

SÓLOVÝ REŽIM NA ČAS

Vezměte si karty a dílky jedné barvy a navíc **stopky**. Nastavte čas přesně na **8, 5 nebo 3 minuty** a zkuste během této doby vyřešit co nejvíce hádanek. Jestliže se vám podaří správně umístit dílky na kartu, dejte ji na svou vítěznou hromádku a vezměte si hned další z dobíracího balíčku. S řešením další hádanky smíte začít až tehdy, když úspěšně dokončíte předchozí. Pokud nemůžete nějakou hádanku vyřešit, smíte danou kartu vrátit zpět do krabice. Tato karta se tím ocitne mimo hru. Jakmile čas vyprší, spočítejte karty na vítězné hromádce: čím více jste jich získali, tím lépe.

Autor:

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

Grzegorz Rejchtman a KOSMOS děkují všem, kteří se podíleli na testování hry a tvorbě pravidel.

Ilustrace, desing Ubongo Junior, příběh: Annette Nora Kara, anoka.de

Grafika: Sensit Communication, sensit.de

Redakce: Elisabeth Sieber-Baskal, Sandra Hanstein

Překlad: Václav Pražák

© 2007, 2022 KOSMOS

Franckh-Kosmos

Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstraße 5 – 7

70184 Stuttgart, DE

Všechna práva vyhrazena.

MADE IN GERMANY

Chybí vám komponenta nebo máte některou poškozenou?

Napište nám na info@albi.cz, rádi vám zdarma zašleme novou!



Hledáte inspiraci?

Chcete si (nejen) o našich hrách

popovídat s dalšími nadšenými hráči?

Připojte se do skupiny

„Hry nás baví“!

Ubongo! Junior

DIVOKÁ HÁDANKOVÁ HRA

Nechce se vám studovat
pravidla? Podívejte se
na videonávod:



Pro 1-4 hráče od 5 let

O CO VE HŘE JDE?

Snažíte se všichni současně a co nejrychleji vyložit dílky se zvířaty na své karty. Komu se to podaří jako prvnímu, vykřikne: „**Ubongo!**“ a danou kartu získá jako odměnu. Ostatní hráči pokračují usilovně dále. Kolo končí ve chvíli, kdy předposlední hráč umístí svá zvířata správně na kartu a vykřikne: „**Ubongo!**“ Vítězí hráč, který má po pěti kolech nejvíce karet.

HERNÍ MATERIÁL

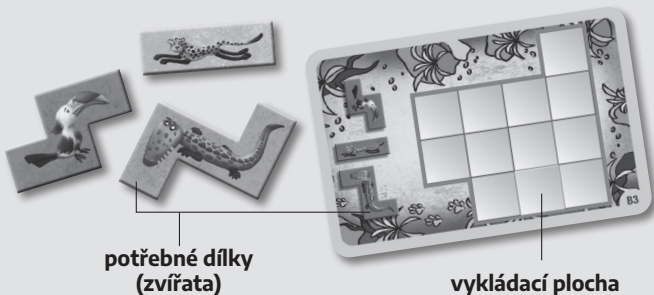
32 karet se 64 zadáními
4 × 7 dílků se zvířaty

PŘÍPRAVA HRY

- > Nejprve se vylosují barvy. Dejte do víka krabice 4 dílky se surikatami a zamíchejte je. Nyní si každý hráč vytáhne naslepo jeden dílek, který určí barvu, se kterou bude hrát: žlutou, růžovou, zelenou nebo modrou.
- > Vezměte si **7 dílků** ve zvolené barvě a položte je před sebe na stůl. Liší se vyobrazenými zvířaty a tvarem.
- > Vezměte si **všechny karty** ve své barvě a dohodněte se, zda budete používat stranu s jednoduššími zadáními (zelenou) nebo obtížnějšími zadáními (žlutou). Pro první hru vám doporučujeme jednodušší stranu.
- > Svých **8 karet** naskládejte na sebe do balíčku tak, aby byla zakrytá strana, se kterou chcete hrát. Poté vezměte z tohoto

balíčku 3 vrchní karty a vraťte je zpět do krabice, aniž byste se na ně dívali. Zbylých 5 karet bude tvořit váš dobírací balíček.

- > Na každé kartě je vyobrazena jedinečná světlá vykládací plocha, kterou je zapotřebí přesně zakrýt dílky. Požadované dílky (zvířata) jsou vyobrazeny na dané kartě.



PRŮBĚH HRY

Hraje se na **5 kol**. V prvním kole začíná nejstarší hráč. Každé následující kolo začíná vždy další hráč po směru hodinových ručiček. Kolo probíhá následovně:

1. Umisťování dílků na kartu

- > Všichni současně vezměte **vrchní kartu** ze svého balíčku a položte ji před sebe nahoru tou stranou, s níž se hraje.
- > Vezměte své **dílky** se zvířaty, jež jsou na kartě vyobrazená, a položte je vedle karty.
- > Na pokyn začínajícího hráče: „Teď!“ popadněte své dílky a snažte se s nimi co nejrychleji zakrýt světlou vykládací plochu na kartě.
- > Jakmile se někomu podaří umístit všechna svá zvířata přesně na vykládací plochu, zakřičí: „**Ubongo!**“ Žádné zvíře nesmí přesahovat mimo vykládací plochu, stejně jako na ní nesmí zbýt žádné nezakryté čtverce. Zbývající hráči pokračují ve hře, ale jen do té doby, než svou kartu správně zakryje **předposlední hráč** a zakřičí: „**Ubongo!**“ Poté kolo **okamžitě** končí.

2. Vyhodnocení karty

- **Ve dvou hráčích:** Pokud zakřičíte „Ubongo!“ jako první, necháte si svou kartu a položíte ji na svou vítěznou hromádku. Váš soupeř vyjde naprázdno a musí svou kartu vrátit zpět do krabice.
- **Ve třech hráčích:** Nejrychlejší hráč si ponechá svou kartu a současně si vezme i kartu nejpomalejšího hráče; obě umístí na svou vítěznou hromádku. Druhý nejrychlejší hráč si ponechá svou kartu a rovněž ji umístí na svou vítěznou hromádku. Nejpomalejší hráč vyjde naprázdno, protože musel svou kartu odevzdat nejrychlejšímu.
- **Ve čtyřech hráčích:** Nejrychlejší hráč si ponechá svou kartu a současně si vezme i kartu nejpomalejšího hráče; obě umístí na svou vítěznou hromádku. Druhý a třetí nejrychlejší hráč si ponechají své karty a rovněž je umístí na své vítězné hromádky. Nejpomalejší hráč vyjde naprázdno, protože musel svou kartu odevzdat nejrychlejšímu.

3. Začátek nového kola

Vezměte si vrchní kartu z dobíracího balíčku a odpovídající dílky. Hráč, který má nyní začínat, vydá pokyn „Ted!“ a dále se hraje výše popsaným způsobem.

KONEC HRY

Hra končí po **5 kolech**. Vítězí hráč, který má na své vítězné hromádce **nejvíce karet**. Pokud je takových hráčů více, o vítězství se dělí.

DALŠÍ PRAVIDLA

Jestliže se nikomu z vás nepodaří správně umístit dílky na kartu, vraťte tyto karty zpět do krabice. Pro následující kolo použijte novou kartu z dobíracího balíčku.

SÓLOVÝ REŽIM BEZ ČASOVÉHO LIMITU

Pro první sólové hry vám doporučujeme nepoužívat časový limit. Vezměte si všech **8 karet** a k nim příslušné dílky. Pokud se vám podaří správně umístit zvířata na kartu, smíte si tuto kartu dát na svou vítěznou hromádku. Karty s nevyřešenými hádankami přijdou zpět do krabice. Zapamatujte si, kolik karet jste získali. Při příští hře si vezměte karty a dílky jiné barvy a poté srovnejte dosažené výsledky.