

Ubongo 3D



Pre 1-4 hráčov od 10 rokov



Herný materiál

- 36 kariet zadania (s 504 zadaniami)
- 40 herných dielikov v 4 farbách
 - 1 desaťstenná kocka
 - 1 presýpacie hodiny
 - 1 plátenné vrecúško
- 58 drahokamov:
 - 19 zařírov (modré)
 - 19 jantárov (hnedé)
 - 10 rubínov (červené)
 - 10 smaragdov (zelené)
- 1 zošit s riešeniami



Princíp hry

Každý hráč dostane na začiatku hry hraciu kartu so zadanim. Hod kockou urči, ktoré zadanie na karte budú hráči riešiť. Potom si každý hráč vezme zo stredu stola príslušné dieliky. Otočia sa presýpacie hodiny a všetci hráči sa zároveň snažia pokryť prázdne polia na svojej karte 3D dielikmi podľa zadania tak, aby plocha bola dielikmi úplne zakrytá, a to do výšky 2 poschodí.

Hráč, ktorý splní úlohu skôr, ako sa dosype piesok v presýpacích hodinách, zvolá „Ubongo!“ a vytiahne si z vrecúška jeden drahokam – prví dvaja hráči získavajú navyše po jednom drahokame. Víťazom hry sa stáva hráč, ktorý má po 9 kolách najhodnotnejšiu zbierku drahokamov.

40 dielikov:

Dielik 1 2x		Dielik 5 2x		Dielik 9 3x		Dielik 13 2x	
Dielik 2 2x		Dielik 6 2x		Dielik 10 3x		Dielik 14 2x	
Dielik 3 3x		Dielik 7 3x		Dielik 11 2x		Dielik 15 2x	
Dielik 4 2x		Dielik 8 4x		Dielik 12 2x		Dielik 16 4x	

Pred prvou hrou...

... sa všetky drahokamy nasypú do plátenného vrecúška.

Karty zadania a kocka

Strana karty
s ľahším zadáním



Na každej strane zadania sú dve prázdne svetlé polia.

Ku každému poľu patria 2 zadania (karta s ľahším zadáním), prípadne 5 zadaní (karta s ťažším zadáním).

Kocka určuje, ktoré zadanie bude hráč riešiť.

Strana karty
s ťažším zadáním



Vždy 4 karty zadania s rovnakým symbolom zvierata patria k sebe. V každom kole dostane každý hráč jednu z týchto kariet a snaží sa vyriešiť to zadanie, ktoré mu bolo určené hodom kocky.

Príprava hry

- Hráči sa rozhodnú, či na hru použijú ľahšiu stranu kariet (tzn. zakrytie 3 dielikmi) alebo ťažšiu stranu (tzn. zakrytie 4 dielikmi). (Pre prvú hru odporúčame stranu s 3 dielikmi.)
- Potom sa 36 kariet so zadaním roztriedi podľa 9 symbolov zvierat. K jednému symbolu zvierata patria vždy 4 karty. Pokiaľ budú hrať iba 3 hráči, odstráni sa z každého symbolu zvierata jedna karta a vráti sa späť do škatule. Pokiaľ hrajú 2 hráči, odstránia sa z každého symbolu zvierata dve karty a vráti sa späť do škatule.

Na záver sa všetky karty zadania zamiešajú a navŕšia sa do jedného veľkého balička uprostred stola (vždy hore stranou, ktorá sa nebude hrať).

- Všetkých 40 herných dielikov sa umiestni doprostred stola tak, aby na ne každý hráč dobre dosiahol.
- Z vrecúška s drahokamami sa vyberie **9 modrých zafirov** a **9 hnedých jantárov**. Týchto 18 drahokamov sa umiestni do dvoch radov na stôl – jeden rad z **9 zafirov** a druhý rad z **9 jantárov**. Týchto 2×9 kameňov, ktoré sú určené pre najlepších hráčov, bude zároveň slúžiť na počítanie kôl. Drahokamy majú rôzne hodnoty: **červený = 4 body, modrý = 3 body, zelený = 2 body, hnedý = 1 bod**
- Nakoniec sa na stôl umiestnia presýpacie hodiny a kocka.

Priebeh hry

Hra prebieha v 9 kolách.

Priebeh kola

- Hráči si postupne vezmú vrchnú kartu z balička a položia si ju pred seba hore stranou s ľahším zadáním.
- Všetci hráči majú teraz pred sebou len jednu kartu zadania (všetci so zhodným symbolom zvierata).
- Najmladší hráč hodí kockou. Číslo na kocke určuje, ktoré zadanie sa bude riešiť.

Dôležité:

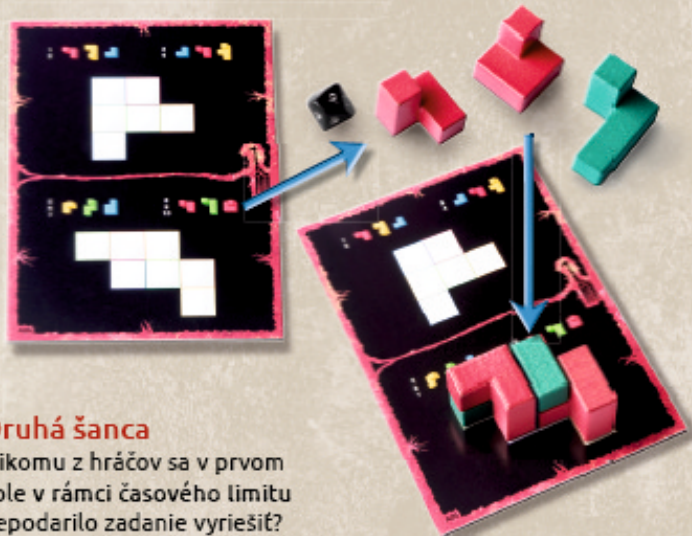
- Na každej strane sú dve prázdne polia. Zadanie, ktoré určí kocka, sa môže riešiť iba na príslušnom poli. Na strane s ľahším zadáním patria čísla od 1 do 4 k hornému prázdnemu poľu, čísla od 5 do 10 k spodnému poľu. Na strane s ťažším zadáním patria čísla od 1 do 5 k hornému poľu, čísla od 6 do 10 k spodnému poľu.
- Na strane s ľahším zadáním s 3 dielikmi môže byť rovnaké zadanie určené aj dvomi alebo tromi rozdielnymi hodmi kockou. Napr. ak hodím 5, riešim rovnaké zadanie, ako keby som hodil 6 alebo 7.
- Teraz si každý hráč vezme zo stredy stola tie dieliky, ktoré bude potrebovať na riešenie svojho zadania, a položí ich pred seba.

Pozor:

Je bezpodmienečne nutné si vybrať tie správne dieliky na riešenie aktuálneho zadania. Jednotlivé dieliky sa totiž na prvý pohľad podobajú:



- Hneď ako majú všetci hráči svoje dieliky pripravené pred sebou na stole, otočia sa presýpacie hodiny.
- Teraz sa všetci hráči snažia čo najrýchlejšie pokryť svojimi dielikmi všetky prázdne polia na svojej karte. Polia musia byť zakryté úplne, a to do výšky práve dvoch úrovní nad sebou. Dieliky nesmú presahovať cez vymedzené polia a nesmú zasahovať do tretej úrovne.
- Hneď ako niektorý hráč úspešne zakryje svojimi dielikmi všetky voľné polia na karte, zvolá „Ubongo!“.
- Ostatní hráči pokračujú v riešení zadania, kým nevyprší čas daný presýpacími hodinami.
- Hneď ako niektorý hráč zistí, že na presýpacích hodinách vypršal čas, zvolá „Stop“. Potom prestanú všetci hráči stavať.



Druhá šanca

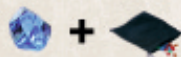
Nikomu z hráčov sa v prvom kole v rámci časového limitu nepodarilo zadanie vyriešiť?

V tomto prípade dostávajú hráči druhú šancu. Presýpacie hodiny sa znovu otočia a hráči sa ďalej pokúšajú nájsť riešenie. Pokiaľ nikto z hráčov nevyrieši zadanie ani na druhýkrát, nezíska drahokam nikto a kolo hry okamžite končí.

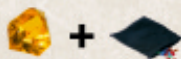
Hodnotenie

Každý hráč, ktorý vyrieši svoje zadanie, dostane odmenu.

1. Hráč, ktorý ako prvý presne pokryl voľné polia karty a zvolal „Ubongo!“, si vezme **1 modrý zafír** zo stola a navyše si náhodne vytiahne 1 drahokam z vrecúška.



2. V poradí druhý hráč dostane **1 hnedý jantár** zo stola a tiež si náhodne vytiahne 1 drahokam z vrecúška.



3. Pokiaľ stihne v časovom limite pokryť svoju plochu dielikmi aj tretí hráč, vytiahne si náhodne 1 drahokam z vrecúška.



4. V poradí štvrtý hráč si tiež vytiahne náhodne 1 drahokam z vrecúška.



Hráč, ktorému sa nepodarilo vyriešiť zadanie vo vymedzenom čase, drahokam nezískava.

Koniec herného kola

- **9 zafírov** a **9 jantárov** vyložených na stole slúži zároveň ako počítadlo kôl.
- Po každom odohranom kole musí byť na stole práve o **1 modrý zafír** a **1 hnedý jantár** menej.
- Pokiaľ v stanovenom čase vyrieši zadanie iba jeden hráč, získava odmenu za prvé poradie a **1 hnedý jantár** sa premiestni zo stola do vrecúška.
- Pokiaľ žiadny z hráčov nevyriešil problém ani počas časového limitu druhej šance, odstráni sa zo stola **1 modrý zafír** a **1 hnedý jantár** a vložia sa do vrecúška.

Každý hráč po skončení kola odloží odohranú kartu zadania na spoločný odkladací balíček.

Nové kolo

Každý hráč si vezme z balíčka novú kartu zadania. Hráč po ľavici posledného aktívneho hráča hodí kockou. Číslo na kocke určuje, ktoré zadanie sa bude riešiť.

Koniec hry

Hra končí po deviatom kole, keď sú rozobrané, príp. vrátené do vrecúška všetky drahokamy zo stola.

Potom všetci hráči sčítajú hodnotu svojich drahokamov.

Hodnota drahokamov je rozdielna:

červený = 4 body, modrý = 3 body, zelený = 2 body, hnedý = 1 bod

Hru vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov.

Pokiaľ dosiahne najvyšší počet bodov viac hráčov, o výsledku rozhoduje dodatočné kolo. Všetci hráči, ktorí sa delia o prvé miesto, si naposledy vezmú kartu zadania (každý s rovnakým symbolom zvieratka) a príslušné dieliky. Víťazom celej hry sa stáva hráč, ktorý ako prvý úspešne vyrieši zadanie.

Príklad:

Hráč má na konci hry

1 červený rubín, 1 modrý zafír,

3 zelené smaragdy a 3 hnedé jantáry.

Získava teda celkovo 16 bodov.

$1 \times 4 + 1 \times 3 + 3 \times 2 + 3 \times 1 = 16$ bodov.



Ďalší variant hodnotenia

Pokiaľ chcete pri odmeňovaní hráčov odstrániť prvok náhody, skúste nasledujúce:

Najrýchlejší hráč získa **1 červený rubín**. Druhý najrýchlejší hráč získa **1 modrý zafír**. Tretí najrýchlejší hráč dostane **1 zelený smaragd** a štvrtý najrýchlejší hráč **1 hnedý jantár**.

Variant pre jedného hráča

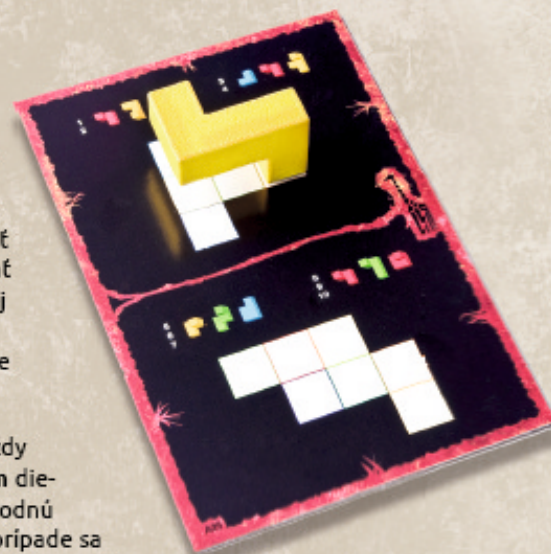
Keď si chceš zahrať Ubongo sám, potrebuješ na to hodinky. Skús vyriešiť čo najviac zadanií počas 5 (alebo 10 či 20) minút. Alebo si naopak môžeš stopovať čas, za ktorý zvládneš vyriešiť 5 (alebo 10 či 20) zadanií.

Nevieš si rady? Odlož kartu nabok a vezmi si inú kartu so zadaniím. Zapisuj si svoje výsledky, stále budeš mať čo zlepšovať a prekonávať.

Tipy

Odporúčame, aby ste najprv hrali strany kariet s ľahším zadaniím. Lepšie si tak zvyknete na 3D dieliky.

- Pri prvej hre môžete kocku úplne vynechať a pri každej karte hrať zadanie 3/4 na ľahšej strane karty. Tieto zadania sú v priemere najjednoduchšie.
- Ďalej odporúčame vždy začať najnáročnejším dielikom a najstť preň vhodnú pozíciu. V opačnom prípade sa môže ľahko stať, že by ste mohli prehliadnúť niektoré z možných pozícií. Dieliky skúšajte rôzne otáčať a naklápať tak, aby ste nimi mohli obsadiť prázdne polia (pozrite si obrázok vpravo).
- Správne riešenia jednotlivých zadanií nájdete v priloženom zošite. Na každej strane karty zadania nájdete v ľavom dolnom rohu číslo (napr. A25). Pod príslušným číslom nájdete riešenie zadania v zošite (napr. A25 – 1/2).



Informácie k materiálu:

Diely sú zhotovené z dreveného vstrekovaného liateho granulátu z prevažne dorestajúcich surovín. Hlavnými komponentmi sú drevo, kukurica, živica a malé množstvo pigmentov. Charakteristickými znakmi tohto ekologicky vysokohodnotného materiálu firmy fasal® (fasalLat) je zvláštna štruktúra a drobné farebné odchýlky.

Autor:

Grzegorz Rejchtman, ročník 1970, žije v Monaku. Rodený Poliak, ktorý absolvoval v odboroch informatika a hospodárske vedy, dáva prednosť hrám, ktoré sa je možné ľahko naučiť a ktoré prinášajú veľa druhej zábavy. Už vydal niekoľko hier v Škandinávii a vo svete. Toto je jeho siedme hra vydaná v nakladateľstve Kosmos Verlag.

Ilustrácie:

Berni Wagenfeld,
Karl-Otto Homes, Nicolas Neubauer
Grafika: Sensit Communication,
München
Redakcia: Ralph Querfurth

Grzegorz Rejchtman a KOSMOS
ďakujú všetkým, ktorí otestovali
hru a prečítali jej pravidlá.

Licencie:

© 2009, 2015 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5–7
70184 Stuttgart, Germany
kosmos.de

Všetky práva vyhradené.
MADE IN GERMANY
Č. tovaru: 690847

Albi