

## Varianta

-> Pokud má jeden z vás s Ubongem výrazně méně zkušeností, můžete si zahrát následující variantu:

Položte bodovací desku doprostřed stolu zadní stranou nahoru (se **symboly kostky** na polích 3 a 4).



Zadní strana  
bodovací desky

Hra probíhá výše uvedeným způsobem s následující změnou:

Jakmile se některá figurka dostane na pole 3 a 4, bude se u dalšího listu s úkoly házet dvakrát, pokud je někdo ve vedení.

Výsledek **1. hodu** platí pro toho, kdo vede (vezme si odpovídající dílky).

Výsledek **2. hodu** platí pro vás oba.

**Pozor:** Dílky určené tímto hodem si nyní může vzít pouze ten z vás, kdo zrovna prohrává.

Kostku položte vedle bodovací desky tak, aby na horní stěně byl vidět výsledek 2. hodu.

Vedoucí hráč musí nejprve zakrýt vykládací plochu dílky, které definoval první hod. Ten, kdo zrovna prohrává, smí již nyní použít dílky určené 2. hodem.

**Pozor:** Jestliže ten z vás, kdo je ve vedení, splní první úkol, **nesmí** svou figurku **ještě** posunout! Musí si vzít ještě dílky dané 2. hodem a znovu zaplnit vykládací plochu.

V daném kole vyhrává ten, kdo jako první pokryje vykládací plochu dílky podle **2. hodu**. Pouze on smí posunout svou figurku dopředu.

U následujících listů s úkoly se postupuje stejným způsobem. Kdo jako první dosáhne pole 4, musí opět řešit dva úkoly, zatímco jeho soupeři stačí vypořádat se s jedním.

Pokud se obě figurky nachází na poli 3, resp. 4, hra probíhá běžným způsobem.

Vítězem se stává hráč, jehož figurka dorazí na cílové pole jako první.

### Autor:

**Grzegorz Rejchtman** (\*1970) žije v Monaku. Pochází z Polska a původně vystudoval informatiku a ekonomii. Dává přednost hrám, které se dají snadno naučit a přinášejí velkou míru zábavy a interakce. Řada jeho her se dočkala celosvětového vydání.

**Ilustrace:** Nicolas Neubauer, Bernd Wagenfeld

**Grafika:** Sensit Communication, München, sensit.de

**Redakce:** Markus Reichert, Michael Sieber-Baskal, Ralph Querfurth

**Překlad:** Václav Pražák

Grzegorz Rejchtman a KOSMOS děkují všem, kdo se podíleli na testování hry a připomínkování pravidel.

© 2008, 2022 Franckh-Kosmos  
Verlags-GmbH & Co. KG  
Pfizerstraße 5-7  
D-70184 Stuttgart  
kosmos.de

Všechna práva vyhrazena.  
MADE IN GERMANY  
Art.-Nr.: 683184

Máte ztracenou či poškozenou součást hry?  
Napište nám na [info@albi.cz](mailto:info@albi.cz) a my vám  
zašleme náhradní!

Hledáte inspiraci? Chcete si (nejen) o našich  
hrách popovídat s dalšími nadšenými hráči?  
Připojte se do skupiny „Hry nás baví“!



# Ubongo!

## Duel

pro 2 hráče od 8 let

### Princip hry

Každý z vás dostane 21 dílků a jednu sadu 9 listů s úkoly. Poskládejte je na sebe tak, aby list č. 1 ležel zcela nahoře, pod ním list č. 2 atd. Pomocí hodu kostkou se určí úkol, při jehož řešení spolu budete soupeřit. Oba se budete současně pokoušet pokládat na světlou vykládací plochu předepsané díly tak, abyste ji zcela zakryli. Komu se to podaří jako prvnímu, vykřikne: „Ubongo!“ a posune svou figurku na bodovací desce o jedno pole dopředu. Vítězem se stane ten z vás, kdo se dostane se svou figurkou jako první na pole 5.

Před první hrou opatrně uvolněte dílky a bodovací desku z kartonového rámu.

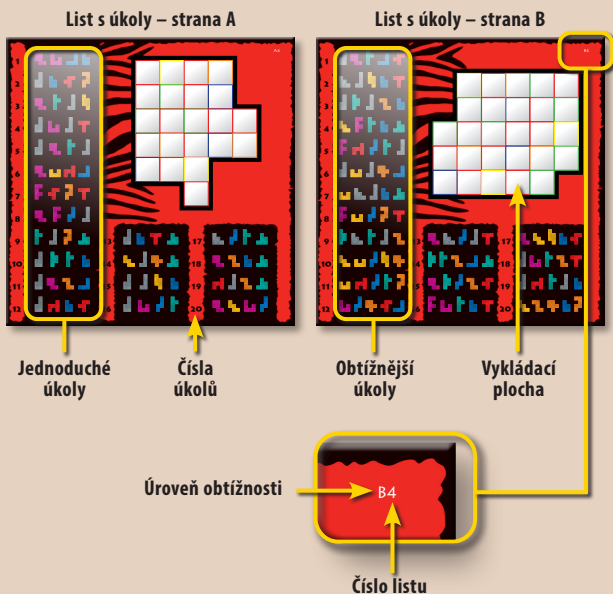
### Herní materiál

- 2 × 21 dílků
- 2 × 9 listů s úkoly  
(na každé straně se nachází vykládací plocha a 20 úkolů)
- 1 dvacetistěnná kostka
- 2 figurky
- 1 bodovací deska



## Příprava hry

-> Každý z vás si vezme jednu **kompletní sadu** 9 listů s úkoly. Dohodněte se, jakou stranu budete používat (**A nebo B**).

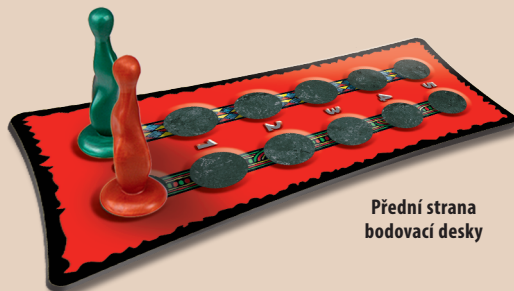


-> Na každé straně listu s úkoly se nachází **20 úkolů**. Na stranách A jsou **jednodušší úkoly**, z nichž každý vyžaduje **4 dílky**. Na stranách B jsou **obtížnější úkoly**, z nichž každý vyžaduje **5 dílků**. Pro první hru vám doporučujeme jednodušší úkoly se 4 dílky. Otočte všechny listy s úkoly tak, aby strany A **směřovaly dolů**, a seřadte je **podle čísel od 1 do 9**, přičemž list č. 1 bude zcela nahoře. Úkoly, které mají přijít bezprostředně na řadu, budou tedy zprvu zakryté.

-> Každý z vás dále dostane **21 různých dílků** a zvolí si jednu **figurku**.



-> **Bodovací desku** položte doprostřed stolu přední stranou (bez symbolů kostky na polích 3 a 4) nahoru.  
-> Své **figurky** postavte na startovní pole.



Přední strana bodovací desky

-> Připravte si **kostku**.

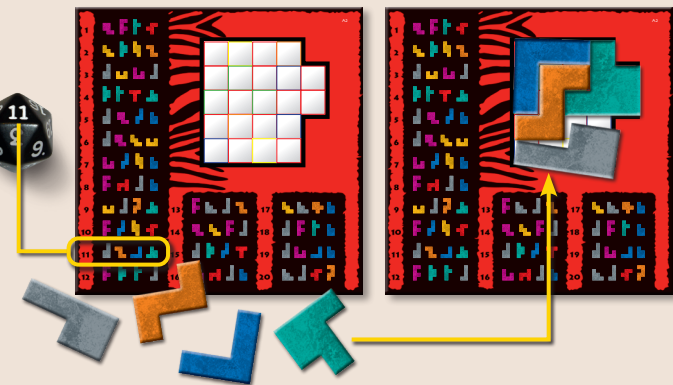


## Průběh hry

Každé kolo probíhá následovně:

- > Obrátte **vrchní list s úkoly**, takže budou vidět úkoly se 4 dílky.
- > V 1. kole **hází** mladší hráč. V následujících kolech se budete při házení pravidelně střídat.
- > **Hozené číslo** udává, **který úkol** se budete snažit co nejrychleji vyřešit.
- > **Oba** si co nejrychleji vyhledáte mezi svými **21 dílky** ty, které jsou vyobrazeny vedle **hozeného čísla**.
- > Jakmile je naleznete, musíte s jejich pomocí přesně zakrýt **vykládací plochu na aktuálním listu s úkoly**. To znamená, že **vykládací plocha** musí být **zcela a přesně zaplněná**. Žádná část dílků nesmí zasahovat mimo světlou vykládací plochu. Dílky je dovoleno **natáčet a převracet** na druhou stranu.

### Příklad:



- > Vaším úkolem je daný rébus co nejrychleji vyřešit. Dokážete tento duel obrátit ve svůj prospěch?

### Tip:

Některé dílky se dají smysluplně položit pouze na několik málo míst na vykládací ploše. Umístěte je jako první a poté vyzkoušejte všechny možnosti vyložení.

- > Komu se jako prvnímu podaří úkol vyřešit, zakřičí: **„Ubongo!“**
- > Ten, kdo byl rychlejší, posune svou figurku na bodovací desce o 1 pole dopředu. Poražený hráč nedostane žádný bod!

### Nové kolo

Oba otočte další list s úkoly (A2, resp. B2), hodte si na určení úkolu a může začít další kolo.

## Konec hry

Hra končí ve chvíli, kdy některá z figurek dorazí na cílové pole. Hru tedy vyhraje ten z vás, komu se podaří zvítězit v pěti duelech.

## Další pravidla

- > Pokud se nikomu z vás nepodaří vykládací plochu zcela zakrýt, můžete se dohodnout, že si hodíte znovu a pokusíte se zvládnout jiný úkol z daného listu.
- > Jestliže oba vyřešíte úkol ve **zcela shodném** čase, nebude figurkou pohybovat nikdo. V takovém případě si hodte znovu a pusťte se do jiného úkolu na stejném listu.