hře můžete kostku úplně vynechat a u každé karty hrát zadání „3/4“ na **lehčí straně karty**. Tato zadání jsou v průměru nejjednodušší.

-> Dále doporučujeme vždy začít s tím „**nejobtížnějším**“ dílkem a najít pro něj vhodnou pozici. V opačném případě se může snadno stát, že byste mohli přehlédnout některé z možných pozic. Dílky zkoušejte různě otáčet a naklápět tak, abyste jimi mohli obsadit prázdná pole (viz obrázek vpravo).

-> Správná řešení jednotlivých zadání naleznete v příloženém sešitu. Na každé straně karty zadání naleznete v levém dolním rohu číslo (např. „A25“). Pod příslušným číslem naleznete řešení zadání v sešitu (např. „A25 – 112“).



Albi