

Rasantes Legespiel
für 2-4 Spieler
ab 8 Jahren



Spielidee

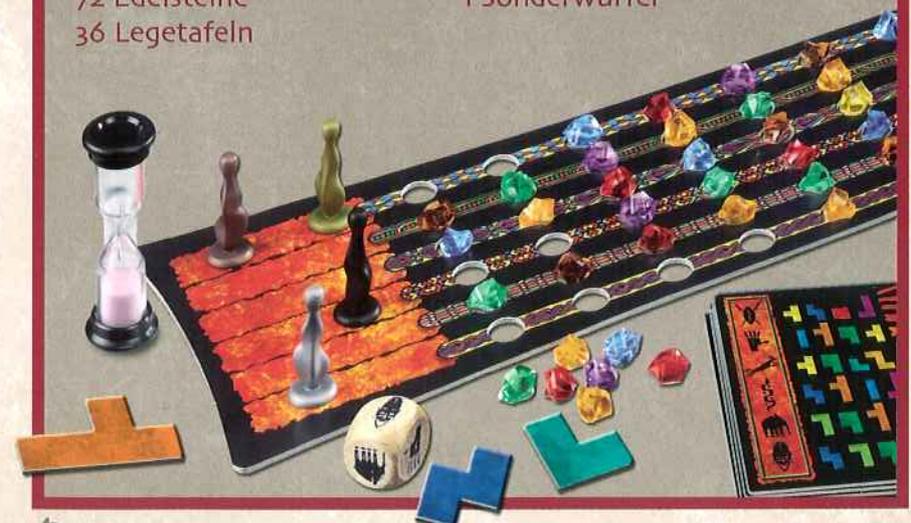
Jeder Spieler erhält eine Legetafel und 12 Legeteile. Ein Spieler würfelt und dreht die Sanduhr um. Das Symbol auf dem Würfel bestimmt, welche Legeteile benutzt werden dürfen. Jetzt versucht jeder Spieler, seine Tafel so schnell wie möglich mit Teilen zu belegen. Der Schnellste ruft: „Ubongo!“ und darf seine Spielfigur auf dem Spielplan bewegen. Dann nimmt er sich zwei Edelsteine. Für die Mitspieler geht's inzwischen rasant weiter: Solange die Uhr läuft, können sie ihre Legetafeln mit ihren Teilen belegen und dafür Edelsteine einsammeln. Wer am Ende die meisten Edelsteine einer Farbe hat, ist der Gewinner. Und das ist nicht immer der Schnellste.

Vor dem ersten Spiel ...

... werden alle Teile vorsichtig aus dem Karton gelöst und die Stanzreste aus den Spielplanlöchern entfernt.

Spielmaterial

- | | |
|----------------|------------------|
| 1 Spielplan | 4 x 12 Legeteile |
| 4 Spielfiguren | 1 Sanduhr |
| 72 Edelsteine | 1 Sonderwürfel |
| 36 Legetafeln | |



Legetafeln



Jede Legetafel zeigt eine individuelle helle Legefläche. Das ist die Fläche, die mit den jeweiligen Legeteilen exakt belegt werden soll.

Mit dem Würfel wird eines dieser 6 Symbole gewürfelt.

Neben jedem Würfelsymbol sind 3 bzw. 4 Legeteile abgebildet. Die Seite mit 3 Legeteilen (Symbole in gelbem Rahmen) ist einfacher zu lösen als die Seite mit 4 Legeteilen (Symbole in grünem Rahmen).

Spielablauf

Die Spieler bestimmen einen Startspieler.

Teile auf die Tafeln legen:

- > Jeder Spieler nimmt sich, beginnend mit dem Startspieler, reihum eine **Legetafel** und legt diese mit der Seite vor sich, auf der gespielt wird.
- > Der Startspieler nimmt den **Würfel** und würfelt. Gleichzeitig dreht er die **Sanduhr** um; die Zeit läuft.
- > Alle Spieler – auch derjenige, der gewürfelt hat – schauen nun auf ihre **Legetafel**. Sie nehmen sich von ihren **Teilen** diejenigen, die auf ihrer **Legetafel** neben dem gewürfelten Symbol abgebildet sind. Mit diesen **Teilen** versucht jeder Spieler so schnell wie möglich die helle **Legefläche** seiner **Legetafel** exakt zu belegen. (Zeigt der Würfel z. B. die **Maske**, dann nehmen die Spieler die **Teile**, die auf ihrer **Legetafel** neben der **Maske** abgebildet sind. Andere **Teile** – selbst, wenn sie zu einer Lösung führen –, gelten in dieser Runde nicht.)
- > Sobald es ein Spieler geschafft hat, seine helle **Legefläche** exakt mit seinen **Teilen** zu belegen, ruft er: „**Ubongo!**“ Die anderen spielen weiter, solange die **Sanduhr** läuft.

Spielvorbereitungen

Die beiden Teile des länglichen **Spielplans** werden ineinander gefügt und in die Mitte der Spielfläche gelegt.

- > Alle **Edelsteine** werden beliebig in die Löcher des **Spielplans** gelegt, pro Loch ein **Edelstein**.
- > Jeder Spieler nimmt sich eine **Spielfigur** und stellt sie auf ein beliebiges der sechs länglichen, roten Felder des **Spielplans**. Es dürfen auch mehrere Figuren auf einem Feld stehen.
- > Jeder Spieler erhält das gleiche Set aus **12 farbigen Legeteilen**, die sich alle in Form und Farbe unterscheiden. Jeder Spieler legt seine **Legeteile** vor sich.
- > Die Spieler entscheiden, ob sie mit der einfacheren Seite der **Legetafeln** spielen (je drei **Legeteile**) oder mit der schwierigeren Seite (je vier **Legeteile**). (Für das erste Spiel empfehlen wir die Seite mit den drei **Legeteilen**.)

2 Spieler: 18 **Legetafeln** werden in die Schachtel zurückgelegt und in diesem Spiel nicht gebraucht.

3 Spieler: 9 **Legetafeln** werden in die Schachtel zurückgelegt.

4 Spieler: Es wird mit allen 36 **Legetafeln** gespielt.

Die für das Spiel benötigten **Legetafeln** werden gemischt und als Stapel neben den **Spielplan** gelegt, und zwar mit der Seite nach oben, die nicht gespielt wird.

Legeteile

Zum Belegen der **Tafeln** sind beide Seiten der **Teile** verwendbar.



Spielfiguren bewegen und Edelsteine nehmen:

- > Der Spieler, der als Erster seine **Legetafel** richtig belegt und „**Ubongo!**“ gerufen hat, darf nun seine **Spielfigur** um bis zu drei **Felder** in eine der beiden Richtungen auf den **6 roten Spielplanfeldern** bewegen (oder stehen bleiben, wenn er will). In der Reihe, in der die **Spielfigur** dann landet (oder geblieben ist),

darf der Spieler die vordersten beiden Edelsteine nehmen, das sind die Edelsteine, die der Spielfigur in der zugehörigen Reihe am nächsten liegen, und vor sich platzieren. Der Spieler muss die beiden Edelsteine vor Ablauf der Sanduhrzeit nehmen.

- > Der Spieler, der es als Zweiter binnen Sanduhrzeit schafft, darf seine Spielfigur um bis zu zwei Felder bewegen (oder stehen bleiben) und in der Reihe seiner Spielfigur ebenfalls die vordersten beiden Edelsteine nehmen.
- > Schafft es auch ein dritter Spieler binnen Sanduhrzeit die Teile auf seiner Legetafel unterzubringen, so bewegt er seine Spielfigur um bis zu ein Feld. Auch er darf sich zwei Edelsteine aus der zugehörigen Reihe nehmen.
- > Wenn auch der vierte Spieler seine Legetafel binnen Sanduhrzeit mit den Teilen belegen kann, muss seine Spielfigur zwar stehen bleiben; er darf sich jedoch aus der Reihe, in der er steht, ebenfalls die beiden vordersten Edelsteine nehmen und vor sich legen.

Spielplan

Auf den sechs roten Spielplanfeldern bewegen sich die Spielfiguren hin und her. Auf einem Feld dürfen auch mehrere Spielfiguren stehen.



Jedem roten Spielplanfeld ist eine Edelsteinreihe zugeordnet.

Aus einer Reihe darf ein erfolgreicher Spieler immer die jeweils vordersten zwei Edelsteine nehmen, also die Edelsteine, die seiner Spielfigur in der Reihe am nächsten liegen, unabhängig von der Anzahl an leeren Löchern dazwischen.

Hinweis: Jeder Spieler, der es schafft, seine Legetafel richtig zu belegen, sammelt zwei Edelsteine, die er binnen Sanduhrzeit an sich nimmt. Lediglich die Anzahl der Felder, die eine Spielfigur bewegt werden darf, variiert. Das macht insofern Sinn, als nicht der Spieler mit den meisten Edelsteinen, sondern der mit den meisten gleichfarbigen

Edelsteinen gewinnen wird.

Es ist mitunter wichtig, dass man seine Spielfigur in eine bestimmte Reihe zieht, um dort eine bevorzugte Farbe einzusammeln. Die Spieler achten also stets darauf, welche Edelsteinfarben gerade vorne in den 6 Edelsteinreihen liegen.

Ende einer Spielrunde

- > Sobald die Sanduhr durchgelaufen ist, endet die Spielrunde. Die Legetafeln werden nun eingesammelt und gestapelt.
- > Danach erhält jeder Spieler erneut eine Legetafel. Der Spieler links vom Startspieler nimmt nun Würfel und Sanduhr und die neue Spielrunde beginnt wie beschrieben.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn alle Legetafeln gespielt wurden, das heißt nach 9 Runden. Es gewinnt, wer die meisten Edelsteine einer Farbe gesammelt hat (nicht wer insgesamt die meisten Edelsteine besitzt).

Haben zwei oder mehr Spieler die meisten Edelsteine einer Farbe in gleicher Anzahl gesammelt, gewinnt derjenige von ihnen, der die zweitmeisten Edelsteine einer Farbe besitzt.

Besteht auch bei den zweitmeisten Edelsteinen Gleichstand, dann gewinnt derjenige von ihnen, der die drittmeisten Edelsteine einer Farbe hat usw.

Beispiel

Edelsteine	grün	rot	blau	violett	braun	gelb
Spieler A	6	4	2	2	2	2
Spieler B	2	2	0	1	2	3
Spieler C	4	3	2	6	1	0

In diesem Beispiel ist Spieler C der Gewinner. Spieler A und C haben von ihren meisten Edelsteinen jeweils 6 Stück. A hat 6 grüne und C 6 violette Edelsteine.

Als zweitmeiste Edelsteine hat A 4 rote und C hat 4 grüne. Als drittmeiste Edelsteine hat A nur 2 und C hat 3 rote.

Obwohl A insgesamt mehr Edelsteine als C gesammelt hat, ist C mit seinen 3 roten Edelsteinen Sieger.

Da das Spiel rasant verläuft, können begeisterte Spieler auch mit allen Legetafeln spielen. Im Spiel zu zweit endet das Spiel dann erst nach 18 Runden.

Weitere Regeln

- > Hat es kein Spieler geschafft, seine Legefläche mit seinen Teilen binnen Sanduhrzeit zu belegen, dann endet die Spielrunde nicht, sondern die abgelaufene Sanduhr wird erneut umgedreht, in der Hoffnung, dass es nun doch noch ein oder mehrere Spieler schaffen. Sollte auch in dieser Minute keine Lösung erfolgen, werden die Legetafeln beiseite gelegt und für die nächste Runde neue genommen.
- > Spielen weniger als vier Spieler, so bleiben die Bewegungsregeln wie oben beschrieben: Der Erste kann seine Figur um bis zu 3 Felder (das heißt: 0, 1, 2 oder 3 Felder), der zweite bis zu 2 Felder usw. bewegen.
- > Hat ein Spieler seine Figur auf ein Feld bewegt, auf das eine andere Figur in dieser Runde bereits gezogen ist, so darf er die seiner Figur am nächsten liegenden beiden Edelsteine an sich nehmen, auch wenn der erste Spieler noch keine Edelsteine eingesammelt hat. Es gilt das Motto, wer zuerst nimmt, der nimmt zuerst – egal, ob er als Erster, Zweiter oder Letzter auf ein Feld gezogen ist. Es darf aber immer

jeder Spieler, der auf einem Feld landet, in der entsprechenden Reihe zwei Edelsteine binnen Sanduhrzeit nehmen – und zwar immer die zwei Edelsteine einer Reihe, die seiner Spielfigur am nächsten liegen, wenn er zugreift.

- > Sobald ein Spieler aus einer Reihe einen Edelstein genommen hat, so erhält er den dahinterliegenden Edelstein automatisch dazu.
- > Die Spieler legen ihre gesammelten Edelsteine gut sichtbar vor sich, so dass immer ersichtlich ist, wie viele Edelsteine von welcher Farbe ein Spieler bereits gesammelt hat.
- > Sind in einer Reihe bereits alle Edelsteine eingesammelt, kann man in dieser Reihe nichts mehr nehmen und geht leer aus.
 - > Sollte ein Spieler binnen Sanduhrzeit zwar eine Lösung gefunden, jedoch bis Ablauf der Zeit keine Edelsteine genommen haben, so hat er Pech gehabt und geht in dieser Runde leer aus.
- > Schafft es ein (oder mehrere) Spieler nicht, binnen Sanduhrzeit seine Legetafel zu belegen, so bewegt er in dieser Runde seine Spielfigur nicht und nimmt auch keine Edelsteine.



Autor: Grzegorz Rejchtman
Layout: Matthias Weinert
Illustrationen: Nicolas Neubauer
Grafik: SENSIT Communication, München
Redaktionelle Bearbeitung: Bärbel Schmidts und Markus Reichert
Art.-Nr.: 696184

© 2005 KOSMOS Verlag
Postfach 106011
D-70049 Stuttgart
Tel.: +49(0)711-2191-0
Fax: +49(0)711-2191-422
E-Mail: info@kosmos.de
www.kosmos.de
ALLE RECHTE VORBEHALTEN

Der Verlag dankt allen Testspielern und Regelletern.

Der Autor

Grzegorz Rejchtman, Jahrgang 1970, lebt in Schweden. 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 Schweden und in den USA hat er bereits einige Spiele veröffentlicht. Ubongo ist sein zweites im Kosmos Verlag erschienenes Spiel.