

Grzegorz Rejchtman

Ubongo



obsah hry:

50 karet se 100 zadáními

1 žirafometr
se dvěma stojánky

1 přesýpací
hodiny



32 herních dílků

120 drahokamů

1 plátěný sáček

Princip hry

Všichni hráči se současně snaží co nejrychleji zaplnit světlou základnu na kartě svými herními dílky. Na kartě se zadáním nesmí zůstat žádné světlé místo volné a zároveň nesmí žádný herní dílek přečnívat. Ve chvíli, kdy je složena základna, hráči staví ze zbývajících herních dílků věž, která musí být co nejvyšší. Po 90 vteřinách vyprší čas v přesýpacích hodinách. Nyní si hráči zkontrolují, zda položili herní dílky správně a pomocí žirafometru si změří výšku věže. Nejlepší získávají drahokamy. Hráč, který má po 6 kolech nejvíce drahokamů, vyhrává!

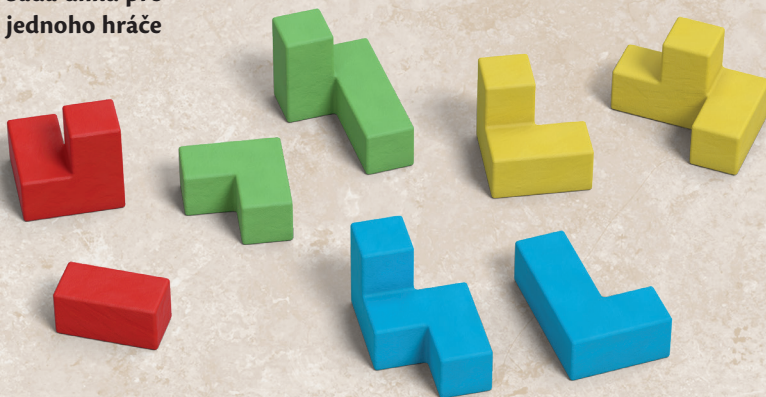
Před první hrou

Opatrně žirafu uvolněte z kartonu a vložte spodní okraj do plastových stojánek. Mohou vám s tím pomoci rodiče nebo starší sourozenci.

Příprava hry

- Vložte drahokamy do pytlíku.
- Postavte přesýpací hodiny na stůl tak, aby na ně každý dobře viděl.
- Každý hráč dostane sadu skládající se z **8 herních dílků** (viz obr.), které se od sebe liší tvarem. Herní dílky si položí na stůl, zbývajících se odloží do krabice.

Sada dílků pro jednoho hráče



—> **Vyberte si kartu se zadáním.**

Karty se zadáními mají 4 stupně obtížnosti:

Modrá karta: **Ubongo Junior-začátečník**

Zelená karta: **Ubongo Junior-pokročilý**

Žlutá karta: **Ubongo Junior-expert**

Červená karta: **Ubongo Junior-mistr**



Vezměte si následující **počet karet se zadáním:**

- > Hraje-li **1 hráč**: vezme si **6 karet** v jedné barvě.
- > Hrají-li **2 hráči**: vezmou si **12 karet** v jedné barvě.
- > Hrají-li **3 hráči**: vezmou si **18 karet** v jedné barvě.
- > Hrají-li **4 hráči**: vezmou si **24 karet** v jedné barvě.

—> Položte karty se zadáními na hromádku doprostřed stolu. Ty nyní tvoří **dobírací balíček**. Dbejte na to, aby karty v dobíracím balíčku ležely dolů barevnou stranou, se kterou pak budete hrát. Ostatní karty se zadáními vložte zpět do krabice.

- > Každá karta má jinou **základnu**, která se musí přesně vyložit barevnými dílky. Záleží jen na vás, které z vašich 8 herních dílků použijete.
- > Barevné dílky můžete jakkoliv otáčet.

Tip: Dbejte na to, abyste základnu pokryli co nejmenším počtem dílků a zbyl vám dostatek dílků na stavbu věže.

Průběh hry

Hraje se na **6 kol**. V prvním kole zahajuje hru nejstarší hráč. Po každém kole se mění začínající hráč po směru hodinových ručiček. Každé kolo probíhá následovně:

1. Zakrytí světlé základny na kartě herními dílky

—> Každý hráč si z hromádky vytáhne kartu se zadáním a položí ji před sebe herní plochou nahoru.

—> Začínající hráč zvolá „**Ubongo!**“ a otočí **přesýpací hodiny**.

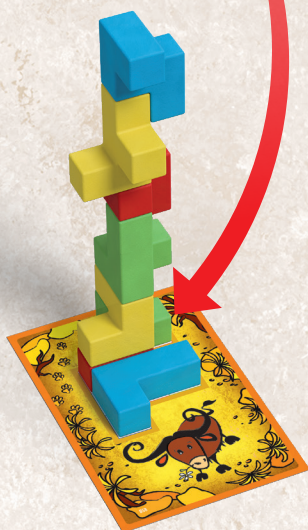
—> Hráči se snaží co nejrychleji přesně **zakrýt** svými dílky **základnu na kartě**. Základna musí být kompletně zakrytá, ale žádný kousek herního dílku **nesmí** tuto plochu **přesahovat!**



2. Stavba věže

—> Jakmile své dílky přesně vyskládáte na základnu, začnete na ně stavět ze zbylých dílků co nejvyšší věž. Věž můžete stavět **naprosto bez omezení**, dílky ve vyšších patrech smějí přesahovat přes základnu, nemusí na sobě sedět přesně a také nemusíte ke stavbě věže použít všech svých 8 dílků.

—> Po uplynutí času v přesýpacích hodinách zvolá začínající hráč „stop“ a všichni hráči přestanou ihned stavět.



3. Vyhodnocení kola

—> Každý hráč zkontroluje u svých spoluhráčů, jestli je **základna** na jejich kartě **přesně vyložena** barevnými dílky a zda nikde nezůstalo prázdné místo či dílky nepřečnívají mimo danou plochu.

—> Hráči, kteří dílky poskládali správně, si vezmou žirafometr a změří výšku své věže. Čím je věž vyšší, tím více drahokamů hráč obdrží. Vyčnívá-li věž např. do modrého pole na žirafometru, hráč získává 5 drahokamů. Vytáhne si je náhodně ze sáčku a položí před sebe jako zásobu. Pokud výška věže dosahuje přesně mezi 2 pole na žirafometru, obdrží hráč vždy vyšší počet drahokamů.

—> Hráči, kteří dílky neposkládali správně, nezískají žádný drahokam.



4. Zahájení nového kola

—> Každý si z balíčku dobere novou kartu se zadáním. Nový začínající hráč zvolá „Ubongo!“ a hraje se stejně, jako je popsáno výše.

Konec hry

Hra končí po **6 kolech**. Vyhrává ten, kdo nasbíral nejvíce drahokamů. Pokud má více hráčů stejný počet drahokamů, vyhrávají společně.



© 2017 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5 – 7
70184 Stuttgart, Germany
Autor: Grzegorz Rejchtman
Ilustrace + vzhled pro juniory:
Annette Nora Kara, anoka.de
Grafika: SENSIT Communication, sensit.de
Redakce: Elisabeth Sieber-Baskal,
Sandra Dochtermann, Katja Ermitsch
Překlad: Sylvie Mařková
kosmos.de

DISTRIBUTOR PRO ČR:
ALBI Česká republika a.s.
Praha 8, Thámova 13
Infolinka hry: +420 737 221 010
www.albi.cz

DISTRIBÚTOR PRE SR:
Albi s.r.o.
Oravská ulica 8557/22
Žilina
www.albi.sk

Albi

Verze hry s Ubongo 3D

Můžete si zahrát Ubongo Junior 3D dohromady s velkým Ubongem 3D.

Příprava hry

—> Každé dítě si vezme ze hry Ubongo Junior 3D **6 karet se zadáním** a **1 sadu barevných dílků**.

—> Každý dospělý si vezme ze **hry Ubongo 3D 6 karet se zadáním** a položí všechny dílky ze hry **Ubongo 3D** doprostřed stolu.

—> Z karet se vytvoří **2 dobírací balíčky** – jeden z karet ze hry Ubongo 3D, druhý z karet ze hry Ubongo Junior 3D. Dále si ze hry Ubongo Junior 3D nachystejte **žirafometr na měření věži, 120 drahokamů v sáčku a přesýpací hodiny**.

—> Od začínajícího hráče po směru hodinových ručiček si každý vezme z příslušné hromádky jednu kartu. **Dospělí** si poskládají svou sadu dílků. Nejprve se však rozhodnou pro jednu z úloh na jednodušší straně desky a vezmou si vždy 3 určené dílky. Ze zbylých dílků Ubongo 3D si smějí vybrat dalších 5 různých dílků, přičemž sada, se kterou se hraje, musí vždy obsahovat dílek 8 (viz obr.).



Důležité: Sada herní dílků se pro každé kolo skládá vždy z 8 různých dílků. Po každém kole si **dospělí** poskládají svou sadu v souladu s novým zadáním.

Jak se hraje

—> Začínající hráč otočí přesýpací hodiny a všichni zároveň začnou skládat dílky do sebe po vzoru puzzle **podle pravidel hry Ubongo Junior 3D**. **Dospělí** mají za úkol správně postavit nejen základnu, tedy to nejnižší podlaží, ale i první patro. Zbývající dílky pak mohou libovolně postavit na sebe.

—> Kolo končí po 90 sekundách. Hráči si vzájemně zkontrolují své spoluhráče, jestli je jejich **základna** přesně položena. U dospělých to platí pro základnu a první patro. Každý, kdo správně poskládal dílky, může svou **věž změřit** pomocí žirafometru a poté si vytáhnout z **pytlíku** odpovídající počet **drahokamů**. Věže, které ční nad žirafometr, budou odměněny 5 drahokamy.

Hra končí **po 6 kolech**. Ten, kdo má na konci hry nejvíce drahokamů, vyhrál!