

# VERRÜCKT UND ZUGELEGT

# Ubongo!

## Duell

Für 2 Personen ab 8 Jahren

Optional:  
**KNOBELSPASS  
MIT  
LÖSUNGSHILFE!**



Benötigt ihr einen Timer  
oder sucht nach der Lösung?  
Dann ladet euch die  
kostenlose KOSMOS Erklär-  
App herunter und darin  
dann Ubongo Duell.

### Worum geht's?

Ihr erhaltet je 21 Legeteile und einen Satz mit 9 Aufgabenblättern. Sortiert sie aufsteigend, wobei die 1 zuoberst liegt, dann die 2 usw. Per Würfelwurf bestimmt ihr, bei welcher Aufgabe auf eurer Legetafel ihr gegeneinander antretet. Nun versucht ihr beide gleichzeitig, die helle Legefläche so mit den vorgegebenen Legeteilen zu belegen, dass die Fläche vollkommen bedeckt ist. Wer schneller ist, ruft „Ubongo“ und darf die eigene Spielfigur auf der Wertungstafel um ein Feld vorwärts bewegen. Wer zuerst auf Feld 5 der Wertungstafel angekommen ist, gewinnt.

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



Würfel

### Spielmaterial

- 2 x 21 Legeteile
- 2 x 9 Aufgabenblätter  
(auf jeder Seite eines Blattes sind eine  
Legefläche und 20 Aufgaben abgebildet)
- 1 zwanzigseitiger Würfel
- 2 Spielfiguren
- 1 Wertungstafel

Spielfiguren  
Wertungstafel

Aufgabenblätter

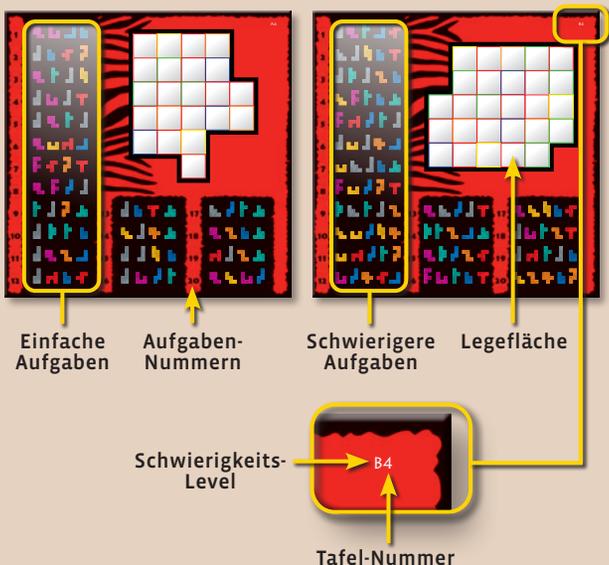


## SPIELVORBEREITUNGEN

- > Nehmt euch jeweils einen **kompletten Satz** mit 9 Aufgabenblättern und sortiert sie nach der Seite (A bzw. B).

A-Seite des Aufgabenblatts

B-Seite des Aufgabenblatts



- > Auf jeder Seite eines Aufgabenblatts befinden sich **20 Aufgaben**. Auf der A-Seite der Aufgabenblätter sind die **einfachen Aufgaben**, für die **je 4 Legeteile** benötigt werden. Auf der B-Seite sind die **schwierigeren Aufgaben**, für die **je 5 Legeteile** benötigt werden. Für die erste Partie empfehlen wir euch, die einfachen Aufgaben mit nur 4 Legeteilen zu verwenden. Dreht alle Aufgabenblätter so, dass die

Aufgaben mit 4 Legeteilen **nach unten** zeigen, und sortiert euren eigenen Stapel jeweils nach den **Nummern 1 bis 9**, wobei die 1 zuoberst liegt. Die Aufgaben, die ihr gleich spielen werdet, sollen zunächst nämlich verdeckt liegen.

- > Ihr erhaltet jeweils einen Satz aus **21 verschiedenen Legeteilen** und wählt eine **Spielfigur**.



- > Legt die **Wertungstafel** mit der Vorderseite in die Tischmitte (ohne Würfelsymbole auf den Feldern 3 und 4).
- > Stellt eure **Spielfigur** auf das Startfeld.



Vorderseite der Wertungstafel

- > Legt den **Würfel** bereit.

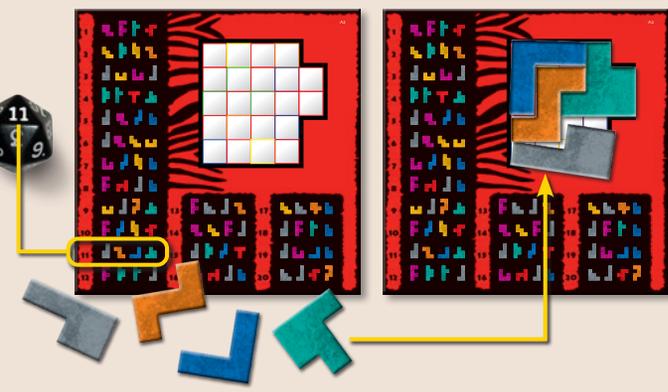


## SPIELBLAUF

Jede Spielrunde verläuft so:

- > Dreht jeweils euer **oberstes Aufgabenblatt** um, sodass ihr die Aufgaben mit den 4 Legeteilen seht.
- > Wer jünger ist, **würfelt** in Runde 1. Wechselt euch anschließend beim Würfeln ab.
- > Die **gewürfelte Zahl** gibt an, **welche Aufgabe** so schnell wie möglich zu lösen ist.
- > **Ihr beide** sucht euch so schnell wie möglich aus euren **21 Legeteilen** die heraus, die neben der **gewürfelten Zahl** abgebildet sind.
- > Sobald du die benötigten Legeteile gefunden hast, versuchst du, die helle **Legefläche deines Aufgabenblatts** 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:



- > Nun versucht ihr, möglichst schnell das Rätsel zu lösen. Wer wird das Duell für sich entscheiden?

### Tip:

Manche der Legeteile können nur an wenigen Stellen auf der Legefläche sinnvoll liegen. Diese Teile legt ihr zuerst auf die Legefläche und probiert die verschiedenen Legemöglichkeiten dann durch.

- > Wer von euch es zuerst geschafft hat, die eigene Aufgabe zu lösen, ruft: „**Ubongo!**“
- > Wer schneller war, bewegt die eigene **Spielfigur** auf der Wertungstafel um **1 Feld vorwärts**. Wer das Duell verloren hat, erhält **keinen Punkt!**

### Neue Runde

Nun dreht ihr beide das nächste Aufgabenblatt um (A2 bzw. B2), würfelt die Aufgabe und die nächste Runde beginnt usw.

## SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald die erste Spielfigur das Zielfeld erreicht. Wer also fünf Duelle für sich entschieden hat, gewinnt das Spiel!

## WEITERE REGELN

- > Schafft es niemand von euch, die eigene Legefläche mit den Teilen zu belegen, könnt ihr euch auch darauf einigen, erneut zu würfeln, um es mit anderen Legeteilen zu versuchen.
- > Werdet ihr beide absolut **zeitgleich** fertig, darf niemand mit der eigenen Spielfigur weiterziehen. Würfelt in dem Fall erneut und spielt das gleiche Aufgabenblatt nochmal.

## VARIANTE

-> Habt ihr unterschiedlich viel Erfahrung mit Ubongo, könnt ihr auch folgende Variante spielen:

Legt die Wertungstafel mit der Rückseite in die Tischmitte (**mit Würfelsymbolen** auf den Feldern 3 und 4).



Rückseite der Wertungstafel

Das Spiel verläuft wie beschrieben mit folgender Änderung:

Sobald eine Spielfigur die Felder 3 und 4 erreicht, wird beim nächsten Aufgabenblatt zweimal gewürfelt, wenn jemand in Führung liegt.

Der **1. Würfelwurf** gilt nur für die in Führung liegende Person. Sie nimmt sich die entsprechenden Legeteile.

Der **2. Würfelwurf** gilt für euch beide.

**Achtung:** Nur wer zurückliegt, darf sich bereits diese Legeteile nehmen!

Legt den Würfel mit der 2. gewürfelten Zahl neben die Wertungstafel.

Wer in Führung liegt, muss nun zunächst mit den Legeteilen aus dem 1. Würfelwurf die Fläche belegen. Wer hinten liegt, darf bereits die Legeteile aus dem 2. Würfelwurf verwenden.

**Achtung:** Hat die in Führung liegende Person die erste Aufgabe gemeistert, darf sie ihre Figur **nicht nicht** bewegen! Sie muss sich nun die Legeteile aus dem 2. Würfelwurf nehmen und die Legefläche erneut belegen.

Wer die Legefläche zuerst mit den Legeteilen des **2. Würfelwurfs** belegt, gewinnt die Runde und darf die eigene Spielfigur vorwärts bewegen.

Die folgenden Aufgabenblätter werden genauso gespielt: Wer zuerst Feld 4 erreicht, muss wieder 2 Rätsel lösen, während die hinten liegende Person nur 1 Rätsel lösen muss.

Stehen beide Spielfiguren auf Feld 3 bzw. 4, wird wieder wie gewohnt gespielt.

Die Person, deren Spielfigur zuerst das Zielfeld erreicht, gewinnt das Spiel!

### 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: Nicolas Neubauer,  
Bernd Wagenfeld  
Grafik: Sensit Communication,  
München, sensit.de  
Redaktion: Markus Reichert,  
Michael Sieber-Baskal,  
Ralph Querfurth

© 2008, 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

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

Alle Rechte vorbehalten.  
MADE IN GERMANY  
Art.-Nr.: 683184