Ubongo! Flex

Pro 1-4 hráče od 8 let

Nechce se vám studovat pravidla? Podívejte se na videonávod:

O CO JDE?

Ve hře Ubongo Flex sestavujete podkladové plochy a zakrýváte je svými dílky. V různých variantách můžete zvyšovat stupeň obtížnosti a odehrávat kola s různými podkladovými destičkami.

Na začátku si každý z vás vezme jednu sadu dílků a v závislosti na konkrétním kole si vylosuje požadované podkladové destičky. Poté spusťte časovač. Nyní se všichni současně snažíte umístit na vámi sestavenou podkladovou plochu dostupné dílky tak, abyste ji zcela zakryli.

Všichni, kterým se to podaří před vypršením času, zakřičí: „Ubongo!" a získají jednu ze svých podkladových destiček jako odměnu. Dva nejrychlejší hráči dostanou navíc žeton drahokamu ze stupnice kol! Vítězem se stává ten, komu se na konci 9. kola podaří nashromáždit nejcennější sbírku drahokamů a podkladových destiček.

HERNÍ MATERIÁL

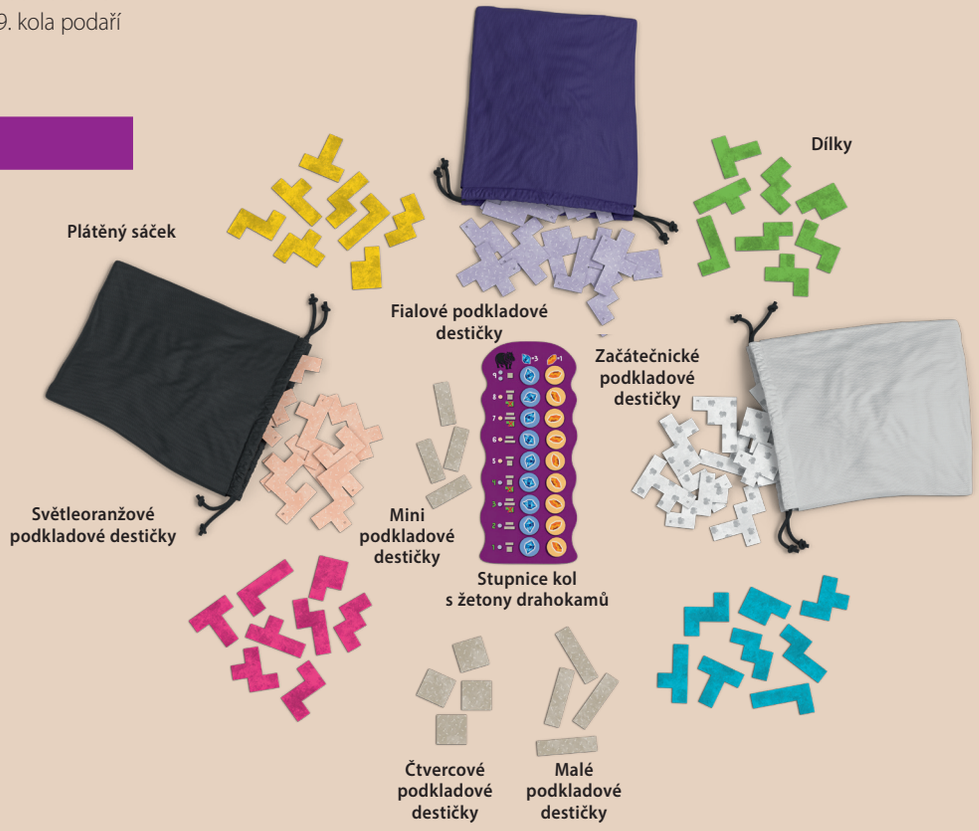
- 18 začátečnických podkladových destiček (bílé s hrochem)
- 4 mini podkladové destičky (hnědé)
- 4 malé podkladové destičky (hnědé)
- 4 čtvercové podkladové destičky (hnědé)
- 4 x 8 dílků v barvách hráčů (žlutá, zelená, tyrkysová, růžová)
- 36 fialových podkladových destiček
- 36 světle oranžových podkladových destiček
- 18 žetonů drahokamů (+ 4 náhradní)
  - 9 safírů (modré)
  - 9 jantarů (hnědé)
- 1 stupnice kol
- 3 sáčky

PŘED PRVNÍ HROU

Před první hrou musíte sestavit vnitřní rozdělovač krabice.

Nejprve vezměte příčku označenou na koncích čísly 1 a 2. Přehněte ji uprostřed, její konce ohněte ven a takto zformovanou ji zasuňte do výřezů označených stejnými čísly ve vnitřní stěně krabice. Příčka tak bude upevněna mezi vnitřní a vnější stěnou krabice.

Poté umístěte příčku označenou na koncích čísly 3 a 4 do krabice stejným způsobem kolmo na předchozí, takže uvnitř krabice vzniknou 4 přihrádky.



PŘÍPRAVA HRY

-> Každý z vás si vybere jednu barvu a položí si před sebe všechny dílky v této barvě.

-> Umístěte mini, malé a/nebo čtvercové podkladové destičky potřebné v daném kole tak, aby na ně všichni pohodlně dosáhli.

-> Vložte všechny začátečnické podkladové destičky do bílého sáčku, všechny fialové podkladové destičky do fialového sáčku a všechny světle oranžové podkladové destičky do černého sáčku. Sáčky umístěte rovněž na dosah všech hráčů.

-> Připravte stupnici kol s žetony drahokamů pro aktuální hru (4 nebo 9 kol).

-> Nastavte na časovači ve svém mobilním telefonu 1 minutu.

Tip: Čas si můžete podle potřeby a chuti přizpůsobit. Jestliže chcete mít hru o něco snazší, lze ho přidat. Pokud si přejete obtížnější hru, dostupný čas o něco zkraťte.
Když hrajete poprvé pokročilou hru, můžete rovněž nastavit delší časový limit. V takovém případě vám doporučujeme začít na 90 sekundách.

ZAČÁTEČNICKÁ HRA

V kolech začátečnické hry budete hrát o něco jednodušší verzi, abyste si zvykli na nový mechanismus Ubongo Flex. Sestavíte podkladovou plochu a pokusíte se ji zakrýt 2 dílky. Podkladová plocha sestává z mini podkladové destičky a 1 začátečnické podkladové destičky. Kola v pokročilé hře probíhají stejně až na to, že používáte více podkladových destiček a dílků.

Vezměte si každý 1 mini podkladovou destičku a položte si ji před sebe. Poté si všichni vytáhněte ze sáčku po 1 začátečnické podkladové destičce. **Pozor:** Vytaženou destičku mějte zakrytou rukou do té doby, dokud si svou destičku nevylosuje každý hráč. Poté hra začíná.

Všichni hrajete současně. Na pokyn odhalte svou vytaženou podkladovou destičku a spusťte časovač. Zkuste ze všech podkladových destiček, jež máte k dispozici, sestavit podkladovou plochu, kterou pak přesně zakryjete svými dílky. Všechny své destičky a dílky smíte libovolně natáčet a obracet.

Tip: Pokud nejprve položíte některý dílek na první podkladovou destičku a poté budete přikládat další podkladové destičky a zakrývat je, budete zpravidla rychlejší.

Příklad:



V začátečnické hře odehrajete 4 kola, která mají vždy stejný průběh. Máte k dispozici 1 mini podkladovou destičku a k ní si vylosujete 1 začátečnickou podkladovou destičku, přičemž se následně pokoušíte sestavit z nich podkladovou plochu. V pokročilé hře přijdou posléze do hry rozmanité kombinace.

Odměna

Komu se podaří splnit úkol, získá odměnu, kterou si položí před sebe.

1. Pokud přesně zakryjete svou podkladovou plochu jako první a zakřičíte: „Ubongo!", vezměte si z nabídky na stupnici kol 1 safír a ponechte si ho spolu s 1 začátečnickou podkladovou destičkou.



2. Druhý hráč v pořadí získá z nabídky na stupnici kol 1 jantar a ponechá si ho spolu s 1 začátečnickou podkladovou destičkou.



3. Zbývající hráči získají po 1 začátečnické podkladové destičce.



Kdo nezvládne před uplynutím času přesně zakrýt podkladovou plochu, vyjde v daném kole bohužel naprázdno.

Konec kola

Nabídka žetonů drahokamů slouží zároveň jako počítadlo kol. Při začátečnické hře použijte pouze spodní část se 4 koly. Berte tedy v potaz pouze ji a zbývající žetony drahokamů vraťte do krabice.

Po každém odehraném kole se v nabídce drahokamů musí nacházet přesně o 1 safír a 1 jantar méně.

Jestliže se podaří přesně zakrýt podkladovou plochu před vypršením časového limitu pouze jednomu hráči nebo dokonce nikomu, odstraňte z počítadla kol drahokamy následujícím způsobem:

-> Pokud se podařilo včas přesně zakrýt podkladovou plochu pouze jednomu hráči, vraťte do krabice jantar určený pro dané kolo.

-> Pokud se nepodařilo včas přesně zakrýt podkladovou plochu nikomu, vraťte do krabice safír i jantar určené pro dané kolo.



POKROČILÁ HRA

Podkladovou plochu tvoří v závislosti na konkrétním kole různé podkladové destičky. Příslušná tabulka udává potřebné mini, malé a čtvercové podkladové destičky, stejně jako fialové podkladové destičky z fialového sáčku a světle oranžové destičky z černého sáčku. Obtížnost se každým kolem zvyšuje.

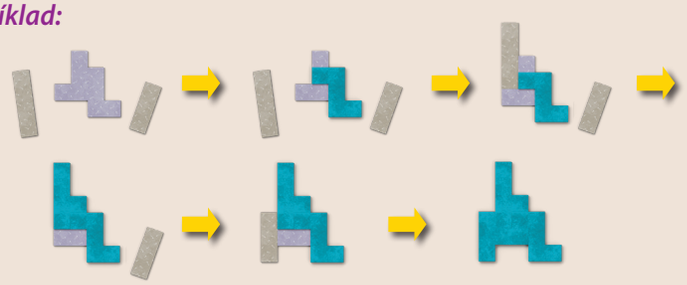
Informace o tom, jaké podkladové destičky jsou zapotřebí, jakou barvu mají destičky, které si máte vytáhnout, a jaké dílky případně nesmíte použít, uvádí tabulka vpravo s černým hrochem a také nápověda na stupnici kol v podobě malých symbolů u každého kola.

Nyní využijete celou stupnici až do 9. kola, a proto položte na všechna pole na stupnici odpovídající žetony drahokamů.

Vezměte si požadované mini, malé a/nebo čtvercové podkladové destičky a položte si je před sebe. Poté si vylosujte požadované podkladové destičky ze sáčku.

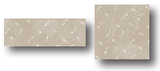
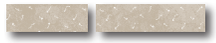
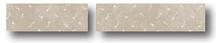
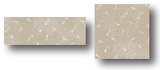
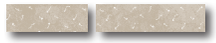
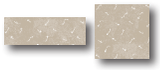
Pozor: I nyní mějte vytaženou destičku zakrytou rukou do té doby, dokud si svou destičku nevylosuje každý hráč. Poté hra začíná.

Příklad:



Po každém kole, které úspěšně dokončíte, si ponechte 1 libovolnou vytaženou podkladovou destičku. Žetony drahokamů se přidělují výše popsaným způsobem.

Tip: Jestliže se sejdou v jedné skupině různě zdatní hráči, mohou si brát různé destičky. Protože obtížnost každým kolem vzrůstá, můžete se rovněž dohodnout, že méně zkušení zůstanou například na úrovni 4. kola a po zbytek hry budou používat dílky a destičky požadované pro 4. kolo, zatímco zkušenější hráči se budou držet údajů z tabulky. Tento postup se hodí pro hru dospělých s dětmi, pokud má být soupeření více vyrovnané.

	Potřebné podkladové destičky	Podkladové destičky ze sáčku	Zakázaný dílek	Počet dílků
1. kolo		1 × fialová	–	3
2. kolo		1 × fialová	–	3
3. kolo		1 × fialová		3
4. kolo		1 × fialová		3
5. kolo		1 × světle oranžová	–	3
6. kolo		1 × světle oranžová	–	3
7. kolo		1 × světle oranžová		3
8. kolo		1 × světle oranžová		3
9. kolo		2 × fialová	–	4

KONEC HRY

Hra končí po 9 kolech, tedy když už na stupnici kol nezbývají žádné drahokamy. Nyní sečtěte hodnoty svých drahokamů a podkladových destiček. Safír má hodnotu 3 body, jantar 1 bod a každá podkladová destička rovněž 1 bod.

Příklad:

Dan má na konci hry 8 podkladových destiček, 3 jantary a 3 safíry.
Celkem tedy získal
8×1 + 3×1 + 3×3 = 20 bodů.



Vítězem se stává hráč s nejvíce body.
V případě shodného nejvyššího počtu bodů dojde k „rozstřelu". Všichni dotyční hráči si vezmou 1 mini podkladovou destičku, 1 čtvercovou podkladovou destičku a ze sáčku si vytáhnou 1 fialovou podkladovou destičku a pokusí se je co nejrychleji zakrýt dílky. Časovač se nepoužije. Kdo uspěje jako první, vyhrává!

Už jste hráli?

Ubongo 3D Family



3D výzva
pro celou rodinu



Věk 8+ | 1–4 hráči | 25 minut

Stupeň obtížnosti

VARIANTA PRO EXPERTY

Pokud vás lákají další výzvy, můžete s touto variantou pro experty dosáhnout ještě vyššího stupně obtížnosti.

Hra pro experty funguje stejně jako pokročilá hra, objevuje se v ní však více dílků.

Přehled podkladových destiček, stejně jako povolených a zakázaných dílků naleznete níže v těchto pravidlech a na druhé straně stupnice kol. Je označena zeleným hrochem.

	Potřebné podkladové destičky	Podkladové destičky ze sáčku	Zakázaný dílek	Počet dílků
1. kolo		2 × fialová	–	4
2. kolo		2 × fialová	–	4
3. kolo		2 × fialová		4
4. kolo		2 × fialová		4
5. kolo		1 × fialová + 1 × světle oranžová	–	4
6. kolo		1 × fialová + 1 × světle oranžová	–	4
7. kolo		1 × fialová + 1 × světle oranžová		4
8. kolo		1 × fialová + 1 × světle oranžová		4
9. kolo		2 × světle oranžová	–	4

SÓLOVÝ REŽIM

Pokud si chcete zahrát Ubongo Flex sami, v průběhu přípravy hry si vyberte jednu barvu dílků. Zbylé tři barvy vraťte do krabice, nebudete je potřebovat

Budete opět potřebovat časovač ve svém mobilním telefonu.

Cílem je zvládnout během 5, 10, resp. 20 minut úkoly z co nejvíce kol. Pro informace o kombinaci podkladových destiček a dílků použijte tabulky jednotlivých variant.

V rámci sólové hry můžete také vyzkoušet, kolik času potřebujete k vyřešení určitého počtu úkolů z jednotlivých kol.

Pokud vám úkol pro některé kolo nejde vyřešit, můžete si vytáhnout nové podkladové destičky a zkusit to znovu.

Zapisujte si své výsledky a snažte se stanovit stále nové rekordy.



Autor:
Grzegorz Rejchtman (*1970) žije v Monaku. Pochází z Polska a původně vystudoval informatiku a ekonomii. Dává přednost hrám, které se dají snadno naučit a které přináší velkou míru zábavy a interakce. Řada jeho her se dočkala celosvětového vydání.

Grzegorz Rejchtman a KOSMOS děkují všem, kdo se podíleli na testování hry a připomínkování pravidel.

Grafika: Daniel Müller
3D Grafika: Andreas Resch, argfx.at
Redakce: Jasmin Balle
Vývoj: Sarah Brodbeck
Produkce CZ verze: Tomáš Benda
Sazba CZ verze: Marek Jaroš
Překlad CZ verze: Václav Pražák
Korektura CZ verze: Tomáš Benda

Všechna práva vyhrazena. Výslovně si také vyhrazujeme právo na užití námi zveřejněných děl k textové a datové těžbě ve smyslu § 44b UrhG.

Výrobce a distributor pro ČR:
ALBI Česká republika a. s.
Thámova 13
186 00 Praha 8
info@albi.cz
www.albi.cz

© 2026, KOSMOS Verlag,
Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart, Germany
Všechna práva vyhrazena.
Vyrobeno v Číně.

Hledáte inspiraci? Chcete si (nejen) o našich hrách popovídat s dalšími nadšenými hráči? Připojte se do skupiny „Hry nás baví"!

Chybí vám komponenta nebo máte nějakou poškozenou? Napište nám na info@albi.cz, rádi Vám zdarma zašleme novou!