

# 3-D

## Herní materiál

- 36 karet zadání (s 504 zadáními)
- 40 trojrozměrných dílků ve 4 barvách
- 1 desetistěnná kostka
- 1 přesýpací hodiny
- 1 plátěný pytlík
- 58 drahokamů (19 safírů, 19 jantarů, 10 rubínů, 10 smaragdů)
- 1 sešit s řešeními



## Princip hry

Každý hráč dostane na začátku hry hrací kartu se zadáním. Hod kostkou určí, které zadání na kartě budou hráči řešit. Poté si každý hráč vezme ze středu stolu příslušné dílky. Otočí se přesýpací hodiny a všichni hráči se zároveň snaží pokrýt prázdná pole na své kartě

### 40 DÍLKŮ



Kostka určuje, které zadání bude hráč řešit.



zadáním).

Vždy 4 karty zadání se stejným symbolem zvířete patří k sobě. V každém kole **obdrží každý hráč jednu z těchto karet** a snaží se vyřešit to zadání, které mu bylo určeno hodem kostky.

## Příprava hry

- > Hráči se rozhodnou, zda ke hře použijí **lehčí stranu karet** (tzn. zakrytí 3 dílky) nebo **stranu těžší** (tzn. zakrytí 4 díky). (Pro první hru doporučujeme stranu se 3 dílky.)
- > Poté se **karty se zadáním** roztřídí podle 9 symbolů zvířat. K jednomu symbolu zvířete patří vždy 4 karty. Pokud budou hrát pouze **3 hráči**, odstraní se od každého symbolu zvířete jedna karta a vrátí se zpět do krabice (**obdobně pokud hrají pouze 2 hráči**). Na závěr se všechny karty zadání rozmíslejí a uzavřou se do jednoho velkého balíčku.

určuje, které zadání se bude řešit.

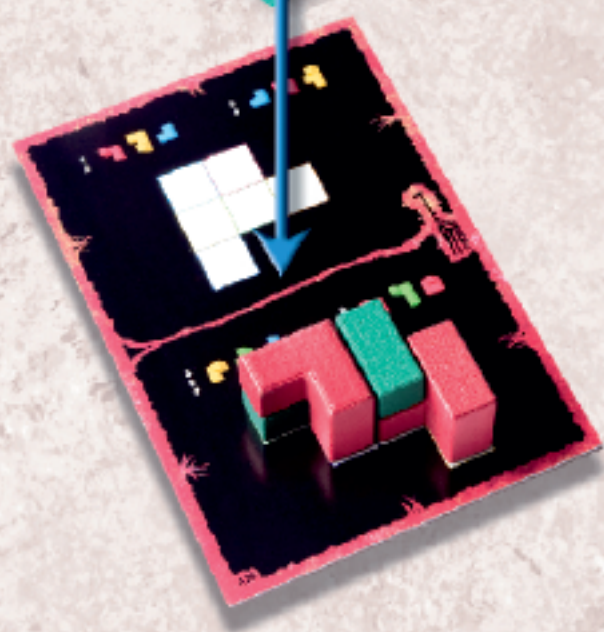
## Důležité

- > Na každé straně jsou dvě prázdná pole. Zadání, které určí kostka, se může řešit pouze na příslušném poli. Na straně s lehčím zadáním patří číslo od 1 do 4 k hornímu prázdnému poli, čísla od 5 do 10 ke spodnímu poli. Na straně s těžším zadáním patří čísla od 1 do 5 k hornímu poli, čísla od 6 do 10 ke spodnímu poli.
- > Na straně s lehčím zadáním se 3 dílky mohou být stejné zadání určeno i dvěma nebo třemi rozdílnými hody kostkou. Např. hodil 5, řeším stejné zadání, jako kdybych hodil 6 nebo 7.

- > Nyní si každý hráč vezme ze středu stolu ty dílky, které bude potřebovat k řešení svého zadání, a položí je před sebe.

## Pozor

Je bezpodmínečně nutné si vybrat ty správné dílky pro řešení aktuálního zadání. Jednotlivé dílky se totiž na první pohled podobají:



## hnocení

, který jako první přesně pokryl volná pole  
zvolal „Ubongo!“, si vezme **1 modrý safír**  
u a navíc si náhodně vytáhne **1 drahokam**  
**ku**.

řadí druhý hráč dostane **1 hnědý jantar** ze  
rovněž si náhodně vytáhne **1 drahokam**  
**ku**.

okud stihne v časovém limitu pokrýt svou  
dílky i třetí, příp. čtvrtý hráč, vytáhne si rov-  
hodně **1 drahokam z pytlíku**.

bením drahé šance drahokam nezískává. Pokud  
**nikdo z hráčů nevyřeší zadání ani napodruhé**,  
nezíská drahokam nikdo a kolo hry okamžitě končí.

**První hráč -> vytáhne si 1 drahokam z pytlíku**

(Při druhé šanci může vyhrát drahokam nejvýše jeden hráč.)

## Konec hracího kola

-> 9 safírů a 9 jantarů vyložených na stole slouží zá-  
roveň jako počítadlo kol. V normálním kole získává  
nejrychlejší hráč 1 modrý safír a druhý **nejrychlejší**  
**hráč 1 hnědý jantar**.

-> Po každém odehraném kole musí být na stole  
**právě o 1 modrý safír a 1 hnědý jantar méně**.

-> Pokud ve stanoveném čase **vyřeší zadání pouze**  
**jeden hráč**, získává odměnu za první pořadí a 1  
hnědý jantar se přemístí ze stolu do pytlíku.


-> Pokud **žádný z hráčů nevyřešil problém** ani  
během časového limitu druhé šance, odstraní se  
ze stolu 1 modrý safír a 1 hnědý jantar a vloží se do  
pytlíku


-> Každý hráč po skončení kola:


dílky. Kolo začíná výkřikem „Ubongo!“. Vítězem celé hry se stává hráč, který jako první úspěšně vyřeší zadání.


## Drahokamy

Hodnota drahokamů je rozdílná a závisí na barvě.


 **Rubíny:** každý za 4 body


 **Safíry:** každý za 3 body


 **Smaragdy:** každý za 2 body


 **Jantary:** každý za 1 bod

### Příklad:

 1 x hodnota 4 = 4 body

 1 x hodnota 3 = 3 body

 3 x hodnota 2 = 6 bodů

 3 x hodnota 1 = 3 body

něm případě se může snadno stát, že byste mohli přehlédnout některé z možných pozic. Dílky zkoušejte různě otáčet a naklápět tak, abyste jimi mohli obsadit prázdná pole (viz obrázek vpravo).



-> Správná řešení jednotlivých zadání naleznete v příloženém sešitu. Na každé straně karty zadání naleznete v levém dolním rohu číslo (např. „A25“). Pod příslušným číslem naleznete řešení zadání v sešitu (např. „A25 – 112“).

