

Ubongo!

IN DER SCHULE
DER MAGISCHEN TIERE
DER FILM

Für 1-4 Personen ab 8 Jahren

Optional:
**LOSSPIELEN
OHNE
REGELLESEN!**



Möchtet ihr das Spiel erklärt bekommen, statt Regeln zu lesen oder sucht die Lösung zu einer Aufgabe? Dann ladet euch die kostenlose KOSMOS Erklär-App herunter und darin Ubongo Classic.



DAS GRUNDSPIEL

Achtung: Lest euch zuerst diese Grundregeln durch, auch wenn ihr die kooperative Variante „Schule der magischen Tiere“ spielen wollt. Diese findet ihr auf Seite 2. Ihr erhaltet jeweils einen Satz aus 12 Legeteilen. Zu jedem Rundenbeginn nehmt ihr euch jeweils eine neue Legetafel. **Im Grundspiel sind Hintergrundfarbe und Tier unerheblich.** Per Würfelwurf bestimmt ihr, welche Aufgabe auf den Legetafeln gespielt wird. Dann dreht ihr die Sanduhr um. Ihr versucht nun gleichzeitig, die helle Legefläche auf euren Legetafeln so mit den vorgegebenen Legeteilen zu belegen, dass die Fläche vollkommen bedeckt ist. Alle, die es binnen Sanduhrzeit schaffen, rufen „Ubongo!“ und erhalten ihre Karte als Belohnung – die beiden schnellsten Personen erhalten zudem jeweils einen Edelstein von der Rundenleiste! Wer nach 9 Runden die wertvollste Sammlung aus Edelsteinen und Legetafeln hat, gewinnt.

SPIELMATERIAL

4 x 12 Legeteile

36 Legetafeln (mit 432 unterschiedlichen Aufgaben)

4 Wertungstafeln

1 Würfel

1 Sanduhr

1 Rundenleiste

18 Edelstein-Plättchen

9 Saphire (blau)

9 Bernsteine (braun)

Edelstein-Plättchen

Rundenleiste

Legeteile

Sanduhr

Legetafeln

Würfel

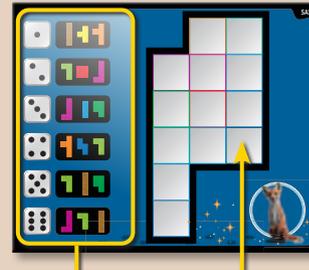


Löst vor dem ersten Spiel die 18 Edelsteine aus der Rundenleiste sowie die 48 Legeteile aus dem Rahmen.

SPIELVORBEREITUNGEN

→ Nehmt die **36 Legetafeln**. Es gibt zwei Schwierigkeits-Level: Auf der Seite SA der Legetafeln sind die **einfachen Aufgaben**, für die **je 3 Legeteile** benötigt werden. Auf der Seite SB sind die **schwierigeren Aufgaben**, für die **je 4 Legeteile** benötigt werden. Für die erste Partie empfehlen wir euch, die einfachen Aufgaben mit nur 3 Legeteilen zu verwenden. Dreht alle Legetafeln so, dass die Aufgaben mit 3 Legeteilen nach unten zeigen und legt sie so als **Stapel in der Tischmitte** bereit. Die Aufgaben, die ihr gleich spielen werdet, sollen zunächst nämlich verdeckt liegen.

A-Seite der Legetafel



Einfache Aufgaben

Legefläche

B-Seite der Legetafel



Schwierigere Aufgaben

Legefläche

SB1

Tafel-
Nummer

Schwierig-
keits-
Level

- Ihr erhaltet jeweils einen Satz aus **12 verschiedenen Legeteilen**. Bei weniger als 4 Personen kommen die nicht benötigten Legeteile in die Schachtel zurück.
- Nehmt euch zudem jeweils **1 Wertungstafel**.
- Legt die **Rundenleiste** in die Tischmitte.
- Legt die Edelsteine passend in die entsprechenden Löcher **der Rundenleiste**: **9 Saphire (blau)** und **9 Bernsteine (braun)**. Diese 18 Edelsteine bilden die **Auslage** und zugleich den **Rundenzähler**. Die Edelsteine haben **unterschiedliche Werte**: **Blau = 3 Punkte**, **Bernstein = 1 Punkt**. Wer am Ende die wertvollste Sammlung aus Edelsteinen und Legetafeln hat, gewinnt.
- Stellt die **Sanduhr** und den **Würfel** bereit.

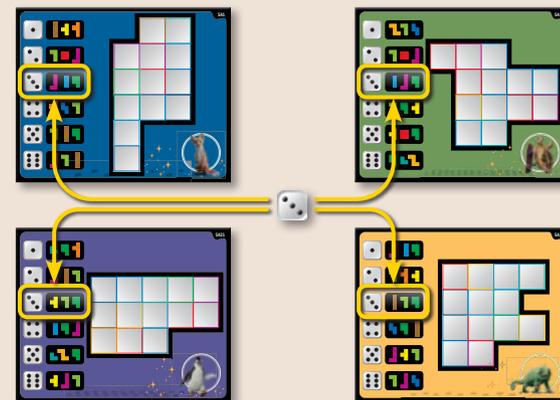
SPIELABLAUF

Das Spiel läuft über **9 Runden**.

Jede Spielrunde verläuft so:

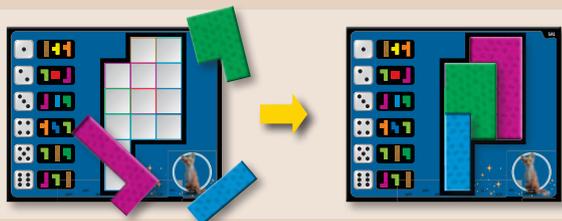
- Nehmt euch alle jeweils eine **Legetafel** vom Stapel und legt sie vor euch. Dreht eure eigene Legetafel um, sodass ihr die Aufgaben mit den 3 Legeteilen seht.
- Wer am jüngsten ist, **würfelt**. Die **Augenzahl** gibt an, welche **Aufgabe** alle so schnell wie möglich lösen sollen.
- Eine andere Person dreht nun die **Sanduhr** um.

Beispiel:



- **Ihr alle** sucht euch so schnell wie möglich aus euren **12 Legeteilen** die heraus, die auf eurer eigenen Legetafel neben der **gewürfelten Zahl** abgebildet sind.
- Sobald du die benötigten Legeteile gefunden hast, versuchst du, die helle **Legefläche deiner 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**.

Beispiel:



- Sobald es jemand von euch geschafft hat, die eigene Aufgabe zu lösen, rufst du: „**Ubongo!**“.
 - Die anderen versuchen weiter, vor Ablauf der Sanduhr ebenfalls ihre Aufgabe zu lösen.
 - Sobald jemand von euch bemerkt, dass die Sanduhr abgelaufen ist, rufst du „**Stopp!**“.
- Dann müssen alle sofort aufhören.

Zweite-Chance-Runde

Ist die **Sanduhr abgelaufen** und es konnte **niemand** die eigene Aufgabe lösen? Dann gibt es eine Zweite-Chance-Runde. **Dreht die Sanduhr erneut um** und versucht weiter, eure Legefläche zu belegen. Schafft es **wieder niemand**, die eigene Legefläche innerhalb der Sanduhrzeit zu belegen, ist die **Runde endgültig beendet**.

Belohnung

Wer die Aufgabe gelöst haben, erhält eine **Belohnung**, die ihr auf eure Wertungstafel legt:

1. Wer die eigene Legefläche am schnellsten korrekt belegt hat und „Ubongo!“ ruft, nimmt sich **1 blauen Saphir aus der Auslage** der Rundenleiste und behält **zusätzlich die eigene Legetafel**.
2. Die Nummer 2 erhält **1 braunen Bernstein aus der Auslage** der Rundenleiste und behält **zusätzlich die eigene Legetafel**.
3. Nummer 3 und Nummer 4 erhalten jeweils ihre **eigene Legetafel**.



Wer die Legefläche vor Ablauf der Sanduhr **nicht vollständig belegen** konnte, geht in dieser Runde leider leer aus.

Rundenende

Die Auslage der **9 Saphire** und **9 Bernsteine** dient auch als **Rundenzähler**. Nach jeder gespielten Runde müssen **genau 1 blauer Saphir** und **1 brauner Bernstein weniger** in der Auslage liegen.

Schafft es nur eine oder gar keine Person, die eigene Aufgabe binnen Sanduhrzeit zu lösen, entfernt ihr wie folgt Edelsteine aus der Rundenleiste:

- Hat es **nur eine Person nicht** geschafft, die eigene Legefläche exakt zu belegen? Dann legt ihr den übrigen **1 braunen Bernstein dieser Runde** in die Schachtel.
 - Hat es **niemand** geschafft, die eigene Legefläche exakt zu belegen? Dann legt ihr **sowohl den blauen Saphir als auch den braunen Bernstein in die Schachtel**.
- Legt alle **nicht gelösten Legetafeln** ebenfalls in die Schachtel.

Neue Runde

Nun nehmt ihr euch alle jeweils eine **neue Legetafel** vom Stapel. Die im Uhrzeigersinn nächste Person **würfelt**, um zu bestimmen, welche Aufgabe gespielt wird, usw.

SPIELEND

Das Spiel endet **nach 9 Runden** – also wenn auf der Rundenleiste kein Edelstein mehr übrig ist. Nun addiert ihr die **Werte eurer Edelsteine**.

Die Edelsteine haben unterschiedliche Werte: **Saphir = 3 Punkte**, **Bernstein = 1 Punkt**. **Legetafeln** auf eurer Wertungstafel zählen ebenfalls **1 Punkt**.

Wer von euch die **meisten Punkte** hat, gewinnt.

Sollten mehrere die höchste Punktezahl haben, findet ein „**Stechen**“ statt: Alle am Gleichstand Beteiligten nehmen sich eine Legetafel. Bestimmt, wer würfelt. Die Sanduhr wird weggelassen. Wer die eigene Aufgabe zuerst löst, gewinnt das Spiel!

Beispiel:

Lucy hat am Spielende 1 blauen Saphir, 3 braune Bernsteine und 6 Legetafeln.

Somit kommt sie auf $1 \times 3 + 3 \times 1 + 6 \times 1 = 12$ Punkte.



KOOPERATIVE VARIANTE



Es gelten die Regeln des Grundspiels mit folgenden Änderungen:

Sortiert die **Legetafeln** nach Tieren. Wer mitspielt, erhält jeweils **alle 9 Legetafeln** von Rabbat, Henrietta, Juri oder Caspar. Legt die **Wertungstafeln** nebeneinander **in die Tischmitte**. Nicht benötigte Legetafeln oder Wertungstafeln kommen in die Schachtel. **Gemeinsam seid ihr stark!** Schafft es jemand nicht, binnen der Sanduhrzeit die eigene

Aufgabe zu lösen, dem dürfen die anderen in der Zweite-Chance-Runde helfen! Wer die eigene Aufgabe zuerst gelöst hatte, legt den untersten **blauen Saphir** von der Auslage auf die zur Legetafel passende Wertungstafel. Wer als zweites fertig war, macht das gleiche mit dem untersten **braunen Bernstein**.



Legt dann alle **gelösten Legetafeln unterhalb der jeweiligen Wertungstafel** ab.

Nicht gelöste Legetafeln kommen in die Schachtel. Gebt dann euren Stapel Legetafeln weiter an die Person links von euch. Dann beginnt die nächste Runde.

Am Ende seht ihr, wie gut ihr als Team zusammengearbeitet habt. Für jeden **kompletten Satz Tiere** gibt es **4 Punkte** (zu viert = 4 Tiere, zu dritt = 3 Tiere etc.). Für jeden **blauen Saphir 3** und für jeden **braunen Bernstein 1** Punkt. Liegen zudem auf jeder Wertungstafel **mindestens 1 blauer Saphir** und **1 brauner Bernstein**, gibt es nochmal **5 Extrapunkte**.

SOLOSPIEL-VARIANTE

Wenn du Ubongo alleine spielen möchtest, benötigst du eine **Uhr**.

Hinweis: Die Ubongo-Erklär-App enthält auch einen Solospiel-Timer!

Du versuchst, **so viele Aufgaben wie möglich** in **5 (oder 10 oder 20) Minuten** zu lösen. Kommst du bei einer Aufgabe nicht weiter, kannst du sie zur Seite legen und eine neue Legetafel ziehen.

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.



Grafik:
Sensit Communication,
sensit.de
Redaktion dieser Ausgabe:
Michael Sieber-Baskal

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

© 2005, 2024 KOSMOS
Franch-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5 - 7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY
Art-Nr. 684501

Hinweise zum
Verpackungsmüll:
kosmos.de/disposal

