

Ubongo

Das Duell

Spielmaterial

- 1 Wertungstafel
- 2 Spielfiguren
- 2 x 21 Legeteile
- 2 x 9 Aufgabenblätter
(auf jeder Seite eines Blattes ist eine Legetafel mit 20 Aufgaben abgebildet)
- 1 zwanzigseitiger Würfel



KOSMOS

Spielidee

Jeder Spieler erhält 21 Legeteile und einen Satz mit Legetafeln. Beide Spieler legen die gleiche Legetafel vor sich. Der Würfel bestimmt, welche Legeteile jeweils benutzt werden dürfen. Nun versucht jeder Spieler seine Legefläche so schnell wie möglich mit seinen Teilen zu belegen. Der Schnellste ruft: „Ubongo!“ Er darf seine Spielfigur auf der Zählleiste um ein Feld vorwärts bewegen. Es gewinnt, wer als erster fünf solcher Ubongo-Duelle für sich entscheiden kann.

Spielvorbereitungen

Vor dem ersten Spiel lösen Sie bitte die Legeteile und die Wertungstafel vorsichtig aus dem Rahmen.

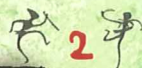
-> Jeder Spieler nimmt sich einen **kompletten Satz** mit Legetafeln und sortiert sie nach der Seite (A bzw. B).

-> Auf jeder Seite einer Legetafel befinden sich 20 Aufgaben. Die Seiten mit den Nummern A1 bis A9 sind die leichteren Seiten mit je vier Legeteilen pro Aufgabe. B1 bis B9 sind die schwierigeren Seiten mit je 5 Legeteilen pro Aufgabe. Die Spieler einigen sich, mit welcher Seite der Legetafeln sie spielen wollen. Sie legen die Tafeln mit der Seite nach oben vor sich, mit der nicht gespielt wird und sortieren die Tafeln nach den **Nummern 1 bis 9**.

-> Jeder Spieler erhält einen kompletten Satz der **21 verschieden geformten Legeteile** und seine **Spielfigur**.

-> Die **Wertungstafel** wird mit der Vorderseite (ohne Würfelsymbole auf den Feldern 3 und 4) in die Tischmitte gelegt. Die Spieler stellen ihre Spielfigur auf das Startfeld.

-> Der **Würfel** wird bereitgelegt.



Spielablauf

- > Jeder Spieler dreht die erste Legetafel auf die Seite um, mit der gespielt wird (A1 oder B1).
- > Ein Spieler würfelt. Die Zahl bestimmt, mit welchen Legeteilen die Spieler versuchen müssen, die vor Ihnen liegende Tafel zu belegen. Beide Spieler spielen also mit der jeweils **gleichen Legetafel** und den **gleichen Legeteilen!**



- > Nun versuchen die Spieler, möglichst schnell das Rätsel zu lösen. Nur einer der beiden Spieler kann das Duell für sich entscheiden!

Tipp:

Die Legeteile dürfen auf beiden Seiten benutzt werden. Manche der Legeteile können nur an wenigen Stellen auf der Legefläche sinnvoll liegen. Diese Teile legt man am sinnvollsten zuerst auf die Legefläche und probiert die verschiedenen Legemöglichkeiten dann durch.

Die Lösungen zu den einzelnen Aufgaben finden Sie auf:

www.kosmos.de

- > Sobald es ein Spieler geschafft hat, seine helle Legefläche exakt mit seinen Teilen zu belegen, ruft er: „**Ubongo!**“ Er darf seine Spielfigur auf der Wertungstafel um ein Feld vorrücken. Der andere Spieler hat das Duell verloren und erhält keinen Punkt.
- > Anschließend drehen die beiden Spieler die nächste Legetafel (A2 bzw. B2) um und die nächste Duellrunde beginnt mit dem Würfelwurf.

Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Spieler mit seiner Spielfigur das Zielfeld erreicht, also fünf Duelle für sich entscheiden konnte. Er ist der Ubongo-Meister dieses Spiels und hat gewonnen.

Weitere Regeln:

- > Schafft es kein Spieler, die Legefläche mit den Teilen zu belegen, können die Spieler sich auch darauf einigen, erneut zu würfeln, um es mit anderen Legeteilen zu versuchen.
- > Werden beide Spieler absolut **zeitgleich** fertig, darf keiner mit seiner Spielfigur weiterziehen. Es wird erneut gewürfelt und die gleiche Legetafel nochmals gespielt.

Variante:

-> Ist das Leistungsgefälle zwischen den beiden Spielern sehr hoch, können sie auch mit folgender Variante spielen:

Die Wertungstafel wird mit der Rückseite in die Tischmitte gelegt:



Es wird wie bisher gespielt, allerdings mit folgender Ausnahme:
Sobald ein Spieler die Felder 3 und 4 erreicht, wird bei der nächsten Legetafel zweimal gewürfelt, wenn ein Spieler in Führung liegt.

1. Würfelwurf: Er gilt nur für den führenden Spieler. Er nimmt sich die entsprechenden Legeteile.

2. Würfelwurf: Er gilt für beide Spieler. Der zurückliegende Spieler darf sich bereits diese Legeteile nehmen.

Der führende Spieler muss nun zunächst mit den zuerst erwürfelten Legeteilen die Fläche belegen, während der hinten liegende Spieler bereits die Legeteile des zweiten Würfelwurfs verwendet.

Hat der führende Spieler die erste Aufgabe gemeistert, darf er seine Figur **noch nicht** bewegen! Er nimmt sich auch die Legeteile des zweiten Würfelwurfs und versucht nun ebenfalls damit die Legefläche zu belegen.

Es gewinnt derjenige Spieler das Duell, der die Legefläche zuerst mit den Legeteilen des zweiten Würfelwurfs belegt hat. Er darf mit seiner Spielfigur um ein Feld vorziehen.

Die folgenden Legetafeln werden genauso gespielt, immer wenn ein Spieler führt, muss er zwei Rätsel lösen, bei Gleichstand wird wie gewohnt gespielt.

Es gewinnt wieder der Spieler, der zuerst mit seiner Figur das Zielfeld erreicht.

Autor: Grzegorz Rejchtman
Illustrationen: Nicolas Neubauer
Grafik: SENSIT Communication,
München, www.sensit.de
Redaktionelle Bearbeitung:
Markus Reichert, Michael Baskal
Art.-Nr.: 690182

Der Verlag dankt allen
Testspielern und Regellesern.

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. Dieses ist sein viertes im Kosmos Verlag erschienenes Spiel.

© 2008 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5-7
D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711-2191-0
Fax: +49 711-2191-199
info@kosmos.de
www.kosmos.de
ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL



KOSMOS