



Albi



Princip hry

Každý hráč dostane hrací kartu a 12 barevných dílků. Jeden z hráčů hodí kostkou a otočí přesýpací hodiny. Symbol na kostce určuje, které dílky se smějí používat. Nyní se každý hráč pokouší co nejrychleji vyplnit prázdná pole své karty určenými barevnými dílky. Ten nejrychlejší zvolá: „Ubongo!“ a může pohnout svoji figurkou na herním plánu a vzít si dva drahokamy. Dokud běží čas, ostatní hráči stále hrají. Vítězem je ten, kdo má na konci hry nejvíce drahokamů jedné barvy. A to není vždy ten nejrychlejší!

Před první hrou...

... se opatrně uvolní všechny díly z kartonu a odstraní se zbytky výlisků z otvorů v herním plánu.

Herní materiál

1 herní plán
4 figurky
72 drahokamů
36 karet

4 x 12 dílků
1 přesýpací hodiny
1 kostka se symboly



Karty



Na každé kartě jsou světlá hrací pole. To je plocha, která se musí přesně zakrýt dílky.

Na kostce padne jeden z těchto 6 symbolů.

Vedle každého symbolu z kostky jsou zobrazené 3 nebo 4 dílky. Vyřešení strany karty se 3 dílky (symboly jsou ve žlutém rámečku) je jednodušší, než vyřešení strany karty se 4 dílky (symboly jsou v zeleném rámečku).

Příprava hry

Oba díly herního plánu se spojí a položí do středu stolu.

- > Všechny drahokamy se libovolně položí do otvorů v herním plánu. Do každého otvoru jeden drahokam.
 - > Každý hráč si vezme figurku a postaví ji na kterékoli ze šesti dlouhých červených políček na začátku herního plánu. Na jednom políčku může stát i více figurek.
 - > Každý hráč dostane stejnou sadu 12 barevných dílků, které si položí před sebe. Dílky se všechny liší tvarem a barvou.
 - > Hráči se dohodnou, zda budou hrát s jednodušší (se třemi dílky) nebo s těžší (se 4 dílky) stranou karty. (Pro první hru doporučujeme stranu se třemi dílky.)
- 2 hráči: 18 karet se vrátí zpět do krabice a ve hře se nepoužijí.
3 hráči: 9 karet se vrátí zpět do krabice.
4 hráči: Hraje se se všemi 36 kartami.
Karty se zamíchají a položí do balíčku vedle herního plánu, a to nahoru stranou, na niž se nehraje.

Průběh hry

Hráči určí, kdo začíná.

Pokládání dílků na kartu:

- > Hráči si postupně (první si bere, kdo začíná) vezmou jednu kartu a položí ji před sebe nahoru stranou, na niž se hraje.
- > První hráč hodí kostkou. Zároveň otočí přesýpací hodiny; čas běží.
- > Všichni hráči – i ten, který házel – se podívají na svou kartu. Vezmou si dílky uvedené na kartě vedle symbolu, který padnul na kostce. Tyto dílky se pokoušejí co nejrychleji poskládat na světlou plochu na kartě tak, aby ji zcela zakryli. (Pokud padne např. maska, vezmou si hráči dílky, které jsou na jejich kartě zobrazeny vedle masky. Ostatní díly – i když by vedly k řešení – se v tomto kole nepoužívají.)
- > Jakmile se jednomu hráči podaří pokrýt svými dílky přesně celou světlou plochu, zvolá: „Ubongo!“ Ostatní hráči skládají dál, dokud nevyprší čas.

Dílky

Dílky se mohou otáčet a pokládat z obou stran.



Pohyb figurkou a sběr drahokamů:

- > Hráč, který jako první poskládal dílky a zvolal „Ubongo!“, může pohnout svoji figurkou na 6-ti červených políčkách hracího plánu až o tři políčka doleva či doprava (nebo může zůstat stát, pokud chce). V řadě, v niž se zastavil (nebo zůstal), si hráč může vzít

přední dva drahokamy a položit je před sebe. To jsou drahokamy, které leží v příslušné řadě nejbliže jeho figurce. Drahokamy se vždy odebírají postupně v dané řadě, ne nahodile nebo na přeskáčku. Hráč musí stihnout vzít si oba drahokamy před tím, než vyprší čas.

- > Hráč, který složil dílky jako druhý v pořadí a v časovém limitu, může posunout svoji figurkou až o dvě políčka vlevo či vpravo (nebo zůstat stát) a také si vzít přední dva drahokamy ve své řadě.
- > Hráč, který složil dílky jako třetí v pořadí a v časovém limitu, může se svou figurkou pohnout až o jedno políčko vlevo či vpravo (nebo zůstat stát). I on si může vzít přední dva drahokamy z příslušné řady.
- > Pokud i čtvrtý hráč zvládne včas poskládat své dílky, musí sice jeho figurka zůstat stát, ale může si z řady, v níž stojí vzít dva přední drahokamy.

Herní plán

Na šesti červených políčkách na začátku plánu se figurky pohybují doleva a doprava. Na jednom políčku může stát i více figurek.



Ke každému červenému políčku patří jedna řada drahokamů.

Z jedné řady si úspěšný hráč může vzít vždy přední dva drahokamy, tedy ty, které v řadě leží nejbliže jeho figurce, nezávisle na počtu již zbylých prázdných otvorů po odebraných drahokamech. Drahokamy se vždy odebírají postupně v dané řadě, ne nahodile nebo na přeskáčku.

Upozornění: Každý hráč, který správně složí dílky, získá dva drahokamy, které ale musí stihnout vzít, než vyprší čas. U hráčů se liší pouze počet políček, o něž se jejich figurky mohou pohnout. To je důležité, protože nevyhrává hráč, který sesbírá nejvíce drahokamů, ale ten, který získá nejvíce drahokamů stejné barvy.

Je občas důležité pohnout svoji figurkou do řady, v níž hráč může získat svoji barvu drahokamů. Hráči proto stále sledují, které drahokamy jsou ve všech 6-ti řadách vpředu.

Konec hracího kola

- > Jakmile vyprší čas, končí hrací kolo. Karty se seberou a odloží.
- > Každý hráč dostane další kartu. Hráč po levici začínajícího hráče si vezme kostku a hodiny a začíná nové kolo.

Konec hry

Hra končí, když se odehrají všechny karty, to znamená po 9-ti kolech. Vyhrává ten hráč, který sesbíral nejvíce drahokamů od jedné barvy (ne ten, který získal nejvíce drahokamů celkem). Pokud dva hráči nebo více sesbírali od jedné barvy nejvíce drahokamů, vyhrává ten z nich, který má nejvíce drahokamů své druhé nejpočetnější barvy. Pokud dojde ke shodě i u druhé nejpočetnější barvy, vyhrává ten z nich, který má více drahokamů třetí nejpočetnější barvy, atd.

Příklad

Drahokamy	zelené	červené	modré	fialové	hnědé	žluté
Hráč A	6	4	2	2	2	2
Hráč B	2	2	0	1	2	3
Hráč C	4	3	2	6	1	0

V tomto příkladu vyhrává hráč C. Hráči A a C mají nejvyšší počet 6-ti drahokamů od jedné barvy. A má 6 zelených a C 6 fialových drahokamů.

Jako druhý nejvyšší počet drahokamů má A 4 červené a C 4 zelené. Třetí nejvyšší počet drahokamů má A: jen 2 a C má 3 červené.

Ačkoli sesbíral A celkem víc drahokamů než C, ten se svými 3 červenými vyhrává, protože má vyšší počet od více barev než A.

Protože je hra rychlá, mohou hrát nadšení hráči i se všemi kartami. Při hře ve dvou pak hra končí až po 18 kolech.

Daší pravidla

- > Pokud se žádnému hráči nepodaří složit dílky v časovém limitu, kolo nekončí, ale hodiny se ještě jednou otočí. Pokud nikdo z hráčů nenajde řešení ani v této další minutě, karty se odloží a do dalšího kola si hráči vezmou nové.
- > Pokud hrají méně než čtyři hráči, pravidla pro pohyb se nemění: První může posunout svoji figurkou až o 3 políčka (to znamená: o 0, 1, 2 nebo 3 políčka), druhý až o 2 políčka, atd.
- > Pokud hráč posune svoji figurku na červené políčko, na které se už v tomto kole přesunula jiná figurka, může si vzít přední dva drahokamy, i když si první hráč ještě drahokamy nevzal. Platí heslo: kdo dřív bere, ten dřív bere – je jedno, jestli hráč přišel na políčko jako první, druhý nebo poslední.
- > Jakmile si hráč vezme z řady jeden drahokam, získává automaticky ten, který leží za ním.
- > Hráči kladou své drahokamy viditelně před sebe, aby bylo vždy jasné, kolik drahokamů každé barvy mají.

- > Pokud se odeberou všechny drahokamy z řady, nelze už z ní žádné získat a hráč vyjde naprázdno.
- > Pokud hráč včas najde řešení, ale nestihne si před uplynutím času drahokamy vzít, má smůlu a v tomto kole nic nezískává.
- > Pokud jeden nebo více hráčů nestihnou poskládat své dílky včas, v tomto kole svoji figurkou nehýbají a neberou si ani žádné drahokamy.



Autor: Grzegorz Rejchtman
Layout: Matthias Weinert
Ilustrace: Nicolas Neubauer
Grafika: SENSIT Communication,
München
© KOSMOS Verlag
VŠECHNA PRÁVA VYHRAZENA

Distributor ČR:
Albi Česká republika a.s.
Thámová 13, Praha 8
www.albi.cz

Distribútor pre SR:
Albi s.r.o.
Dlhá 88, Žilina
www.albi.sk

Autor
Grzegorz Rejchtman, ročník 1970,
žije ve Švédsku. Rodilý Polák,
vystudoval informatiku a eko-
nomii, má rád hry, které se dají
rychle naučit a nabízejí hodně
společné zábavy.

Ve Švédsku a ve Spojených
státech už vydal několik her.

