

Ubongo extrem

Extrem rasantes
für 2-4 Spieler
ab 8 Jahren

Legespiel

Spielidee

Jeder Spieler erhält eine Legetafel sowie einen Farbchip und nimmt die passenden Legeteile. Dann wird die Sanduhr umgedreht. Alle Spieler versuchen gleichzeitig ihre hellen Legeflächen mit den passenden 6-Eck-Formen zu belegen. Wer es binnen Sanduhrzeit schafft, ruft „Ubongo!“ und zieht einen Edelstein aus dem Beutel – die beiden schnellsten Spieler erhalten sogar zwei Edelsteine. Wer am Ende die wertvollste Edelsteinsammlung hat, gewinnt.

Vor dem ersten Spiel ...

... werden alle Teile vorsichtig aus dem Karton gelöst.

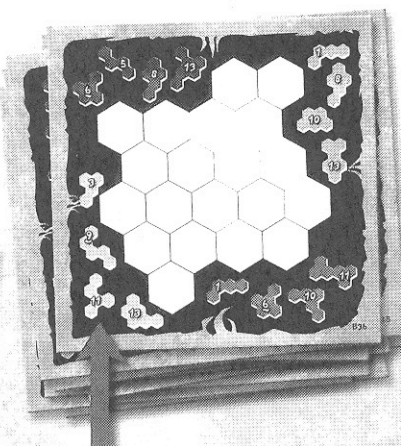
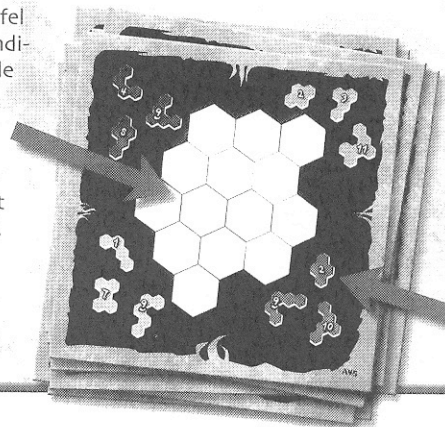
Spielmaterial

- 54 Legetafeln (mit 432 Aufgaben)
- 52 Legeteile in 4 Farben
- 4 Farbchips, 54 Edelsteine
- 1 Stoffbeutel, 1 Sanduhr



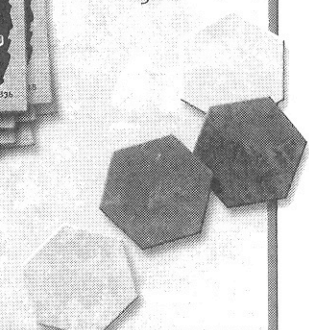
Legetafeln + Farbchip

Jede Legetafel zeigt eine individuelle helle Legefläche, die mit den Legeteilen einer Farbe exakt belegt werden soll.



Die Legetafeln zeigen auf einer Seite je 3 Legeteile, auf der anderen Seite je 4 Legeteile.

Der Spieler nimmt die Legeteile in der Farbe, die sein Farbchip vorgibt.



Spielvorbereitungen

- Die Spieler entscheiden, ob sie mit der einfacheren Seite der **Legetafeln** spielen (je drei Legeteile) oder mit der schwierigeren Seite (je vier Legeteile). (Für das erste Spiel empfehlen wir die Seite mit den drei Legeteilen.) Die Legetafeln werden gemischt und als Stapel in die Tischmitte gelegt, und zwar mit der Seite nach oben, die nicht gespielt wird.
- Die **Legeteile** werden nach Farben sortiert und getrennt voneinander ebenfalls in der Tischmitte platziert, so dass jedes einzelne Legeteil gut zu sehen ist.
- **9 blaue Saphire** werden in die Tischmitte gelegt, daneben **9 braune Bernsteine** – diese 2 x 9 Steine sind die Auslage und zugleich Rundenzähler. Die restlichen Edelsteine kommen in den **Stoffbeutel**, der für alle Spieler gut erreichbar bereitgelegt wird.
- Ebenfalls in den Stoffbeutel werden die vier **Farbchips** gelegt. Jeder Spieler zieht nun einen Farbchip aus dem Beutel und legt diesen vor sich. Die Farbe des Chips zeigt an, mit welcher Farbe ein Spieler in dieser Runde spielt. Bei weniger als 4 Spielern bleiben übrige Farbchips einfach im Beutel – für die nächste Runde.
- Die **Sanduhr** wird bereitgestellt.

Spielablauf

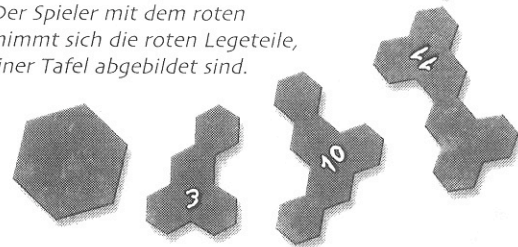
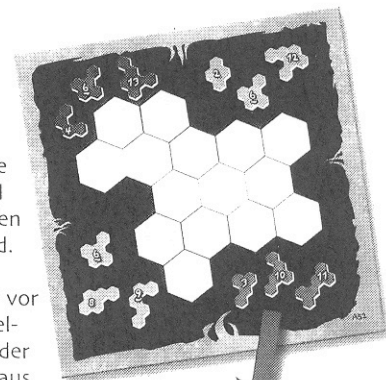
Das Spiel läuft über 9 Runden.

Spielrunde

- Jeder Spieler zieht reihum die oberste **Legetafel** vom Stapel und legt sie mit der Seite offen vor sich, auf der gespielt wird.

- **Der Farbchip**, den ein Spieler vor sich liegen hat, bestimmt, welche gleichfarbigen **Legeteile** der Spieler gemäß der Legetafel aus der Tischmitte nimmt und vor sich legt.

Beispiel: Der Spieler mit dem roten Farbchip nimmt sich die roten Legeteile, die auf seiner Tafel abgebildet sind.



- Sobald jeder Spieler seine Legeteile vor sich liegen hat, wird die **Sanduhr** umgedreht.
- Nun versucht jeder Spieler, die helle Legefläche seiner Tafel mit seinen Teilen exakt zu belegen. Tipp: Zum Belegen der Tafel sind beide Seiten der Teile verwendbar.
- Sobald es ein Spieler geschafft hat, seine helle Legefläche exakt mit seinen Teilen zu belegen, ruft er: „Ubongo!“



1. Der erste Spieler, der seine Fläche exakt belegt hat und „Ubongo!“ ruft, nimmt sich **1 blauen Saphir** von der Auslage und zieht gleich anschließend noch **1 weiteren Edelstein aus dem Beutel**.
2. Der zweite Spieler erhält **1 braunen Bernstein** von der Auslage und zieht gleich anschließend noch **1 weiteren Edelstein aus dem Beutel**.
- 3./4. Schaffen es auch der dritte bzw. vierte Spieler binnen Sanduhrzeit, ihre Legefläche richtig zu belegen, zieht jeder von ihnen **1 Edelstein aus dem Beutel**.

→ Ist die Sanduhr abgelaufen, endet die aktuelle Spielrunde. (Konnte kein Spieler seine Legefläche belegen, gibt es eine **Zweite Chance** – siehe **Weitere Regeln** am Ende der Anleitung.)





- | | | |
|------------|---|--|
| 1. Spieler | → | 1 blauer Saphir
+ 1 Edelstein aus Beutel ziehen |
| 2. Spieler | → | 1 brauner Bernstein
+ 1 Edelstein aus Beutel ziehen |
| 3. Spieler | → | 1 Edelstein aus Beutel ziehen |
| 4. Spieler | → | 1 Edelstein aus Beutel ziehen |

Rundenende

- Die Auslage der 9 Saphire und 9 Bernsteine dient auch als Rundenzähler. Der **blaue Saphir** geht immer an den **schnellsten** und der **braune Bernstein** geht immer an den **zweitschnellsten** Spieler in einer regulären Runde.
- Hat es in einer regulären Runde jedoch **kein Spieler** geschafft, seine Legefläche exakt zu belegen – werden von **der Auslage ein blauer Saphir und ein brauner Bernstein genommen und in den Beutel gelegt**.
- Hat es in einer regulären Runde **nur ein Spieler** geschafft, seine Legefläche exakt zu belegen – wird **von der Auslage ein brauner Bernstein genommen und in den Beutel gelegt**.
- Damit liegen nach jeder Runde immer ein Saphir sowie ein Bernstein weniger in der Auslage.
- Die Spieler legen nach jeder Spielrunde
 - ihre **Legetafeln beiseite**
 - die benutzten **Legeteile zurück in die Tischmitte**
 - den **Farbchip in den Beutel** zurück.

Die Edelsteine

Die Werte der Edelsteine unterscheiden sich, je nach Farbe:

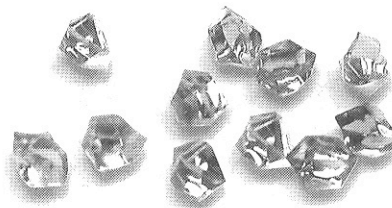
-  9 Rubine: je 4 Punkte
-  18 Saphire: je 3 Punkte
-  9 Smaragde: je 2 Punkte
-  18 Bernsteine: je 1 Punkt

Die Rückseite der Farbchips zeigt die unterschiedliche Wertigkeit der Edelsteine.



Nun beginnt die neue Runde

- Jeder Spieler zieht eine **neue Legetafel** vom Stapel.
- Der Beutel wird geschüttelt und jeder Spieler **zieht erneut einen Farbchip**, um damit zu bestimmen, mit welchen Legeteilen er in der neuen Runde spielt (es kann vorkommen, dass ein Spieler mehrmals nacheinander mit der gleichen Farbe spielt).



Spielende

- Das Spiel endet nach 9 Spielrunden, wenn alle Edelsteine der Auslage vergeben oder dem Beutel hinzugefügt wurden.
- Nun addiert jeder die Werte seiner Edelsteine.
- Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Beispiel



1 x Wert 4 = 4 Punkte



1 x Wert 3 = 3 Punkte



3 x Wert 2 = 6 Punkte



3 x Wert 1 = 3 Punkte

Ein Spieler mit 1 roten Rubin, 1 blauen Saphir, 3 grünen Smaragden und 3 braunen Bernsteinen hat insgesamt 16 Punkte.



Illustrationen: Nicolas Neubauer
Grafik: SENSIT Communication, München
Redaktionelle Bearbeitung:
Michael Baskal, Bärbel Schmidts

Der Verlag dankt allen Testspielern und Regellesemern.

Art.-Nr.: 690441

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. In Skandinavien und weltweit hat er bereits einige Spiele veröffentlicht. Dieses ist sein drittes im Kosmos Verlag erschienenes Spiel.

© 2007 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5-7
D-70184 Stuttgart
Tel.: +49(0)711-2191-0
Fax: +49(0)711-2191-199
E-Mail: info@kosmos.de
www.kosmos.de
ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL

Weitere Regeln

Spielrunde mit zweiter Chance

- Wenn in einer Runde **kein Spieler** seine Fläche binnen Sanduhrzeit lösen kann – geht die Runde weiter und die Spieler erhalten eine zweite Chance. Die Sanduhr wird noch einmal umgedreht und die Spieler versuchen weiterhin ihre Tafel zu lösen.

Sobald ein Spieler in der Zweite-Chance-Runde seine Legefläche erfolgreich belegt hat, ruft er „Ubongo!“ und zieht **1 Edelstein aus dem Stoffbeutel**. Da es sich nur um die zweite Chance handelt, erhält er jedoch keinen Edelstein von der Auslage! Die Runde endet sofort, auch wenn die Sanduhr noch läuft. Die anderen Spieler erhalten keine Edelsteine mehr.

1. Spieler → 1 Edelstein aus Beutel ziehen
(Maximal ein Spieler erhält 1 Edelstein in der Zweite-Chance-Runde.)

Schafft es auch jetzt kein Spieler, seine Fläche innerhalb der Sanduhrzeit zu belegen, zieht keiner einen Edelstein aus dem Beutel und die Runde endet endgültig.

- In jedem Fall werden nach einer erfolglosen regulären Runde mit anschließender Zweite-Chance-Runde **von der Auslage ein blauer Saphir und ein brauner Bernstein genommen und in den Beutel gelegt**.

Spielende mit mehreren Siegern

Haben mehrere Spieler die höchste Punktezahl, findet ein „Stechen“ statt: Jeder von ihnen zieht einen Farbchip, nimmt eine Tafel und die zugehörigen Legeteile. Auf „Ubongo!“ geht's los! Wer zuerst seine Fläche belegt hat, gewinnt das Spiel!