

Ubongo 3D

Pro 2-4 hráče, od 10 let
od Grzegorz Rejchtman
© Kosmos, 2009

Myšlenka hry

Každý hráč si vezme kartu zadání. Hod kostky určí číslo zadání na kartě platné pro dané kolo. Uprostřed stolu si vybere příslušné dílky podle obrázku u zadání. Poté se otočí přesýpací hodiny a hráči se snaží vměstnat svoje trojrozměrné dílky na bílá místa své karty zadání tak, aby byla plocha plně zaplněna do výšky dva. Kdokoliv komu se to podaří zvolá před tím, než se dosype písek v přesýpacích hodinách, „Ubongo!“ a vezme si drahokam z pytlíku.

Dva nejrychlejší dostanou ještě jeden drahokam navíc. Vítězem se stává hráč s nejhodnotnější sbírkou drahokamů po devíti odehraných kolech.

Hrací materiál

36 karet zadání (s 504 zadáními)
40 kamenů ve 4 barvách
1 desetistěnná kostka
1 přesýpací hodiny
1 plátěný pytlík
58 drahokamů
1 sešit s řešením úloh

Před první hrou...

... Opatrně vyjměte všechny dílky z kartónových předloh.

Karty zadání a žetony

Každá karta zadání obsahuje dvě bílé plochy sloužící jako základny, které musí být zakryty kameny do výšky dva.

Jedna strana karty zadání obsahuje zadání staveb ze tří, druhá ze čtyř kamenů. Pro každé kolo se použije sada kartiček se stejným zvířátkem (je zobrazeno vždy na pravém konci čáry oddělující obě zadání na jedné straně karty).

Příprava

- Rozhodněte se zda budete řešit **lehčí zadání** (ze tří kamenů) nebo **těžší** (ze čtyř kamenů). Pro první hru je lepší začít s lehčí variantou.
- Roztřídte **karty zadání** podle zvířat (celkem devět druhů). Pokud hrají pouze **tři hráči**, od každého druhu **jednu kartičku vraťte** zpět do krabice (ve **dvou hráčích vraťte dvě kartičky**). Zbylé kartičky dejte na sebe a umístěte doprostřed stolu, tak že strana, se kterou hrajeme, bude na spodní straně.
- Kameny rozdělte podle barev a druhů a umístěte doprostřed stolu. Kameny by měly ležet vedle sebe tak, aby byly pro všechny hráče dobře dosažitelné.
- Umístěte 9 modrých safírů a 9 hnědých jantarů doprostřed stolu. Budou tvořit takzvanou zásobu. Ta bude určovat počet kol. Všechny ostatní drahokamy vhodte do pytlíku.
- Připravte přesýpací hodiny a hrací kostku.

Průběh hry

Hraje se devět kol.

Kolo hry

- Každý hráč si vezme **vrchní kartu** z balíčku zadání a položí ji před sebe stranou, která se bude toto kolo používat.
- Všichni hráči mají nyní před sebou kartu zadání **se stejným zvířetem**.
- Nejmladší hráč hodí kostkou. Číslo na kostce určuje, kterou úlohu hráči řeší.

Důležité:

- Na každé straně jsou dvě bílé plochy. Úloha musí být řešena na ploše, ke které patří číslo hozené na kostce. Na jednodušší straně patří čísla 1 – 4 k horní ploše a čísla 5 – 10 ke spodní ploše. Na obtížnější straně náleží k horní ploše čísla 1 – 5 a ke spodní 6 – 10.
- Na jednodušší straně má každé zadání přiřazena dvě nebo tři čísla. Padle-li číslo „5“, řeší se stejná úloha, jako když padne „6“ nebo „7“.

- Každý hráč si vezme z prostředka stolu kameny, které jsou zobrazeny v zadání na jeho kartě, a dá si je před sebe.

Upozornění:

- Pozorně si prohlédněte obrázek se zadáním. Některé tvary jsou si podobné a můžete je snadno zaměnit.

Když mají hráči před sebou potřebné kameny, jsou otočeny přesýpací hodiny.

- Nyní se všichni hráči snaží vyřešit co nejdříve svoji úlohu. Cílem je umístit všechny kameny tak, aby zcela zakrývali bílou plochu **do výšky dvou** kostek. Nesmí tedy zůstat žádné místo volné, ani nesmí žádná část kamenů přečnívat do strany nebo převyšovat do třetí úrovně.
- Když hráč umístí správně všechny své kameny na kartu zadání, zvolá „Ubongo!“
- Ostatní hráči se snaží vyřešit své úlohy také do časového limitu určeného přesýpacími hodinami.

Odměna

1. První hráč, který vyřeší puzzle a zvolá „Ubongo!“ si vezme 1 modrý safír ze zásoby a vytáhne si náhodně 1 drahokam z pytlíku.
2. Druhý hráč dostane 1 hnědý jantar ze zásoby a také si vytáhne náhodně 1 drahokam z pytlíku.
- 3./4. Když se v časovém limitu podaří vyřešit úlohu třetímu případně čtvrtému hráči, vytáhnou si z pytlíku náhodně 1 drahokam.

| | |
|--------------|---------------------------------------|
| První hráč: | 1 modrý safír + 1 drahokam z pytlíku |
| Druhý hráč: | 1 hnědý jantar + 1 drahokam z pytlíku |
| Třetí hráč: | 1 drahokam z pytlíku |
| Čtvrtý hráč: | 1 drahokam z pytlíku |

Nikdo neuspěl – Druhá šance

Pokud již uběhl čas vymezený hodinami a nikdo z hráčů svoji úlohu nevyřešil, přichází tzv. druhá šance. Přesýpací hodiny jsou znovu otočeny a hráči pokračují ve skládání. Pokud se někomu během této doby podaří úlohu vyřešit, zvolá opět Ubongo! a vytáhne si jeden drahokam z pytlíku. Nedostává ale již žádný drahokam ze zásoby. Kolo tím okamžitě končí a žádný další hráč již drahokam nezáiská.

| | |
|--|----------------------|
| První hráč: | 1 drahokam z pytlíku |
| (ve druhé šanci získá 1 drahokam nejvýše jeden hráč) | |

Počítadlo kol

- Zásoba 9 safírů a 9 jantarů zároveň slouží jako počítadlo kol. V normální kole odtud dostane **nejrychlejší hráč safír a druhý nejrychlejší jantar**.
- Po skončení každého kola musí být v zásobě **přesně o jeden safír a jeden jantar méně**.
- Může se stát, že v některém kole vyřeší úlohu jen jeden nebo dokonce není úspěšný žádný z hráčů. V tomto případě se musí stejně drahokamy z nabídky odebrat.
 - Pokud zadání vyřešil jen jeden hráč, odstraňte ze zásoby jeden jantar a dejte ho do pytlíku.
 - Pokud kolo dospělo do druhé šance, přesuňte ze zásoby do pytlíku jeden safír a jeden jantar.
- Všichni hráči vrátí kameny zpět doprostřed stolu.
- Všichni hráči odloží použité karty se zadáními.

Nyní může začít další kolo

- Každý hráč si vezme novou kartu zadání
- Nejmladší hráč hodí kostkou. Číslo na kostce určuje, kterou úlohu hráči řeší...

Konec hry

- Hra končí po devátém kole, když jsou rozebrány nebo vráceny do pytlíku všechny drahokamy ze zásoby.
- Všichni hráči si spočítají celkovou hodnotu svých drahokamů.
- Vyhrává hráč s nejvíce body.





- Pokud má více hráčů stejně bodů, rozhodne mezi nimi ještě jedno dodatečné kolo, tentokrát bez hodin. Cíl zůstává stejný a vítězí ten, kdo jako první vyřeší svoji úlohu a zvolá Ubongo!

Drahokamy

Drahokamy mají rozdílnou hodnotu závisující na jejich barvě.

- 10 rubínů, každý za 4 body
- 19 safírů, každý za 3 body
- 10 smaragdů, každý za 2 body
- 19 jantarů, každý za 1 bod

Příklad

-  1 x rubín v hodnotě 4 = 4 bodů
-  1 x safír v hodnotě 3 = 3 bodů
-  3 x smaragd v hodnotě 2 = 6 bodů
-  3 x jantar v hodnotě 1 = 3 bodů

Hráč s jedním rubínem, jedním safírem třemi smaragdy a třemi jantary má celkově 16 bodů.

Tipy

- Doporučujeme vyzkoušet si nejprve dvojrozměrnou verzi hry Ubongo!
- Při první hře můžete vynechat házení kostkou a řešit vždy úlohu 3 / 4 na snadnější straně karet. Tyto úlohy by měly být trochu jednodušší než ostatní.
- Je vhodné začít s umístováním nejhoršího kamene a najít pro něj vhodné umístění.
- Při umístování kamenů nezapomeňte na možnost různého otáčení a převrácení a také na to, že prvně umístovaný kámen nemusí ležet přímo na ploše, ale může být částečně nebo zcela až ve druhé vrstvě.
- Pokud se vám u některé úlohy nepodaří uspět, můžete si správné řešení vyhledat v sešitě s vzorovými řešeními. Každá karta má vlevo dole číslo (např. A25), podle kterého v sešitě snadno naleznete (A25 – 1 / 2).

Přeložil Ladislav Smejkal

