**UBONGO**

***Herný materiál:***

* 1 dvojdielny herný plán
* 4 figúrky
* 72 drahokamov (po 12tich v 6tich rôznych farbách)
* 36 herných kartičiek úloh
* 4 sady dielikov skladačky po 12tich kusoch
* 1 presýpacie hodiny
* 1 kocka

***Príprava hry:***

* Spojte oba diely herného plánu.
* Náhodne rozmiestnite drahokamy do otvorov na hernom pláne tak, že do každého otvoru vložíte jeden.
* Každý hráč si zvolí figúrku a umiestni ju na jedno z červených polí na hernom pláne. Na jednom poli môže byť aj viac figúrok.
* Každý hráč si vezme jednu sadu 12tich dielikov.
* Hráči sa rozhodnú ktorú stranu kartičiek budú používať – jednoduchšiu variantu s tromi dielikmi, alebo náročnejšiu so štyrmi.

Dvaja hráči: 18 kartičiek sa vráti naspäť do škatule – nebudú v hre použité.

Traja hráči: 9 kartičiek sa vráti naspäť do škatule – nebudú v hre použité.

Štyria hráči: všetkých 36 kartičiek zostáva v hre.

Kartičky zamiešajte a umiestnite vedľa hracieho plánu nepoužívanou stranou hore.

**Priebeh kola**

Určite začínajúceho hráča.

RIEŠENIE ÚLOHY

* Každý hráč počnúc začínajúcim hráčom si vezme jednu úlohovú kartičku a položí si ju pred seba
na stôl.
* Začínajúci hráč hodí kockou. V rovnakom okamihu otočte presýpacie hodiny. Čas beží...
* Každý hráč sa pozrie na svoju kartičku. Vezme si dieliky zobrazené v riadku vedľa symbolu, ktorý padol na kocke. S vybranými dielikmi sa snaží čo najskôr (najneskôr však do časového limitu) vyplniť obrazec, ktorý má na svojej kartičke.
* Akonáhle je hráč hotový, zvolá: „UBONGO!“. Ostatní hráči pokračujú v riešení svojej úlohy
tak dlho, kým bežia presýpacie hodiny.
* Pri riešení úlohy je možné dieliky ľubovoľne natáčať a otáčať na druhú stranu – obe strany sa dajú využiť na vyriešenie úlohy.

POHYB FIGÚRKY A ZÍSKAVANIE DRAHOKAMOV

* Hráč, ktorý prvý vyriešil svoju úlohu, môže hneď posunúť svoju figúrku v rámci červených polí
až o tri polia ľubovoľným smerom.
* Hráč si vezme dva k figúrke najbližšie drahokamy v riadku, v ktorom má na konci presunu svoju figúrku a položí ich pred seba. Všetko musí stihnúť kým bežia presýpacie hodiny.
* Druhý najrýchlejší hráč môže posunúť svoju figúrku v rámci červených polí až o dve polia ľubovoľným smerom a tiež si vezme dva najbližšie drahokamy.
* Pokiaľ aj tretí hráč stihol vyriešiť úlohu v časovom limite, môže posunúť svoju figúrku v rámci červených polí maximálne o jedno pole ľubovoľným smerom a tiež si vziať najbližšie drahokamy.
* Nakoniec, pokiaľ bol úspešný aj štvrtý hráč, smie si aj on vziať dva najbližšie drahokamy. Štvrtý hráč však už nemá žiadnu možnosť pohybu svojou figúrkou.

Poznámka: Každý hráč, ktorý vyriešil úlohu si môže vziať dva drahokamy (pokiaľ tak stihne učiniť pred vypršaním času). Jedinou výhodou rýchlejšieho hráča je, že môže najskôr pohnúť svojou figúrkou. To má svoj význam, pretože nie je dôležitý celkový počet nazbieraných drahokamov,
ale počíta sa, koľko ich hráč nazbieral z jednej farby.

**Koniec kola**

* Keď vyprší čas, kolo končí. Kartičky sú odložené.
* Každý hráč dostane novú kartičku. Hráč vľavo od začínajúceho hráča je teraz novým začínajúcim hráčom – bude teda hádzať kockou a spúšťať hodiny. Ďalšie kolo začína...

**Koniec hry**

Hra končí po deviatich kolách, t.j. keď boli použité všetky kartičky. Víťazí hráč s najväčším počtom drahokamov z jednej farby. Pokiaľ majú dvaja alebo viacej hráčov rovnaký počet vo svojej najlepšej farbe, rozhoduje druhá, prípadne ďalšia najdlhšia farba hráčov.

***Príklad hodnotenia***

Adam má 6 zelených, 4 červené, 2 modré, 2 fialové, 2 hnedé a 2 žlté drahokamy.

Martina získala 2 zelené, 2 červené, 1 fialový, 2 hnedé a 3 žlté drahokamy.

Cyril má 4 zelené, 3 červené, 2 modré, 6 fialových a 1 hnedý drahokam.

Víťazom nášho príkladu je Cyril, ktorý získal rovnako ako Adam 6 kusov drahokamu vo svojej najlepšej farbe. V druhej najlepšej farbe majú Adam aj Cyril 4 drahokamy. Rozhoduje teda až tretia najlepšia
a v nej má Cyril o drahokam viac – Cyril 3 kusy a Adam len 2.

**Ďalšie pravidlá**

* Pokiaľ nikto z hráčov nestihne vyriešiť úlohu v časovom limite, hodiny sa otočia a všetci dostanú druhú šancu. Pokiaľ sa úlohu nepodarí vyriešiť nikomu ani tentokrát, kartičky sa odložia a pokračuje sa ďalším kolom.
* Aj pri hre s menej ako 4 hráčmi má najrýchlejší hráč možnosť pohybu figúrkou až o tri polia.
* Pokiaľ hráč pohol svojou figúrkou na pole, na ktoré už v tomto ťahu ťahal iný hráč, smie si aj tak vziať drahokamy aj v prípade, že si ich prvý hráč ešte nevzal. Platí pravidlo, kto prv príde, ten skôr berie ☺.
* Akonáhle si hráč vzal najbližší drahokam v riadku, druhý najbližší už získava automaticky.
* Získané drahokamy majú hráči behom hry viditeľne vyložené pred sebou.
* Pokiaľ boli z nejakého riadku už odobrané všetky drahokamy, nemôžu v tomto riadku do konca partie hráči získavať žiadne ďalšie drahokamy.
* Samotné včasné vyriešenie úlohy ešte negarantuje zisk drahokamov, hráč musí navyše stihnúť v časovom limite uskutočniť pohyb svojou figúrkou a vziať si oba drahokamy.

Preklad pre www.i**HRY**sko.sk: Matej „G“ Tejbus podľa prekladu Ladislava Smejkala.

V prípade akýchkoľvek otázok sa môžete ozvať na info@ihrysko.sk, radi Vám pomôžeme.