

# Ubongo



Das wilde Legespiel  
für 1-4 Spieler ab 8 Jahren

Spielen ohne Regellesen  
Mit KOSMOS Erklär-App

Möchtet ihr das Spiel lieber erklärt bekommen, statt die Regeln zu lesen? Dann lasst euch das Spiel von der kostenlosen **Erklär-App** erklären. Nehmt hierzu das **Erklär-App-Beiblatt** zur Hand. Auf diesem Beiblatt erfahrt ihr, auf welchen Geräten ihr die App verwenden könnt, wie ihr die App herunterladet und bedient. Die App bietet außerdem einen variablen Timer, eine Lösungshilfe und einen Solospiel-Timer.

## Worum geht's?

Jeder Spieler erhält einen Satz aus 12 Legeteilen. Zu jedem Rundenbeginn erhält jeder Spieler außerdem eine neue Legetafel. Per Würfelwurf wird bestimmt, welche Aufgabe auf jeder Legetafel gespielt wird. Dann wird die Sanduhr umgedreht. Alle Spieler versuchen gleichzeitig, die helle Legefläche auf ihrer Legetafel mit den vorgegebenen Legeteilen so zu belegen, dass die Fläche vollkommen bedeckt ist.

Jeder, der es binnen Sanduhrzeit schafft, ruft „Ubongo!“ und zieht einen Edelstein aus dem Beutel – die beiden Schnellsten erhalten sogar noch jeweils einen Extra-Edelstein von der Rundenleiste.

Wer nach 9 Runden die wertvollste Edelsteinsammlung hat, gewinnt.

## Spielmaterial

4x12 Legeteile

36 Legetafeln (mit 432 unterschiedlichen Aufgaben)

1 Würfel

1 Sanduhr

1 Stoffbeutel

1 Rundenleiste

58 Edelsteine

19 Saphire (blau)

19 Bernsteine (braun)

10 Rubine (rot)

10 Smaragde (grün)



Stoffbeutel  
mit Edelsteinen

Sanduhr

Würfel

Rundenleiste

Legeteile

Legetafeln

## Spielvorbereitungen

-> Nehmt die **36 Legetafeln**. Es gibt zwei Schwierigkeitsgrade: Auf der einen Seite der Legetafeln sind die **einfachen Aufgaben**, für die **je 3 Legeteile** benötigt werden. Auf der anderen Seite sind die **schwierigeren Aufgaben**, für die **je 4 Legeteile** benötigt werden. Für die erste Partie empfehlen wir euch, die einfachen Aufgaben mit nur 3 Legeteilen zu verwenden. Dreht alle Legetafeln so, dass die Aufgaben mit 3 Legeteilen nach unten zeigen und legt sie so als **Stapel in der Tischmitte** bereit. Die Aufgaben, die ihr gleich spielen werdet, sollen zunächst nämlich verdeckt liegen.

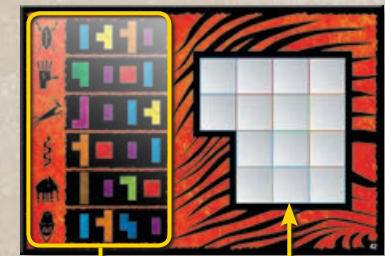
Legetafel-Vorderseite



Einfache Aufgaben

Legefläche

Legetafel-Rückseite



Schwierigere Aufgaben

Legefläche

- > Jeder erhält einen Satz aus **12 verschiedenen Legeteilen**. Bei weniger als 4 Spielern kommen die nicht benötigten Legeteile in die Schachtel zurück.
- > Legt die **Rundenleiste** in die Tischmitte.
- > Sucht aus dem **Beutel** mit den Edelsteinen **9 Saphire (blau)** und **9 Bernsteine (braun)** heraus. Legt diese Edelsteine in die entsprechenden **Löcher der Rundenleiste**. Diese 18 Edelsteine bilden die **Auslage** und zugleich den **Rundenzähler**. Die Edelsteine haben **unterschiedliche Werte**:  
**Rot = 4 Punkte, Blau = 3 Punkte, Grün = 2 Punkte, Bernstein = 1 Punkt**  
Wer am Ende die wertvollsten Edelsteine gesammelt hat, gewinnt.
- > Stellt die **Sanduhr** und den **Würfel** bereit.

## Spielablauf

Das Spiel läuft über **9 Runden**.

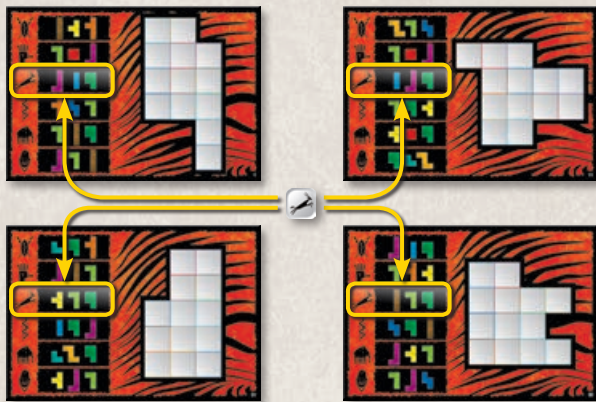
### Ablauf einer Runde

- > **Jeder** nimmt sich eine **Legetafel** vom Stapel und legt sie vor sich. Dreht eure eigene Legetafel um, sodass ihr die Aufgaben mit den 3 Legeteilen seht.
- > Jetzt **würfelt** der Jüngste von euch und dreht die **Sanduhr** um. Das **gewürfelte Symbol** gibt an, **welche Aufgabe** so schnell wie möglich zu lösen ist.

Vor dem ersten Spiel füllt ihr alle Edelsteine in den Stoffbeutel.

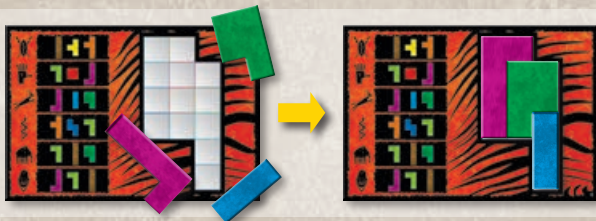


**Beispiel:**



- > Jeder sucht sich so schnell wie möglich aus seinen **12 Legeteilen** die heraus, die auf der eigenen Legetafel neben dem **gewürfelten Symbol** abgebildet sind.
- > Sobald du die benötigten Legeteile gefunden hast, versuchst du, die helle **Legefläche deiner Legetafel** mit den **Legeteilen exakt zu belegen**. Das bedeutet, dass die Fläche vollständig bedeckt sein muss. Es darf seitlich nichts über die helle Legefläche hinausragen. Du darfst die Legeteile dafür **drehen und wenden**.

**Beispiel:**



- > Sobald es einer von euch geschafft hat, seine Aufgabe zu lösen, ruft er: „**Ubongo!**“.
  - > Die anderen versuchen weiter, vor Ablauf der Sanduhr die eigene Aufgabe zu lösen.
  - > Sobald einer von euch bemerkt, dass die Sanduhr abgelaufen ist, ruft er „**Stopp**“.
- Dann müssen alle Spieler sofort aufhören.

### Zweite-Chance-Runde

Ist die **Sanduhr abgelaufen** und es konnte **keiner** seine Aufgabe lösen? Dann gibt es eine Zweite-Chance-Runde. **Dreht die Sanduhr erneut um** und versucht weiter, eure Legefläche zu belegen.

Schafft es **wieder keiner**, seine Legefläche innerhalb der Sanduhrzeit zu belegen, ist die **Runde endgültig beendet**.

### Belohnung

Jeder, der seine Aufgabe gelöst hat, erhält eine Belohnung:

1. Der Schnellste, der seine Legefläche exakt belegt hat und „Ubongo!“ ruft, nimmt sich **1 blauen Saphir** aus der **Auslage** der Rundenleiste und zieht **zusätzlich** noch zufällig **1 Edelstein** aus dem Beutel.
2. Der Zweitschnellste erhält **1 braunen Bernstein** aus der **Auslage** der Rundenleiste und zieht **zusätzlich** noch zufällig **1 Edelstein** aus dem Beutel.
3. Der Drittschnellste zieht zufällig **1 Edelstein** aus dem Beutel.
4. Der Viertschnellste zieht zufällig **1 Edelstein** aus dem Beutel.



Jeder, der seine Legefläche vor Ablauf der Sanduhr **nicht vollständig belegen** konnte, geht in dieser Runde leider leer aus.

### Rundenende

Die Auslage der 9 Saphire und 9 Bernsteine dient auch als Rundenzähler.

Nach jeder gespielten Runde müssen **genau 1 blauer Saphir** und **1 brauner Bernstein** **weniger** in der Auslage liegen.

Es kann vorkommen, dass es nur einer oder gar kein Spieler geschafft hat, seine Aufgabe binnen Sanduhrzeit zu lösen. Dann muss die **Auslage** am Rundenende **extra reduziert** werden:

- > Hat es in einer Runde **nur ein Spieler** geschafft, seine Legefläche exakt zu belegen? Dann wird von der Auslage der übrige **1 braune Bernstein** dieser Runde **entfernt** und in den Beutel geworfen.
- > Hat es **kein Spieler** geschafft? Dann werden **sowohl der blaue Saphir als auch der braune Bernstein** dieser Runde **entfernt** und **in den Beutel** geworfen.

Legt **alle soeben** gespielten **Legetafeln** auf einen gemeinsamen **Ablagestapel**.

### Neue Runde

Jeder nimmt sich eine **neue Legetafel** vom Stapel. Der Spieler links von dem Spieler, der in der letzten Runde gewürfelt hatte, **würfelt** um zu bestimmen, welche Aufgabe gespielt wird.

## Spielende

Das Spiel endet **nach 9 Runden** – also wenn auf der Rundenleiste kein Edelstein mehr übrig ist. Nun addiert jeder die **Werte seiner gesammelten Edelsteine**.

Die Edelsteine haben unterschiedliche Werte:

**Rot = 4 Punkte, Blau = 3 Punkte, Grün = 2 Punkte, Braun = 1 Punkt**

Derjenige von euch mit den **meisten Punkten** gewinnt.

Sollten mehrere die höchste Punktezahl haben, findet ein „**Stechen**“ statt: Jeder von euch, der am Gleichstand beteiligt ist, nimmt sich eine Legetafel. Einer würfelt. Die Sanduhr wird weggelassen. Derjenige, der seine Aufgabe als Erster löst, gewinnt das Spiel!

**Beispiel:**

Ein Spieler hat am Spielende **1 roten Rubin**, **1 blauen Saphir**, **3 grüne Smaragde** und **3 braune Bernsteine**. Somit kommt er auf  $1 \times 4 + 1 \times 3 + 3 \times 2 + 3 \times 1 = 16$  Punkte.



## Variante: Alternative Wertung

Wenn ihr den Glücksfaktor bei der Belohnung mit Edelsteinen weglassen möchtet, probiert Folgendes:

Der Schnellste erhält **1 roten Rubin**. Der Zweitschnellste erhält **1 blauen Saphir**. Der Drittschnellste erhält **1 grünen Smaragd**. Der Viertschnellste erhält **1 braunen Bernstein**.

## Solospiel-Variante

Wenn du Ubongo alleine spielen möchtest, benötigst du eine **Uhr**.

Hinweis: Die Erklär-App enthält auch einen Solospiel-Timer!

Du versuchst, **so viele Aufgaben wie möglich** in **5 (oder 10 oder 20) Minuten** zu lösen.

Eine andere Solospiel-Variante ist, dass du die **Zeit stoppst**, die du dafür benötigst, **5 (oder 10 oder 20) Aufgaben** zu lösen.

Kommst du bei einer Aufgabe nicht weiter, kannst du sie zur Seite legen und eine neue Legetafel ziehen.

Schreibe deine Ergebnisse auf und versuche, immer neue Rekorde aufzustellen.

### Der Autor:

**Grzegorz Rejchtman**, Jahrgang 1970, lebt in Monaco. Der gebürtige Pole, der seinen Abschluss in den Bereichen Informatik und Wirtschaftswissenschaft gemacht hat, bevorzugt Spiele, die schnell zu erlernen sind und viel Spaß und Miteinander bieten. In Skandinavien und weltweit hat er bereits zahlreiche Spiele veröffentlicht.

**Illustration:** Bernd Wagenfeld, Karl Homes, Nicolas Neubauer

**Grafik:** SENSIT Communication, München

**Redaktion:** Bärbel Schmidts, Markus Reichert, Ralph Querfurth

Grzegorz Rejchtman und KOSMOS danken allen Testspielern und Regelleseern.

© 2005, 2015 Franckh-Kosmos

Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstraße 5-7

D-70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de

kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

Art.-Nr. 692339