Grzegorz Rejchtman

# Ubongo

## Junior 3D

### Obsah hry:

## Princip hry

Všichni hráči se současně snaží co nejrychleji zaplnit světlou základnu na kartě svými herními dílky. Na kartě se zadáním nesmí zůstat žádné světlé místo volné a zároveň nesmí žádný herní dílek přečnívat. Ve chvíli, kdy je složena základna, hráči staví ze zbývajících herních dílků věž, která musí být co nejvyšší. Po 90 vteřinách vyprší čas v přesýpacích hodinách. Nyní si hráči zkontrolují, zda položili herní dílky správně a pomocí žirafometru si změří výšku věže. Nejlepší získávají drahokamy.
Hráč, který má po 6 kolech nejvíce drahokamů, vyhrává!

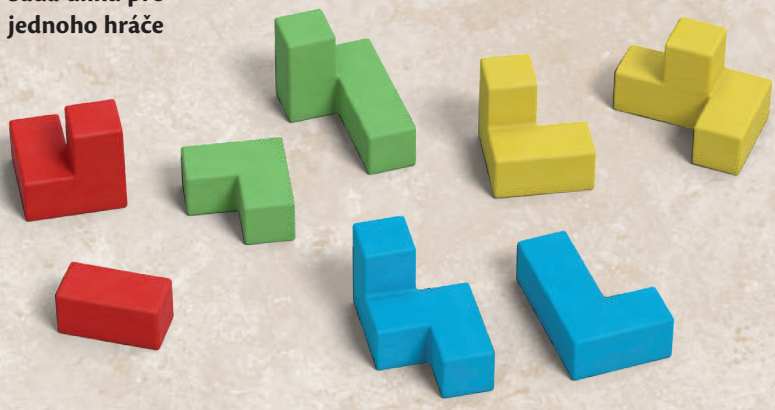
## Před první hrou

Opatrně žirafu uvolněte z kartonu a vložte spodní okraj do plastových stojánků. Mohou vám s tím pomoci rodiče nebo starší sourozenci.

## Příprava hry

—> Vložte drahokamy do pytlíku.
—> Postavte přesýpací hodiny na stůl tak, aby na ně každý dobře viděl.
—> Každý hráč dostane sadu skládající se z **8 herních dílků** (viz obr.), které se od sebe liší tvarem. Herní dílky si položí na stůl, zbývající se odloží do krabice.

**Sada dílků pro jednoho hráče**



**—> Vyberte si kartu se zadáním.**

**Karty se zadáními mají 4 stupně obtížnosti:**

Modrá karta: **Ubongo Junior-začátečník**
Zelená karta: **Ubongo Junior-pokročilý**
Žlutá karta: **Ubongo Junior-expert**
Červená karta: **Ubongo Junior-mistr**

Vezměte si následující **počet karet se zadáním:**

—> Hraje-li **1 hráč:** vezme si **6 karet** v jedné barvě.
—> Hrají-li **2 hráči:** vezmou si **12 karet** v jedné barvě.
—> Hrají-li **3 hráči:** vezmou si **18 karet** v jedné barvě.
—> Hrají-li **4 hráči:** vezmou si **24 karet** v jedné barvě.

—> Položte karty se zadáními na hromádku doprostřed stolu. Ty nyní tvoří **dobírací balíček**. Dbejte na to, aby karty v dobíracím balíčku ležely dolů barevnou stranou, se kterou pak budete hrát. Ostatní karty se zadáními vložte zpět do krabice.
—> Každá karta má jinou **základnu**, která se musí přesně vyložit barevnými dílky. Záleží jen na vás, které z vašich 8 herních dílků použijete.
—> Barevné dílky můžete jakkoliv otáčet.

**Tip:** Dbejte na to, abyste základnu pokryli co nejmenším počtem dílků a zbyl vám dostatek dílků na stavbu věže.

# Průběh hry

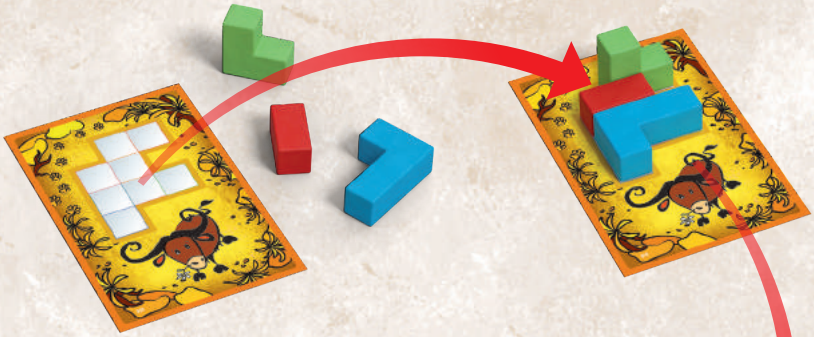
Hraje se na **6 kol**. V prvním kole zahajuje hru nejstarší hráč. Po každém kole se mění začínají hráč po směru hodinových ručiček. Každé kolo probíhá následovně:

## 1. Zakrytí světlé základny na kartě herními dílky

—> Každý hráč si z hromádky vytáhne kartu se zadáním a položí ji před sebe herní plochou nahoru.

—> Začínající hráč zvolá **„Ubongo!“** a otočí **přesýpací hodiny**.

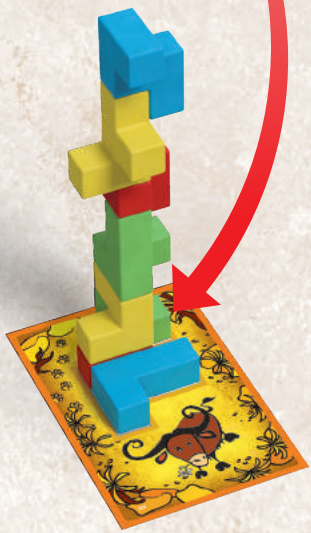
—> Hráči se snaží co nejrychleji přesně **zakrýt** svými dílky **základnu na kartě**. Základna musí být kompletně zakrytá, ale žádný kousek herního dílku **nesmí** tuto plochu **přesahovat**!



## 2. Stavba věže

—> Jakmile své dílky přesně vyskládáte na základnu, začnete na ně stavět ze zbylých dílků co nejvyšší věž. Věž můžete stavět **naprosto bez omezení**, dílky ve vyšších patrech smějí přesahovat přes základnu, nemusí na sobě sedět přesně a také nemusíte ke stavbě věže použít všech svých 8 dílků.

—> Po uplynutí času v přesýpacích hodinách zvolá začínající hráč „stop“ a všichni hráči přestanou ihned stavět.



## 3. Vyhodnocení kola

—> Každý hráč zkontroluje u svých spoluhráčů, jestli je **základna** na jejich kartě **přesně vyložena** barevnými dílky a zda nikde nezůstalo prázdné místo či dílky nepřečnívají mimo danou plochu.

—> Hráči, kteří dílky poskládali správně, si vezmou žirafometr a změří výšku své věže. Čím je věž vyšší, tím více drahokamů hráč obdrží. Vyčnívá-li věž např. do modrého pole na žirafometru, hráč získává 5 drahokamů. Vytáhne si je náhodně ze sáčku a položí před sebe jako zásobu. Pokud výška věže dosahuje přesně mezi 2 pole na žirafometru, obdrží hráč vždy vyšší počet drahokamů.

—> Hráči, kteří dílky neposkládali správně, nezískají žádný drahokam.

## 4. Zahájení nového kola

—> Každý si z balíčku dobere novou kartu se zadáním. Nový začínající hráč zvolá „Ubongo!“ a hraje se stejně, jako je popsáno výše.

## Konec hry

Hra končí po **6 kolech**. Vyhrává ten, kdo nasbíral nejvíce drahokamů. Pokud má více hráčů stejný počet drahokamů, vyhrávají společně.

© 2017 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5 – 7
70184 Stuttgart, Germany
Autor: Grzegorz Rejchtman
Ilustrace + vzhled pro juniory: Annette Nora Kara, anoka.de
Grafika: SENSiT Communication, sensit.de
Redakce: Elisabeth Sieber-Baskal, Sandra Dochtermann, Katja Ermitsch
Překlad: Sylvie Mafková
kosmos.de

DISTRIBUTOR PRO ČR:
ALBI Česká republika a.s.
Praha 8, Thámova 13
Infolinka hry: +420 737 221 010
www.albi.cz

DISTRIBÚTOR PRE SR:
Albi s.r.o.
Oravská ulica 8557/22
Žilina
www.albi.sk

## Verze hry s Ubongo 3D

Můžete si zahrát Ubongo Junior 3D dohromady s velkým Ubongem 3D.

### Příprava hry

—> **Každé dítě** si vezme ze hry Ubongo Junior 3D **6 karet se zadáním** a **1 sadu barevných dílků**.

—> Každý dospělý si vezme ze **hry Ubongo 3D 6 karet se zadáním** a položí všechny dílky ze hry **Ubongo 3D** doprostřed stolu.

—> Z karet se vytvoří **2 dobírací balíčky** – jeden z karet ze hry Ubongo 3D, druhý z karet ze hry Ubongo Junior 3D. Dále si ze hry Ubongo Junior 3D nachystejte **žirafometr na měření věží**, **120 drahokamů v sáčku a přesýpací hodiny**.

—> Od začínajícího hráče po směru hodinových ručiček si každý vezme z příslušné hromádky jednu kartu. **Dospělí** si poskládají svou sadu dílků. Nejprve se však rozhodnou pro jednu z úloh na jednodušší straně desky a vezmou si vždy 3 určené dílky. Ze zbylých dílků Ubongo 3D si smějí vybrat dalších 5 různých dílků, přičemž sada, se kterou se hraje, musí vždy obsahovat dílek 8 (viz obr.).

Dílek 8 ze hry Ubongo 3D

**Důležité:** Sada herní dílků se pro každé kolo skládá vždy z 8 různých dílků. Po každém kole si **dospělí** poskládají svou sadu v souladu s novým zadáním.

### Jak se hraje

—> Začínající hráč otočí přesýpací hodiny a všichni zároveň začnou skládat dílky do sebe po vzoru puzzle **podle pravidel hry Ubongo Junior 3D**. **Dospělí** mají za úkol správně postavit nejen základnu, tedy to nejnižší podlaží, ale i první patro. Zbývající dílky pak mohou libovolně postavit na sebe.

—> Kolo končí po 90 sekundách. Hráči si vzájemně zkontrolují své spoluhráče, jestli je jejich **základna** přesně položena. U dospělých to platí pro základnu a první patro. Každý, kdo správně poskládal dílky, může svou **věž změřit** pomocí žirafometru a poté si vytáhnout z **pytlíku** odpovídající počet **drahokamů**. Věže, které činí nad žirafometr, budou odměněny 5 drahokamy.

Hra končí **po 6 kolech**. Ten, kdo má na konci hry nejvíce drahokamů, vyhrál!