

Für 1-4 Spieler  
ab 7 Jahren

## Erhöhter Schwierigkeitsgrad

Wenn ihr es noch schwieriger haben möchtet, lasst ihr einfach das gelbe gerade Legeteil weg. Ihr habt dann nur noch 7 Legeteile zum Lösen der Aufgaben zur Verfügung. Auch dann sind alle Aufgaben immer noch lösbar. Ihr könnt diese Variante auch dafür verwenden, dass Kinder mit dem gelben geraden Legeteil spielen, die Erwachsenen aber ohne es spielen müssen. So wird der Altersvorteil ausgeglichen.



### 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 Testspielern und Regellesern.

**Illustration:** Bernd Wagenfeld,  
Karl Homes, Nicolas Neubauer  
**Grafik:** SENSIT Communication, sensit.de  
**Redaktion:** Ralph Querfurth

© 2007, 2015 Franckh-Kosmos  
Verlags-GmbH & Co. KG  
Pflzerstr. 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.: 699345

# Ubongo



## Worum geht's?

Jeder Spieler erhält einen Satz aus 8 Legeteilen. Zu jedem Rundenbeginn erhält jeder Spieler außerdem eine neue Aufgabenkarte. Alle Spieler versuchen gleichzeitig, die helle Legefläche auf ihrer Karte mit den Legeteilen so zu belegen, dass die Fläche vollkommen bedeckt ist. Welche Legeteile ihr verwenden müsst, ist aber nicht vorgegeben.

Wer seine Aufgabe als Erster löst, darf die Karte als Siegpunkt behalten und zählt bis 20. Jeder Spieler, der seine Aufgabe dann noch rechtzeitig lösen kann, darf ebenfalls seine Karte als Siegpunkt behalten. Wer nach 8 Runden die meisten Siegpunkte hat, gewinnt.

## Spielmaterial

32 Aufgabenkarten mit 64 unterschiedlichen Aufgaben  
4 x 8 Legeteile

## Spielvorbereitung

Nehmt die **32 Aufgabenkarten**. Jede Aufgabenkarte hat zwei Seiten mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad:

Auf den **A-Seiten** sind die **einfachen Aufgaben**, für die ihr je 3 Legeteile benötigt. Auf den **B-Seiten** sind die **schwierigeren Aufgaben**, für die ihr je 4 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 so als **Stapel in der Tischmitte** bereit. Die Aufgaben, die ihr gleich spielen werdet, sollen zunächst nämlich verdeckt liegen.

**2 Spieler:** Ihr benötigt **16 Karten**.

**3 Spieler:** Ihr benötigt **24 Karten**.

**4 Spieler:** Ihr benötigt alle **32 Karten**.

Überzählige Karten legt ihr in die Schachtel zurück.

## Kennt ihr schon das „große“ Ubongo?

Die Aufgaben sind etwas anders:  
Bestimmte Legeteile sind zum Lösen der Aufgaben vorgegeben.

Die Regeln sind genauso einfach. Wenn ihr wollt, könnt ihr euch das Spiel sogar per kostenloser App erklären lassen.

Außerdem bietet das Spiel:

- 432 unterschiedliche Aufgaben
- 4 x 12 Legeteile
- 58 Edelsteine als Belohnungen
- 1 Rundenleiste
- 1 Würfel
- 1 Sanduhr
- 1 Stoffbeutel



Für 1-4 Spieler ab 8 Jahren

A-Seite (einfache Aufgabe)



B-Seite (schwierigere Aufgabe)



Legefläche

Jeder erhält einen Satz aus **8 verschiedenen Legeteilen**.  
Bei weniger als 4 Spielern kommen die nicht benötigten  
Legeteile in die Schachtel zurück.

## Spielablauf

Das Spiel läuft über **8 Runden**.

### Ablauf einer Runde

- > **Jeder** nimmt sich eine **Karte** vom Stapel und legt sie vor sich. Dreht alle gleichzeitig eure eigene Karte um, sodass ihr die **A-Seite** seht.
- > Nun versucht ihr **so schnell wie möglich**, die helle **Legefläche** eurer **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**.  
Jedem von euch stehen dafür **8 verschiedene Legeteile** zur Verfügung. Ihr benötigt aber nur 3 bzw. 4 Legeteile pro Aufgabe. **Welche Legeteile passen, müsst ihr aber selbst herausfinden.**

**Hinweis:** Keine Angst, für jede Aufgabe gibt es **mindestens drei Lösungen** mit unterschiedlichen Legeteil-Kombinationen.



- > Sobald es einer von euch geschafft hat, als **Erster** seine Aufgabe zu **lösen**, ruft er: „Ubongo!“ und **zählt laut (nicht zu schnell!) bis 20**, wenn die einfachen Aufgaben gewählt wurden – bzw. bis 30, wenn die schwierigeren Aufgaben gewählt wurden.  
Ihr könnt euch vor dem Spiel aber auch auf eine beliebige andere Zahl einigen.
- > Der Erste, der seine Aufgabe lösen konnte, darf am Ende der Runde seine **Karte als Siegpunkt** vor sich ablegen.
- > Die **Mitspieler** spielen während des Zählens weiter. Jeder, der seine Aufgabe **ebenfalls lösen** kann, bevor der Erste bis 20 (bzw. 30) gezählt hat, darf seine Karte am Ende der Runde als **Siegpunkt vor sich ablegen**.
- > Wenn der Erste bei 20 (bzw. 30) angekommen ist, müssen alle Spieler **aufhören**. Der **Erste** erhält dann **zusätzlich** die Karten der Spieler, die ihre Aufgabe **nicht lösen konnten** als **Siegpunkte** und legt sie vor sich ab.

### Neue Runde

Jeder nimmt sich eine **neue Karte** vom Stapel und ihr versucht wieder so schnell wie möglich, eure Aufgabe zu lösen.

## Spielende

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.  
Sollten mehrere die höchste Punktzahl haben, gibt es mehrere Gewinner.

## 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.