



# Ubongo



## Das Kartenspiel

Ein Kartenspiel für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren von Grzegorz Rejchtman

### Inhalt

108 Karten, aufgeteilt in:



36 Karten für die Runden 1 & 2



36 Karten für die Runden 3 & 4



36 Karten für die Runden 5 & 6

Zusätzlich werden ein Blatt Papier und ein Schreibstift benötigt.

### Worum geht's?

In jeder Runde versuchen alle Spieler gleichzeitig und so schnell wie möglich, vor sich 7 ihrer 9 Karten passend aneinanderzulegen. Dabei müssen bei benachbarten Karten immer genau zwei übereinstimmende Symbolpaare nebeneinanderliegen.

Hat ein Spieler 7 Karten passend gelegt, ruft er „Ubongo!“ und die Runde ist beendet.

Nach jeder Runde erhält jeder Spieler Punkte – je nach Anzahl der von ihm passend gelegten Karten.

Es gewinnt, wer nach sechs Runden die meisten Punkte hat.

### Spielvorbereitung

Alle Karten werden so gedreht, dass die **weiße Seite nach oben** zeigt. Dann werden die Karten den Zahlen nach (1, 3, 5) in drei Stapel sortiert und in der Tischmitte platziert.

Anschließend wird **jeder Stapel für sich** gemischt.



Auslage der drei Kartenstapel zu Spielbeginn

### Das Spiel

Das Spiel verläuft über sechs Runden.

In der ersten und zweiten Runde werden die Karten des 1er-Stapels verwendet.

In der dritten und vierten Runde werden die Karten des 3er-Stapels verwendet.

In der fünften und sechsten Runde werden die Karten des 5er-Stapels verwendet.

#### 1. Karten verteilen

In Runde 1 erhält jeder Spieler 9 Karten des 1er-Stapels auf die Hand. Bei 2 oder 3 Spielern werden die übrigen Karten dieses Stapels in die Schachtel zurückgelegt.

Jeder Spieler hält seine 9 Karten in einer Hand.

#### 2. Karten auslegen

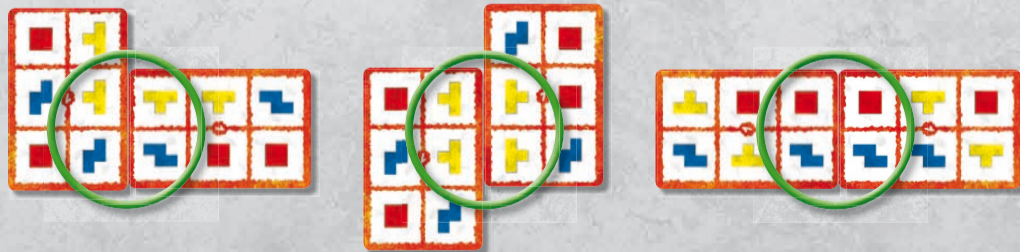
Wenn alle bereit sind, gibt ein Spieler ein Startsignal. Die Spieler versuchen nun so schnell wie möglich, 7 ihrer 9 Karten vor sich passend aneinanderzulegen. Dabei müssen folgende Regeln beachtet werden:

**Regel 1:** Jeder Spieler spielt für sich. D. h. die ausgelegten Karten eines Spielers dürfen die Karten der anderen Spieler nicht berühren. Daher sollte jeder Spieler zum Auslegen seiner Karten vor sich ausreichend Platz auf dem Tisch haben.

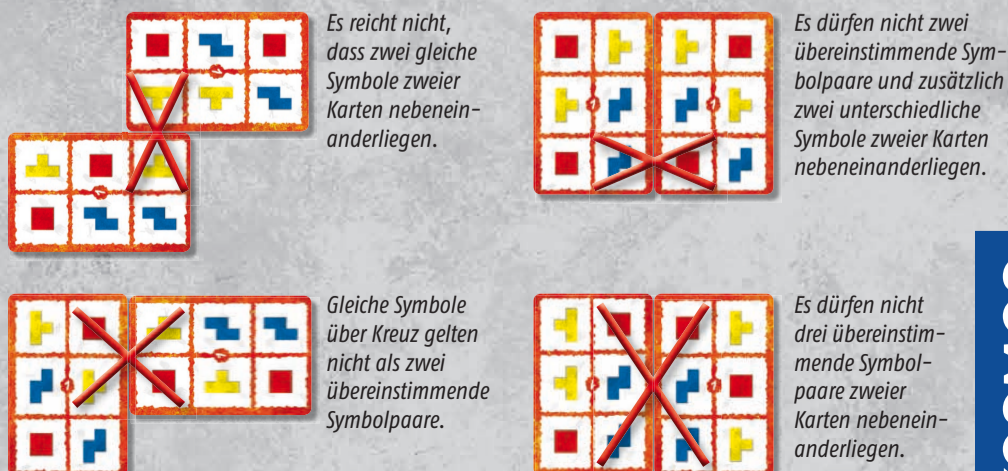
**Hinweis:** Beabsichtigt ein Spieler, eine neue Karte zu legen, die dann in den Tischbereich eines Mitspielers hineinragen könnte, dann muss er vorher seine bereits gelegten Karten auf dem Tisch so verschieben, dass der Mitspieler durch die neue Karte nicht gestört wird.

**Regel 2:** Benachbarte Karten müssen immer durch **genau zwei übereinstimmende Symbolpaare** miteinander verbunden sein.

#### Beispiele für **erlaubte** Verbindungen zweier Karten:



#### Beispiele für **nicht erlaubte** Verbindungen zweier Karten:



Es reicht nicht, dass zwei gleiche Symbole zweier Karten nebeneinanderliegen.

Es dürfen nicht zwei übereinstimmende Symbolpaare und zusätzlich zwei unterschiedliche Symbole zweier Karten nebeneinanderliegen.

Gleiche Symbole über Kreuz gelten nicht als zwei übereinstimmende Symbolpaare.

Es dürfen nicht drei übereinstimmende Symbolpaare zweier Karten nebeneinanderliegen.



**Regel 3:** Alle Karten eines Spielers müssen zusammenhängend aneinandergelegt werden. Verzweigungen sind dabei erlaubt! Dabei müssen die Regeln 1 & 2 stets eingehalten werden.

**Wichtig:** Die Karten müssen in keiner vorgegebenen Reihenfolge auf den Tisch gelegt werden. Man kann seine Karten nach einer geeigneten Karte durchsuchen, um diese dann passend an eine bereits gelegte Karte anzulegen. Man darf gelegte Karten jederzeit anders positionieren oder sogar wieder auf die Hand zurücknehmen. Dies kann notwendig sein, wenn man meint, mit einer anderen Karte besser voranzukommen.

### 3. Wertung

Der Spieler, dem es als Erstem gelingt, 7 seiner 9 Karten passend aneinandenzulegen, ruft „Ubongo!“.

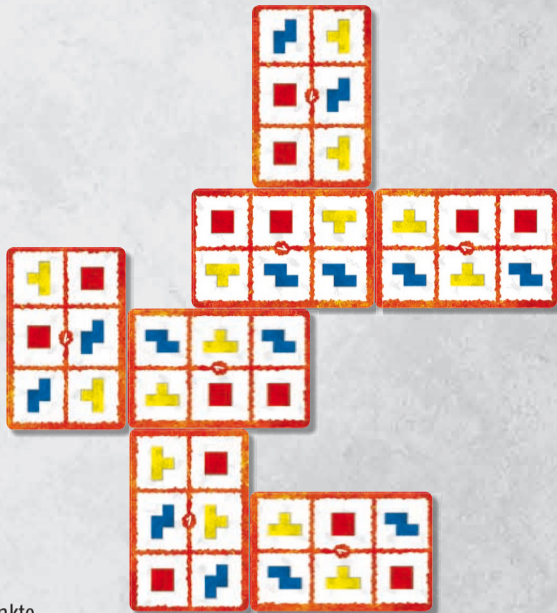
Nun wird kontrolliert, ob alle Spieler ihre Karten korrekt gelegt haben. Sollte ein Spieler eine oder mehrere Karten regelwidrig gelegt haben, so erhält er in dieser Runde 0 Punkte. Spieler, die ihre Karten korrekt gelegt haben, erhalten folgendermaßen Punkte:

Der Spieler, der „Ubongo!“ gerufen hat, erhält 10 Punkte. Alle anderen Spieler erhalten jeweils so viele Punkte, wie sie bis zum „Ubongo!“-Ruf Karten anlegen konnten.

Sollten mehrere Spieler gleichzeitig „Ubongo!“ gerufen haben, so erhält jeder von ihnen 10 Punkte (falls die Karten korrekt gelegt wurden!).

Die Punkte für die Spieler werden auf dem Blatt Papier notiert.

**Beispiel für eine korrekte Kartenauslage, in der ein Spieler 7 seiner 9 Karten passend legen konnte:**



### Beispiel:

Spieler A konnte 7 seiner 9 Karten korrekt legen und erhält 10 Punkte für diese Runde. Spieler B konnte 4 seiner 9 Karten korrekt legen und erhält 4 Punkte für diese Runde. Spieler C hat 5 seiner 9 Karten gelegt, davon aber eine Karte regelwidrig. Er erhält 0 Punkte für diese Runde.

**Hinweis:** Sollte der seltene Fall eintreten, dass es kein Spieler nach längerer Zeit schafft, 7 seiner 9 Karten passend aneinandenzulegen, können sich die Spieler gemeinsam darauf einigen, dass die Runde vorzeitig beendet wird. Die Spieler erhalten dann jeweils so viele Punkte, wie sie bis dahin Karten legen konnten.

### 4. Nächster Durchgang

In Runde 2 nimmt jeder Spieler seine 9 Karten aus der ersten Runde wieder auf die Hand und dreht sie auf die schwarze Seite mit der „2“ in der Mitte. Es wird nun mit dieser Seite gespielt. Alle Spieler versuchen wieder gleichzeitig und so schnell wie möglich, 7 ihrer 9 Karten passend aneinandenzulegen. Nach der zweiten Runde werden diese Karten in die Schachtel zurückgelegt und jeder Spieler erhält 9 neue Karten – diesmal vom 3er-Stapel. Bei 2 oder 3 Spielern werden die übrigen Karten dieses Stapels in die Schachtel zurückgelegt. Usw. ...

## Spielende

Das Spiel endet nach der sechsten Runde. Nun werden für jeden Spieler die gesammelten Punkte aus den sechs Runden auf dem Papier addiert.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand entscheidet, wer häufiger 10 Punkte in einer Runde erhalten hat. Herrscht dann immer noch Gleichstand, teilen sich die Beteiligten den Sieg bzw. die Platzierung.

© 2011 KOSMOS Verlag  
Pfizerstr. 5-7  
70184 Stuttgart  
Tel.: +49 711 2191-0  
Fax: +49 711 2191-199  
E-Mail: info@kosmos.de  
www.kosmos.de

**Autor:** Grzegorz Rejchtman  
**Illustration:** Nicolas Neubauer  
**Grafik:** SENSIT Communication, München  
**Redaktionelle Bearbeitung:** Ralph Querfurth

**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 einige Spiele veröffentlicht. Dieses ist sein neuntes im Kosmos Verlag erschienenes Spiel.

Alle Rechte vorbehalten.  
MADE IN GERMANY

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regelleseern.

Art.-Nr.: 740214

## Die Siedler von Catan

**Das schnelle Kartenspiel**  
Der millionenfach verkaufte Welterfolg als Kartenspiel für unterwegs!

Für 2-4 Spieler ab 10 Jahren  
Art.-Nr. 740221



## Einfach Genial

**Das Kartenspiel**  
Das Kartenspiel zum preisgekrönten Brettspiel. Wunderbar einfach und genial spannend.

Für 2-4 Spieler ab 8 Jahren  
Art.-Nr. 740108



## Ubongo

Das große Erfolgsspiel. Wer schafft es als Erster, seine Spieltafel mit den angegebenen Teilen zu belegen?

Für 2-4 Spieler ab 8 Jahren  
Art.-Nr. 696184



## Uluru

Wer platziert die 8 australischen Tiere in einer Minute so um den Ayers Rock, dass alle zufrieden sind? Das turbulente Knobelspiel für die ganze Familie!

Für 1-5 Spieler ab 8 Jahren  
Art.-Nr. 691325

