

# Ubongo extrém

Pro 2-4 hráče, od 8 let  
od Grzegorz Rejchtman  
© Kosmos, 2007

## Myšlenka hry

Každý hráč si vezme kartu zadání a vylosuje si barevný žeton, který mu určuje za jakou barvu bude toto kolo hrát. Z prostředí stolu si vybere příslušné dílky shodující se s barvou, kterou si vylosoval a vyobrazením na jeho kartě zadání. Přesýpací hodiny se otočí a hráči se snaží vměstnat svoje dílky na bílá místa své karty zadání. Kdokoliv komu se to podaří zvolá před tím, než se dosype písek v přesýpacích hodinách, „Ubongo!“ a vezme si drahokam z pytlíku. První dva nejrychlejší dostanou drahokamy dva. Vítězem hry je hráč s nejhodnotnější sbírkou drahokamů.

## Hrací materiál

54 karet zadání (s 432 zadáními)  
52 dílku ve 4 barvách  
4 šestiúhelníkových žetonů určujících barvu  
54 drahokamů  
1 plátěný pytlík  
1 přesýpací hodiny

## Před první hrou...

... Opatrně vyjměte všechny dílky z kartónových předloh.

## Karty zadání a žetony

Každá karta zadání má rozdílné uspořádání bílých hexů, které musí být zakryty dílky stejné barvy.

Jedna strana karty zadání se zakrývá vždy třemi dílky druhá čtyřmi.

Každý hráč si z hromádky uprostřed vybere žetony barvy odpovídající hexového žetonu, který si vylosoval z pytlíku.

## Příprava

- Rozhodněte se zda budete řešit lehčí zadání (troj dílkové) nebo těžší (čtyř dílkové). Pro první hru je lepší začít s lehčí variantou.
- Zamíchejte karty zadání a umístěte ho doprostřed stolu, tak že strana, s kterou hrajeme bude na spodní straně.
- Dílky rozdělte podle barev na od sebe oddělené hromádky. Dílky by měly ležet vedle sebe tak, aby byl každý z nich dobře viditelný.
- Umístěte 9 modrých safírů a 9 hnědých jantarů doprostřed stolu. Budou tvořit takzvaný výběr. Ten bude určovat počet kol. Všechny ostatní drahokamy vhodte do pytlíku spolu se čtyřmi žetony určující hráči za jako barvu v daném kole hraje.
- Nyní si každý hráč vylosuje z pytlíku jeden šestiúhelníkový žeton určující barvu.
- Barva tohoto žetonu určuje s jakou barvou dílků bude toto kolo hráč hrát. Když hrají méně než čtyři hráči, nechají se přebytečné žetony v pytlíku pro další kolo.
- Připravte přesýpací hodiny.

## Průběh hry

Hraje se na 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.
- Zjistěte s jaké dílky jsou zobrazeny na vaší kartě zadání v barvě vašeho žetonu. A vyberte si tyto dílky ze zásoby uprostřed stolu.

*Příklad: Hráč s červeným žetonem si vezme červené dílky, které jsou vyobrazeny na jeho kartě.*

- Když mají všichni své dílky otočte přesýpací hodiny.
- Nyní se hráči snaží vměstnat své dílky na svou kartu zadání, tak aby zakryly všechny bílé hexy na kartě a aby nepřesahovali mimo zadání. Dílky mohou být umístěny na obě strany (lícovou i rubovou).
- Když hráč umístí správně všechny své dílky do karty zadání, zvolá „Ubongo!“

1. První hráč, který vyřeší puzzle a zvolá „Ubongo!“ si vezme 1 modrý safír z výběru a vytáhne si 1 drahokam z pytlíku.

2. Druhý hráč dostane 1 hnědý jantar z výběru a také si vytáhne 1 drahokam z pytlíku.

3./4. Když se v časovém limitu podaří vyřešit puzzle třetí případně čtvrtému hráči, vytáhnou si z pytlíku 1 drahokam.

## Drahokamy

Drahokamy mají rozdílnou hodnotu záviselou na jejich barvě.

- 9 rubínů, každý za 4 body
- 18 safírů, každý za 3 body
- 9 smaragdů, každý za 2 body
- 18 jantarů, každý za 1 bod

Na zadní straně žetonů určujících za jako barvu hráč dané kolo hraje, jsou vyobrazeny hodnoty jednotlivých drahokamů.

- Aktuální tah končí, když dojde čas. (Když nikdo z hráčů nevyřeší puzzle hraje se tzv. druhá šance viz. Další pravidla.

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

## Konec kola

- Výběr 9 safírů a 9 jantarů zároveň slouží jako počítadlo kol. V normální kole odtud dostane nejrychlejší hráč safír a druhý nejrychlejší jantar.
- Kdykoliv, když se nepodaří ani jednomu z hráčů vyřešit puzzle v průběhu kola je dán jeden safír a jeden jantar z výběru zpátky do pytlíku.
- Když v normální kole vyřeší puzzle pouze jeden hráč, je dán jantar z výběru zpátky do pytlíku.
- Každé kolo je tedy ve výběru o jeden safír a jeden jantar méně.
- Po každém kole hráč:
  - odloží kartu zadání
  - vrátí zpátky dílky, které toto kolo používal, doprostřed stolu
  - vrátí zpátky do pytlíku žetony určující barvu, za kterou hrál





## Nyní může začít další kolo

- Každý hráč si vezme novou kartu zadání
- Zatřeste pytlíkem a každý hráč si z něj vytáhne žeton barvy, za kterou bude toto kolo hrát. (Klidně to může být i barva, za kterou hrál minulé kolo.)

## Konec hry

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

### 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 šestnáct bodů.

## Další pravidla

### Druhá šance

- Když se nikomu nepodaří vyřešit puzzle než se přesype písek v hodinách – dostanou hráči druhou šanci. Přesýpací hodiny se znovu otočí a hráči pokračují v řešení puzzle.

Když se některému z hráčů podaří správně sestavit dílky zavolá „Ubongo!“ a všichni ostatní přestávají řešit, i když se písek ještě nepřesypal. Úspěšný hráč si vezme jeden drahokam z pytlíku. Protože vyřešil úkol až v druhé šanci, nedostává drahokam z nabídky. Nikdo jiný v tomto případě drahokam nezíská.

První hráč: 1 drahokam z pytlíku  
(Při druhé šanci může vyhrát drahokam jen jeden hráč.)

Pokud se nepodaří žádnému hráči sestavit správně dílky ani v druhé šanci, nezískává drahokam nikdo a toto kolo je u konce.

- Každopádně po neúspěšném normálním kole a následující druhé šanci jsou modrý safír a hnědý z jantaru z výběru hozeny zpátky do pytlíku.

### **Konec hry s více vítězi**

Když má na konci hry více hráčů stejný (nejvyšší) výsledek odehraje se ještě dodatečné rozhodující kolo. Každý z hráčů, kteří mají stejně bodů, si pomocí žetonu vylosuje barvu, vezme si kartu zadání a vyberou patřičné dílky. Výkřikem „Ubongo!“ začíná rozhodující kolo. První úspěšný hráč je vítězem celé partie.

Přeložil Eklp