

Ubongo

Grzegorz Rejchtman

Hrací materiál

- 1 hrací deska (ze dvou částí)
- 4 figurky
- 72 drahokamů (po 12ti v 6ti různých barvách)
- 36 hracích kartiček úkolů
- 4 sady dílků skládačky po 12ti kusech
- 1 přesýpací hodiny
- 1 kostka

Příprava hry

- Spojte dvě části hrací desky.
 - Náhodně rozmístěte drahokamy do otvorů v hrací desce (do každého otvoru dáme jeden drahokam).
 - Každý hráč si zvolí figurku a umístí ji na jedno z červených polí na hrací desce. Na jednom poli může být i více figurek.
 - Každý hráč si vezme jednu sadu 12ti dílků.
 - Hráči se rozhodnou, kterou stranu kartiček budou používat (jednodušší se třemi dílky nebo náročnější se čtyřmi).
- Dva hráči: 18 kartiček se vrátí zpět do krabice (nebudou ve hře využity).
Tři hráči: 9 kartiček se vrátí zpět do krabice (nebudou ve hře využity).
Čtyři hráči: všech 36 kartiček zůstane ve hře.
Kartičky zamíchejte a umístěte vedle hrací desky nepoužívanou stranou nahoru.

Průběh kola

Určete začínajícího hráče.

ŘEŠENÍ ÚLOHY

- Každý hráč, počínajíc začínajícím hráčem si vezme jednu úkolovou kartičku a dá si ji před sebe na stůl.
- Začínající hráč hodí kostkou. Ve stejném okamžiku otočte přesýpací hodiny. Čas běží...
- Každý hráč se podívá na svou kartičku. Vezme si dílky nakreslené v řádku vedle symbolu, který padl na kostce. S vybranými dílky se snaží co nejdříve (nejpozději do časového limitu) vyplnit obrazec, který má na své kartičce.
- Jakmile je hráč hotov, zvolá: "Ubongo!". Ostatní hráči pokračují v řešení své úlohy tak dlouho, dokud běží přesýpací hodiny.
- Při řešení úlohy je možné dílky libovolně natáčet i otáčet na druhou stranu (obě strany jsou použitelné pro řešení).

POHYB FIGURKY A ZÍSKÁVÁNÍ DRAHOKAMŮ

- Hráč, který první vyřešil svoji úlohu, nyní může posunout svoji figurku v rámci červených polí až o tři pole libovolným směrem.
- Hráč si vezme dva nejbližší drahokamy v řádku, ve kterém má nyní figurku, a položí je před sebe. Vše musí stihnout, dokud běží přesýpací hodiny.
- Druhý nejrychlejší hráč nyní může posunout svoji figurku v rámci červených polí až o dvě pole libovolným směrem a také si vezme dva nejbližší drahokamy.

- Pokud i třetí hráč stihl vyřešit úlohu v časovém limitu, může posunout svoji figurku v rámci červených polí maximálně o jedno pole libovolným směrem a také si vzít dva nejbližší drahokamy.
- Nakonec, pokud byl úspěšný i čtvrtý hráč, smí si i on vzít dva nejbližší drahokamy. Čtvrtý hráč už ale nemá žádnou možnost pohybu svojí figurkou.

Poznámka: Každý hráč, který vyřešil úlohu včas si může vzít dva drahokamy (pokud to stihne provést před vypršením času). Jedinou výhodou rychlejšího hráče je, že může nejprve pohnout svoji figurkou. To má svůj význam, protože není důležitý celkový počet nasbíraných drahokamů, ale počítá se, kolik jich hráč nasbíral od jedné barvy.

Konec kola

- Když vyprší čas, kolo končí. Kartičky jsou odloženy.
- Každý hráč dostane novou kartičku. Hráč nalevo od začínajícího hráče je novým začínajícím hráčem a bude házet kostkou a spouštět hodiny. Další kolo začíná...

Konec hry

Hra končí po devíti kolech, tj. když byly použity všechny kartičky. Vítězí hráč s nejvíce drahokamy v jedné barvě. Pokud mají dva nebo více hráčů stejný počet drahokamů ve své nejlepší barvě, rozhoduje druhá, případně další nejdelší barva hráčů.

Příklad hodnocení

Adam má 6 zelených, 4 červené, 2 modré, 2 fialové, 2 hnědé a 2 žluté drahokamy. Bára získala 2 zelené, 2 červené, 1 fialový, 2 hnědé a 3 žluté drahokamy. Cyril má 4 zelené, 3 červené, 2 modré, 6 fialových a 1 hnědý drahokam. Vítězem je Cyril, který získal stejně jako Adam 6 kousků drahokamů ve své nejlepší barvě. Ve druhé nejlepší barvě má Adam i Cyril 4 drahokamy. Rozhoduje tedy až třetí nejlepší barva a v ní má Cyril o drahokam více (Cyril 3 kousky a Adam jen 2).

Další pravidla

- Pokud nikdo z hráčů nestihl vyřešit úlohu včas, hodiny se otočí a všichni mají dostanou šanci. Pokud se úlohu nepodaří nikomu vyřešit ani tentokrát, kartičky se odloží a pokračuje se dalším kolem.
- I při hře s méně než čtyřmi hráči má nejrychlejší hráč možnost pohybu figurkou až o tři pole.
- Pohnul-li hráč svoji figurkou na pole, na které v tomtéž tahu táhl svoji figurkou pře ním i jiný hráč, smí si přesto ihned vzít drahokamy i v případě, že první hráč si je ještě nevzal. Platí pravidlo, kdo dřív přijde, ten dřív bere :-).
- Jakmile si hráč vzal nejbližší drahokam v řádku, druhý nejbližší již získává automaticky.
- Získané drahokamy mají hráči během hry viditelně před sebou.
- Jestliže byly z nějakého řádky již odebrány všechny drahokamy, nemohou v tomto řádku ve zbytku partie již hráči získávat další drahokamy.
- Samotné včasné vyřešení úlohy ještě negarantuje zisk drahokamů, hráč musí stihnout v daném čase také provést pohyb figurkou a vzít si oba drahokamy.

Poznámka překladatele: My hrajeme Ubongo s drobnou úpravou pravidel. Pohyb figurkou a zisk drahokamů provádíme až na konci celého kola poté, co všichni hráči úlohu vyřešili nebo doběhl čas.

*Překlad pravidel: Ladislav Smejkal s využitím originálních pravidel a anglického překladu Johana Berglinda
www.svet-deskovych-her.cz*