

UBONGO!

Kartenspiel

RASANT UND CLEVER

Für 2-4 Personen ab 8 Jahren

Worum geht's?

In jeder Runde versucht ihr gleichzeitig und so schnell wie möglich, vor euch 7 eurer 9 Karten passend aneinanderzulegen. Dabei müssen bei benachbarten Karten immer genau zwei übereinstimmende Symbolpaare nebeneinanderliegen.

Wer es zuerst schafft, 7 eigene Karten passend zu legen, ruft „Ubongo!“. Damit endet die Runde.

Nach jeder Runde gibt es Punkte. Je nachdem, wie viele Karten ihr passend angelegt habt.

Wer nach 6 Runden die meisten Punkte hat, gewinnt.

Spielmaterial

108 Karten, aufgeteilt in:



36 Karten für die Runden 1 & 2

36 Karten für die Runden 3 & 4

36 Karten für die Runden 5 & 6

Zusätzlich benötigt ihr ein Blatt Papier und einen Stift.

Spielvorbereitung

Dreht alle Karten so, dass die **weiße Seite nach oben** zeigt. Sortiert dann die Karten nach Zahlen (1, 3, 5) in **drei Stapel** (siehe rechts) und legt diese in die Tischmitte.

Anschließend mischt ihr **jeden Stapel einzeln**. Lasst die Stapel separat!



Auslage der drei Kartenstapel zu Spielbeginn

Spielablauf

Das Spiel läuft über **6 Runden**.

In Runde 1 und 2 verwendet ihr die Karten des Stapels 1|2, also die Karten mit einer 1 (oder 2) in der Mitte.

In Runde 3 und 4 verwendet ihr die Karten des Stapels 3|4, also die Karten mit einer 3 (oder 4) in der Mitte.

In Runde 5 und 6 verwendet ihr die Karten des Stapels 5|6, also die Karten mit einer 5 (oder 6) in der Mitte.

Karten verteilen

In Runde 1 erhaltet ihr jeweils 9 Karten des Stapels 1|2 auf die Hand. Spielen nur 2 oder 3 Personen, legt ihr die übrigen Karten des Stapels zurück in die Schachtel.

Haltet eure 9 Karten jeweils in einer Hand.

Karten auslegen

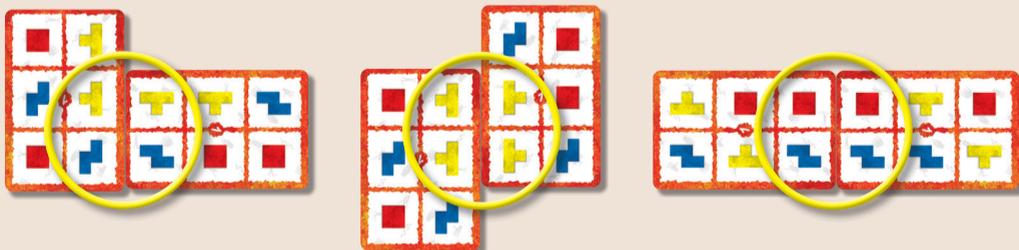
Seid ihr alle bereit, gibt die jüngste Person das Startsignal. Nun versucht ihr so schnell wie möglich, **7 eurer 9 Karten passend vor euch aneinanderzulegen**. Dabei müsst ihr folgende Regeln beachten:

Regel 1: Ihr spielt jeweils für euch. D. h. deine ausgelegten Karten dürfen die Karten der anderen nicht berühren. Achtet daher darauf, dass ihr jeweils ausreichend Platz vor euch auf dem Tisch zum Auslegen eurer Karten habt.

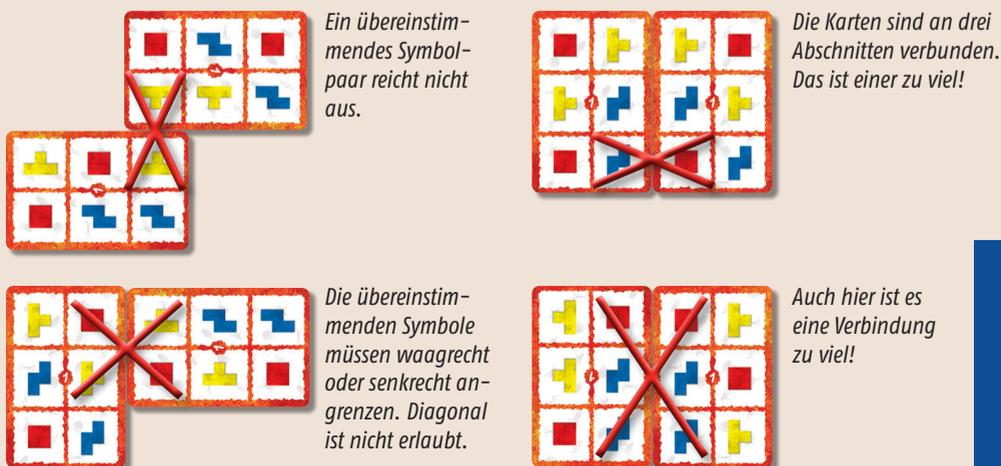
Hinweis: Willst du eine neue Karte legen, die in einen fremden Bereich hineinragen könnte, musst du zuerst deine bereits gelegten Karten auf dem Tisch so verschieben, dass niemand durch die neue Karte gestört wird!

Regel 2: Benachbarte Karten müssen an **genau zwei Abschnitten** durch **genau zwei übereinstimmende Symbolpaare** miteinander verbunden sein.

Beispiele für erlaubte Verbindungen zweier Karten:



Beispiele für nicht erlaubte Verbindungen zweier Karten:



Ein übereinstimmendes Symbolpaar reicht nicht aus.

Die Karten sind an drei Abschnitten verbunden. Das ist einer zu viel!

Die übereinstimmenden Symbole müssen waagrecht oder senkrecht angrenzen. Diagonal ist nicht erlaubt.

Auch hier ist es eine Verbindung zu viel!

Regel 3: Alle Karten einer Person müssen zusammenhängend aneinandergelegt werden. Verzweigungen sind erlaubt! Natürlich müsst ihr dabei die Regeln 1 und 2 beachten.

Wichtig: Die Karten müssen in keiner vorgegebenen Reihenfolge auf den Tisch gelegt werden. Ihr könnt eure Karten daher nach einer geeigneten Karte durchsuchen, um diese dann passend an eine bereits gelegte Karte anzulegen. Ihr dürft außerdem bereits gelegte Karten jederzeit anders positionieren oder sogar wieder auf die Hand zurücknehmen. Dies kann notwendig sein, wenn ihr glaubt, mit einer anderen Karte besser voranzukommen.

Belohnung

Wer es zuerst schafft, 7 eigene Karten passend zu legen, ruft „Ubongo!“.

Alle anderen müssen dann **sofort** mit dem Auslegen ihrer Karten aufhören.

Nun kontrolliert ihr, ob ihr alle eure Karten korrekt gelegt habt. Sollte jemand eine oder mehrere Karten regelwidrig gelegt haben, so erhält die Person in dieser Runde 0 Punkte. Wer die Karten hingegen korrekt gelegt hat, erhält folgendermaßen Punkte:

Wer „Ubongo!“ gerufen hat, erhält 10 Punkte. Alle anderen erhalten jeweils so viele Punkte, wie sie bis zum „Ubongo!“-Ruf Karten anlegen konnten.

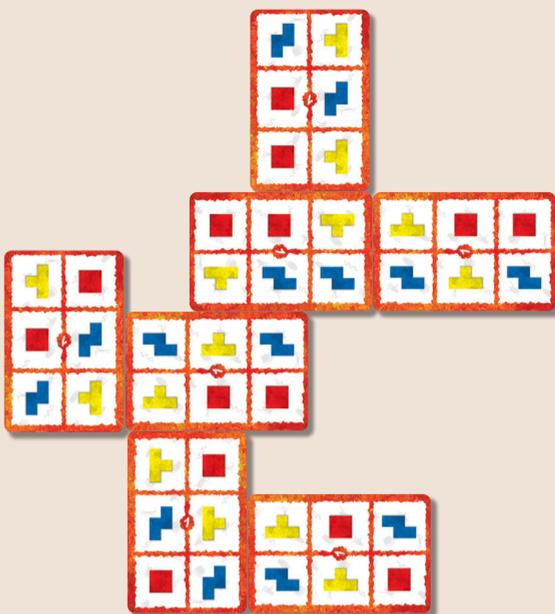
Sollten mehrere Personen gleichzeitig „Ubongo!“ gerufen haben, so erhält jede dieser Personen 10 Punkte. Allerdings nur, wenn die Karten korrekt gelegt wurden.

Notiert eure Punkte auf einem Blatt Papier.

Beispiel:

Lucy konnte 7 ihrer 9 Karten korrekt legen und erhält in dieser Runde 10 Punkte. Finn konnte 4 seiner 9 Karten korrekt legen und erhält in dieser Runde 4 Punkte. Mia hat 5 ihrer 9 Karten gelegt, davon aber leider eine Karte regelwidrig. Sie geht in dieser Runde daher leer aus.

Beispiel für eine korrekte Kartenauslage aus 7 Karten bei Rundenende:



Hinweis: Sollte der seltene Fall eintreten, dass es auch nach längerer Zeit niemand schafft, 7 der 9 eigenen Karten passend aneinandenzulegen, könnt ihr euch gemeinsam darauf einigen, dass die Runde vorzeitig beendet wird. Ihr erhaltet dann jeweils so viele Punkte, wie ihr bis dahin Karten legen konntet.

Neue Runde

In **Runde 2** nehmt ihr jeweils eure 9 Karten aus der ersten Runde wieder auf die Hand und dreht sie auf die **schwarze Seite** mit der „2“ in der Mitte. Ihr spielt nun mit dieser Seite. Ihr versucht wieder alle gleichzeitig und so schnell wie möglich, 7 eurer 9 Karten passend aneinandenzulegen.

Nach der zweiten Runde legt ihr alle Karten aus Stapel 1|2 zurück in die Schachtel und erhaltet jeweils 9 neue Karten – diesmal vom Stapel 3|4. Bei 2 oder 3 Personen legt ihr die übrigen Karten vom Stapel 3|4 zurück in die Schachtel. Usw. ...

SPIELENDE

Das Spiel endet nach **6 Runden**. Nun addiert ihr jeweils eure gesammelten Punkte aus den 6 Runden. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand entscheidet, wer häufiger 10 Punkte in einer Runde erhalten hat. Herrscht dann immer noch Gleichstand, teilen sich die Beteiligten den Sieg bzw. die Platzierung.

© 2011, 2022 Kosmos
 Franckh-Kosmos
 Verlags-GmbH & Co. KG
 Pfizerstr. 5 – 7
 70184 Stuttgart, DE
 kosmos.de/servicecenter



Hinweise zum
 Verpackungsmüll:
 kosmos.de/disposal

Illustration: Nicolas Neubauer,
 Bernd Wagenfeld
Grafik: Sensit Communication, sensit.de
Redaktion dieser Ausgabe:
 Michael Sieber-Baskal

Autor und Verlag danken allen,
 die beim Testspielen und Regellezen
 mitgewirkt haben.

Alle Rechte vorbehalten.
 MADE IN GERMANY
 Art.-Nr.: 741754

Der Autor:
Grzegorz Rejchman, 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.

**Schon
 gespielt?**

CATAN

Das schnelle Kartenspiel
 Der millionenfach verkaufte
 Welterfolg als Kartenspiel
 für unterwegs!

Für 2–4 Personen ab 10 Jahren



Einfach Genial

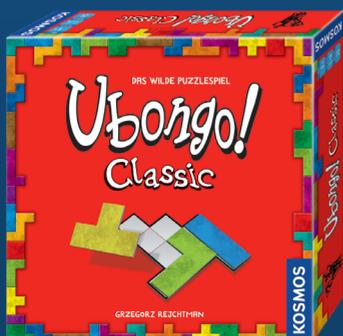
Das Kartenspiel
 Das Kartenspiel zum preisgekrönten
 Brettspiel. Wunderbar einfach und
 genial spannend.

Für 2–4 Personen ab 8 Jahren



Ubongo Classic

Für 1–4 Personen ab 8 Jahren



Ubongo Mini

Für 1–4 Personen ab 7 Jahren



Ubongo 3-D Family

Für 1–4 Personen ab 8 Jahren

