

VERFLIXT DREIECKIG

Ubongo!

Trigo

Für 1–4 Personen ab 7 Jahren

Optional:
**KNOBELSPASS
MIT
LÖSUNGSHILFE!**



WORUM GEHT'S?

Wer schafft es zuerst, die eigenen Aufgaben mit den vorgegebenen Legeteilen zu lösen?

Achtung: Neu bei Trigo ist, dass ihr **zwei Legeflächen gleichzeitig** füllen müsst!

Möchtet ihr den Ubongo-Timer nutzen oder sucht ihr Lösungen zu den Aufgaben? Dann ladet euch die kostenlose Kosmos Erklär-App herunter und darin dann Ubongo Trigo.

SPIELMATERIAL

4x7 Legeteile

32 Aufgabenkarten mit 64 unterschiedlichen Aufgaben

SPIELVORBEREITUNG

Löst vor dem ersten Spiel vorsichtig die Legeteile aus den Rahmen. Nehmt die **32 Aufgabenkarten**. Jede Aufgabenkarte hat zwei Seiten mit unterschiedlichem Schwierigkeits-Level:

Auf den **A-Seiten** sind die **einfachen Aufgaben**, für die ihr je 4 Legeteile benötigt. Auf den **B-Seiten** sind die **schwierigeren Aufgaben**, für die ihr je 6 Legeteile benötigt.

Für die erste Partie empfehlen wir euch, die einfachen Aufgaben zu verwenden.

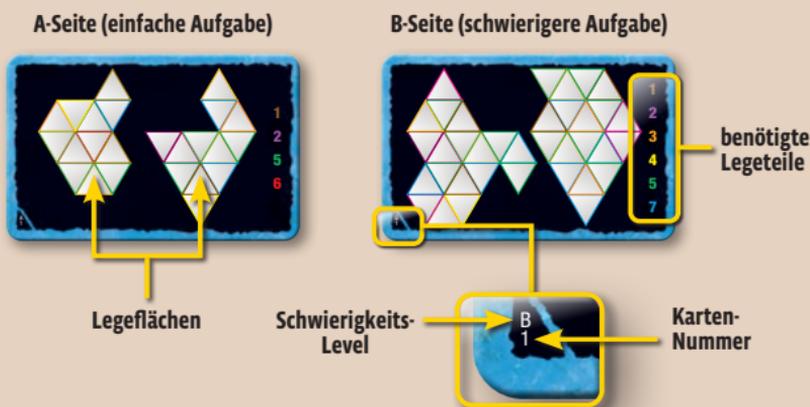
Dreht alle Karten so, dass die A-Seite **nach unten** zeigt, mischt sie und legt sie als **Stapel in der Tischmitte** bereit. Die Aufgaben, die ihr gleich spielen werdet, sollen zunächst nämlich verdeckt liegen.

Zu **zweit** benötigt ihr **16 Karten**.

Zu **dritt** benötigt ihr **24 Karten**.

Zu **viert** benötigt ihr alle **32 Karten**.

Überzählige Karten legt ihr unesehen in die Schachtel zurück.



Ihr erhaltet jeweils einen Satz aus **7 verschiedenen Legeteilen**. Bei weniger als 4 Personen kommen die nicht benötigten Legeteile in die Schachtel zurück.

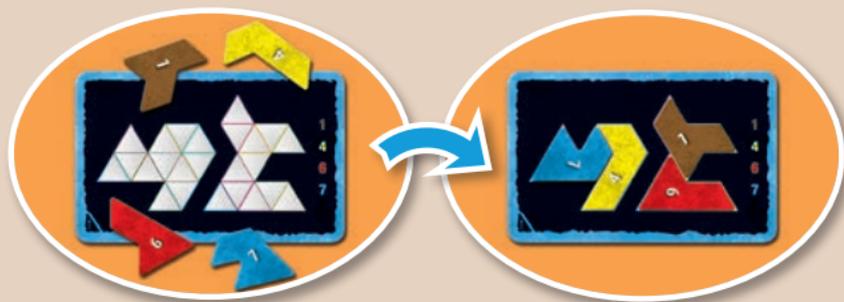
SPIELABLAUF

Die **jüngste Person** beginnt. Das Spiel verläuft reihum im Uhrzeigersinn und geht über **8 Runden**.

Jede Spielrunde verläuft so:

- > Wer beginnt, nimmt sich die **oberste Karte** vom Stapel und legt sie vor sich ab. Reihum nehmen sich die anderen nun ebenfalls eine Karte. **Achtung:** Seht euch dabei noch nicht die Unterseite an.
- > Haben alle eine Karte vor sich liegen, dreht ihr sie alle **gleichzeitig** um und es geht los!
- > Nun versucht ihr alle so schnell wie möglich, die hellen **Legeflächen** eurer Legetafel mit den Legeteilen exakt zu belegen. Achtet dabei unbedingt darauf, dass ihr die benötigten Legeteile mit den **richtigen Zahlen** habt! Beim Lösen müssen **beide Flächen** vollständig bedeckt sein. Es darf seitlich nichts über die hellen Legeflächen hinausragen. Ihr dürft die Legeteile dafür **drehen und wenden**.

Welche Legeteile auf die linke Legefläche passen und welche auf die rechte, müsst ihr aber selbst herausfinden.



- > Wer es **zuerst** schafft, die eigene Aufgabe zu lösen, ruft: „Ubongo!“ Dann **zählt diejenige Person laut** (aber nicht zu schnell) entweder **bis 20** (wenn ihr mit den A-Seiten spielt) bzw. **bis 30** (wenn ihr mit den B-Seiten spielt). Ihr könnt euch vor dem Spiel aber auch auf eine beliebige andere Zahl einigen.
- > Wer die eigene Aufgabe zuerst lösen konnte, **behält die eigene Karte** am Ende der Runde als **Siegpunkt** und legt sie vor sich ab.
- > Die **anderen** spielen während des Zählens weiter. Alle, die ihre Aufgabe **ebenfalls lösen** können, bevor die Zeit um ist, dürfen ihre **Karte** am Ende der Runde ebenfalls als **Siegpunkt** vor sich ablegen.
- > Ist die Zeit um, müssen **alle aufhören**. Wer zuerst fertig war, erhält nun **zusätzlich** die Karten derjenigen, die ihre Aufgabe **nicht lösen** konnten, ebenfalls als **Siegpunkte**.

Neue Runde

Diesmal beginnt, wer links von der Person sitzt, die zuvor die Aufgabe zuerst gelöst hat, ihr nehmt euch reihum eine **neue** Karte, usw.

SPIELEND

Das Spiel endet nach **8 Runden** – also wenn der Stapel in der Tischmitte aufgebraucht ist. Wer jetzt die **meisten Karten als Siegpunkte** vor sich liegen hat, gewinnt. Haben mehrere Personen die höchste Punktzahl, teilt ihr euch den Sieg.

VARIANTE FÜR PROFIS

Das Spiel verläuft wie beschrieben mit folgender Änderung: Nur wer die Aufgabe zuerst löst, darf die eigene Karte als Siegpunkt behalten. Die anderen Karten kommen aus dem Spiel.

SOLOSPIEL-VARIANTE

Wenn du alleine spielen möchtest, benötigst du eine **Uhr**. 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 Karte ziehen. Schreibe deine Ergebnisse auf und versuche, immer neue Rekorde aufzustellen.

Lösungshinweise

Falls ihr bei einer Aufgabe nicht weiterkommt und nach dem Spiel unbedingt noch knobeln wollt, ohne gleich die vollständige Lösung in der App nachzuschauen, helfen euch folgende Hinweise weiter. Für jede Aufgabe ist angegeben, welche Legeteile auf die **linke Legefläche** gehören:

| | | | | | | |
|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|
| A1: 1,2 | A2: 4,7 | A3: 1,3 | A4: 1,7 | A5: 2,5 | A6: 3,4 | A7: 3,7 |
| A8: 2,4 | A9: 2,3 | A10: 3,5 | A11: 1,4 | A12: 1,6 | A13: 3,7 | A14: 5,7 |
| A15: 1,4 | A16: 5,6 | A17: 2,3 | A18: 2,7 | A19: 4,7 | A20: 5,6 | A21: 2,6 |
| A22: 3,5 | A23: 1,3 | A24: 6,7 | A25: 2,7 | A26: 1,4 | A27: 1,2 | A28: 4,7 |
| A29: 4,5 | A30: 2,4 | A31: 4,6 | A32: 1,3 | | | |
| B1: 2,3,5 | B2: 3,4,6 | B3: 1,2,7 | B4: 1,3,4 | B5: 4,6,7 | B6: 2,4,5 | B7: 1,3,5 |
| B8: 1,4,6 | B9: 4,5,7 | B10: 5,6,7 | B11: 1,6,7 | B12: 2,4,7 | B13: 2,3,5 | B14: 2,6,7 |
| B15: 2,3,7 | B16: 1,4,6 | B17: 1,2,6 | B18: 2,5,7 | B19: 1,2,5 | B20: 1,5,7 | B21: 2,3,7 |
| B22: 3,4,7 | B23: 3,5,6 | B24: 2,3,6 | B25: 3,4,6 | B26: 1,3,4 | B27: 3,4,5 | B28: 1,2,3 |
| B29: 3,5,7 | B30: 4,5,6 | B31: 4,6,7 | B32: 1,2,6 | | | |



Karten-
nummer

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.

Grzegorz Rejchtman und KOSMOS danken allen, die beim Testspielen und Regellesen mitgewirkt haben.

Illustration: Bernd Wagenfeld,
Karl Homes, Nicolas Neubauer
Grafik: Sensit Communication, sensit.de
Redaktion: Ralph Querfurth,
Michael Sieber-Baskal

© 2007, 2022 Franchh-Kosmos
Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 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.: 712693