

# Das wilde Puzzlespiel

# Ubongo!

## Classic

Für 1-4 Personen ab 8 Jahren

Optional:  
**LOSSPIELEN  
OHNE  
REGELLESEN!**



Möchtet ihr das Spiel erklärt bekommen, statt Regeln zu lesen oder sucht die Lösung zu einer Aufgabe? Dann ladet euch die kostenlose KOSMOS Erklär-App herunter und darin Ubongo Classic.

### Worum geht's?

Ihr erhaltet jeweils einen Satz aus 12 Legeteilen. Zu jedem Rundenbeginn nehmt ihr euch außerdem jeweils eine neue Legetafel. Per Würfelwurf bestimmt ihr, welche Aufgabe auf jeder Legetafel gespielt wird. Dann dreht ihr die Sanduhr um. Alle versucht ihr nun gleichzeitig, die helle Legefläche auf euren Legetafeln so mit den vorgegebenen Legeteilen zu belegen, dass die Fläche vollkommen bedeckt ist. Alle, die es binnen Sanduhrzeit schaffen, rufen „Ubongo!“ und ziehen einen Edelstein aus dem Beutel – die beiden schnellsten Personen erhalten sogar noch jeweils einen Extra-Edelstein von der Rundenleiste! Wer nach 9 Runden die wertvollste Edelsteinsammlung hat, gewinnt.

### Spielmaterial

4 x 12 Legeteile

54 Legetafeln (mit 648 unterschiedlichen Aufgaben)

1 Würfel

1 Sanduhr

1 Stoffbeutel

1 Rundenleiste

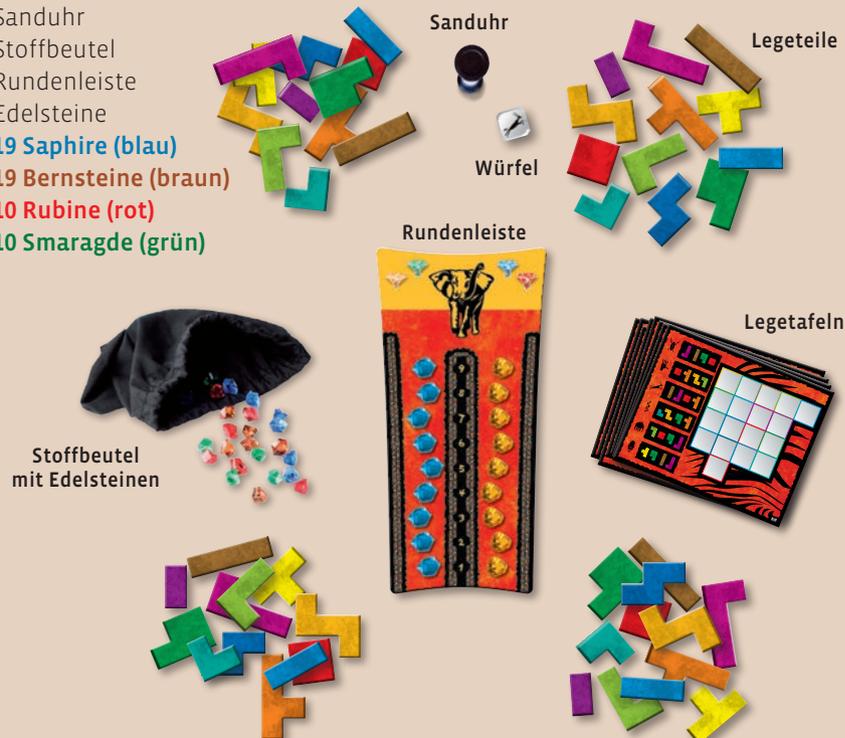
58 Edelsteine

**19 Saphire (blau)**

**19 Bernsteine (braun)**

**10 Rubine (rot)**

**10 Smaragde (grün)**



Füllt vor dem ersten Spiel alle Edelsteine in den Stoffbeutel.

Löst vor dem ersten Spiel vorsichtig die Legeteile aus dem Rahmen.

### Spielvorbereitungen

-> Nehmt die **54 Legetafeln**. Es gibt zwei Schwierigkeits-Level: Auf der A-Seite der Legetafeln sind die **einfachen Aufgaben**, für die **je 3 Legeteile** benötigt werden. Auf der B-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.



-> Ihr erhaltet jeweils einen Satz aus **12 verschiedenen Legeteilen**.

Bei weniger als 4 Personen 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**.

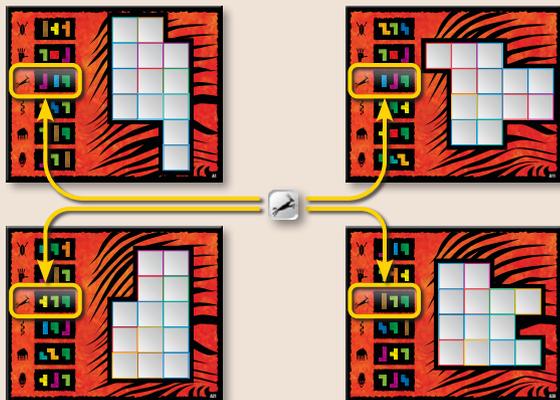
**Jede Spielrunde verläuft so:**

-> Nehmt euch alle jeweils eine **Legetafel** vom Stapel und legt sie vor euch. Dreht eure eigene Legetafel um, sodass ihr die Aufgaben mit den 3 Legeteilen seht.

-> Wer am jüngsten ist, **würfelt**. Das **gewürfelte Symbol** gibt an, welche **Aufgabe** so schnell wie möglich zu lösen ist.

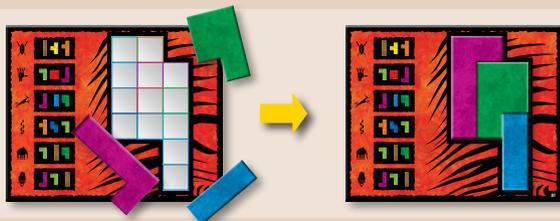
-> Eine andere Person dreht nun die **Sanduhr** um.

**Beispiel:**



- > **Ihr alle** sucht euch so schnell wie möglich aus euren **12 Legeteilen** die heraus, die auf eurer 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 jemand von euch geschafft hat, die eigene Aufgabe zu lösen, rufst du: „**Ubongo!**“.
  - > Die anderen versuchen weiter, vor Ablauf der Sanduhr ebenfalls ihre Aufgabe zu lösen.
  - > Sobald jemand von euch bemerkt, dass die Sanduhr abgelaufen ist, rufst du „**Stopp!**“.
- Dann müssen alle sofort aufhören.

## Zweite-Chance-Runde

Ist die **Sanduhr abgelaufen** und es konnte **niemand** die eigene Aufgabe lösen? Dann gibt es eine Zweite-Chance-Runde. **Dreht die Sanduhr erneut um** und versucht weiter, eure Legefläche zu belegen. Schafft es **wieder niemand**, die eigene Legefläche innerhalb der Sanduhrzeit zu belegen, ist die **Runde endgültig beendet**.

## Belohnung

Alle, die ihre Aufgabe gelöst haben, erhalten eine **Belohnung**:

1. Wer die eigene Legefläche am schnellsten 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. Die Nummer 2 erhält **1 braunen Bernstein** aus der Auslage der Rundenleiste und zieht **zusätzlich** noch zufällig **1 Edelstein** aus dem Beutel.
3. Nummer 3 zieht sich zufällig **1 Edelstein** aus dem Beutel.
4. Nummer 4 zieht ebenfalls zufällig **1 Edelstein** aus dem Beutel.



Alle, die ihre Legefläche vor Ablauf der Sanduhr **nicht vollständig belegen** konnten, gehen in dieser Runde leider leer aus.

### 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, sensit.de

**Redaktion:** Bärbel Schmidts, Markus Reichert, Ralph Querfurth, Michael Sieber-Baskal  
Grzegorz Rejchtman und KOSMOS danken allen, die beim Testspielen und Regellesen mitgewirkt haben.

© 2005, 2022 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. 683092

## 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 eine oder gar keine Person geschafft hat, die eigene Aufgabe binnen Sanduhrzeit zu lösen. Dann muss die **Auslage** am Rundenende **extra reduziert** werden:

- > Hat es in einer Runde **nur eine Person** geschafft, die eigene Legefläche exakt zu belegen? Dann wird von der Auslage der übrige **1 braune Bernstein** dieser Runde **entfernt** und in den Beutel geworfen.
- > Hat es **niemand** 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

Nun nehmt ihr euch alle jeweils eine **neue Legetafel** vom Stapel. Die im Uhrzeigersinn nächste Person **würfelt**, um zu bestimmen, welche Aufgabe gespielt wird, usw.

## SPIELEND

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

Die Edelsteine haben unterschiedliche Werte:

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

Wer von euch die **meisten Punkte** hat, gewinnt.

Sollten mehrere die höchste Punktezahl haben, findet ein „**Stechen**“ statt: Alle am Gleichstand Beteiligten nehmen sich eine Legetafel. Bestimmt, wer würfelt. Die Sanduhr wird weggelassen. Wer die eigene Aufgabe zuerst löst, gewinnt das Spiel!

**Beispiel:**

Lucy hat am Spielende **1 roten Rubin**, **1 blauen Saphir**, **3 grüne Smaragde** und **3 braune Bernsteine**. Somit kommt sie 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:

Wer am schnellsten ist, erhält **1 roten Rubin**. Nummer 2 erhält **1 blauen Saphir**.

Nummer 3 erhält **1 grünen Smaragd**. Nummer 4 erhält **1 braunen Bernstein**.

## SOLOSPIEL-VARIANTE

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

Hinweis: Die *Ubongo-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.