

# Ubongo

## Das Würfelspiel

Für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahre

### Spielmaterial

- 1 Ubongo-Block
- 8 Ubongo-Würfel (4 schwarze und 4 weiße Würfel)

Außerdem braucht ihr je nach Spielerzahl 2–4 Stifte aus dem Haushalt.

### Spielidee

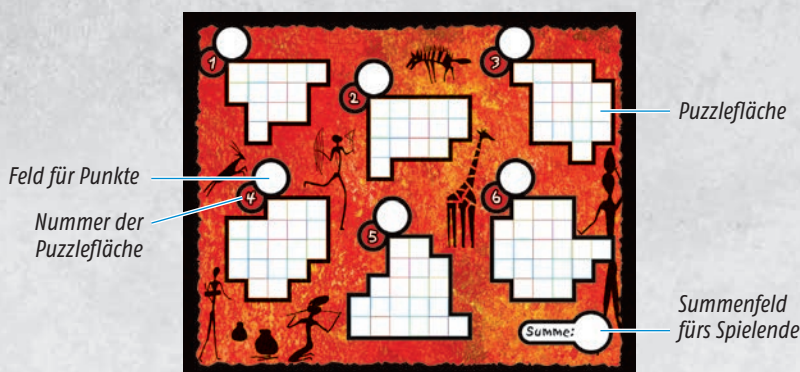
In jeder Runde muss sich jeder Spieler genau 1 schwarzen und 1 weißen Würfel aus der Tischmitte schnappen. Anschließend darf jeder die Ubongo-Formen, die auf seinen ergatterten Würfeln abgebildet sind, in seine Puzzelfläche eintragen. Wer seine Fläche exakt gefüllt hat, erhält Punkte. Das Spiel endet, wenn alle 6 Puzzelflächen durchgespielt wurden. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

### Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält ein **Blatt vom Block** und einen **Stift**.

Auf jedem Blatt sind 6 Puzzelflächen abgebildet (nummeriert von 1 bis 6). Neben jeder Nummer ist ein Feld zu sehen, in das die für diese Fläche erzielten Punkte eingetragen werden.

Am Ende des Spiels werden die Punkte der 6 Puzzelflächen addiert und in das Feld „Summe:“ eingetragen.



Je nach Spielerzahl wird eine bestimmte Anzahl Würfel benötigt:

- 2 Spieler: 2 schwarze und 2 weiße Würfel
- 3 Spieler: 3 schwarze und 3 weiße Würfel
- 4 Spieler: 4 schwarze und 4 weiße Würfel

Nicht benötigte Würfel werden in die Schachtel zurückgelegt.

### Spielablauf

Der jüngste Spieler wird erster **Würfler**.

Die 6 Puzzelflächen werden **nacheinander** durchgespielt. Alle Spieler beginnen mit Puzzelfläche 1.

Das Spiel verläuft über mehrere Runden.

Der Ablauf jeder Runde sieht folgendermaßen aus:

1. Alle Würfel werfen
2. Zwei Würfel schnappen
3. Null bis zwei Ubongo-Formen in Puzzelfläche eintragen
4. Prüfen, ob Puzzelfläche gefüllt ist und punkten
5. Ende der Runde

#### 1. Alle Würfel werfen

Der Würfler würfelt **mit allen Würfeln gleichzeitig** in der **Tischmitte**, sodass alle Spieler die Würfel gut erreichen können.

#### Beispiel:

Im Spiel zu viert werden alle 8 Würfel (4 schwarze und 4 weiße) gleichzeitig geworfen.



#### 2. Zwei Würfel schnappen

Jetzt schnappt sich **jeder Spieler 2 Würfel** – und zwar genau **1 schwarzen und 1 weißen Würfel**.

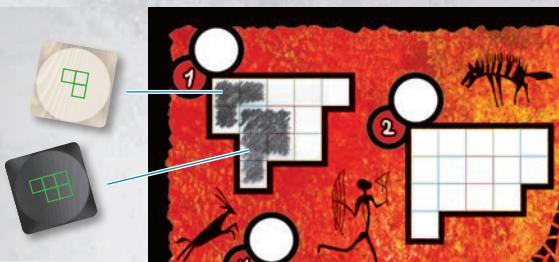
**Wichtig:** Beim Schnappen der Würfel dürfen die Würfel nicht gedreht werden, d. h. die obenliegende Ubongo-Form auf dem Würfel muss gleich bleiben. Sollte in der Hektik ein Würfel aus Versehen gedreht werden, muss er auf die ursprüngliche Seite zurückgedreht werden!

#### 3. Null bis zwei Ubongo-Formen in Puzzelfläche eintragen

Wenn sich alle Spieler 2 Würfel geschnappt haben, **darf** jeder Spieler die Ubongo-Formen auf **seinen beiden Würfeln** in seine Puzzelfläche eintragen.

#### Beispiel:

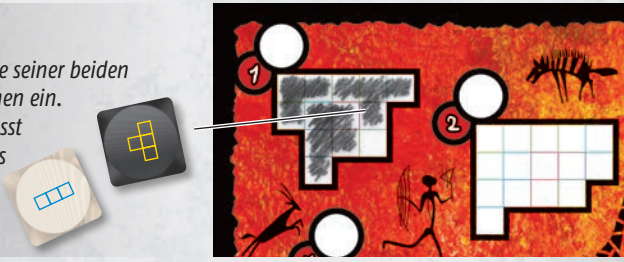
Ein Spieler trägt seine beiden geschnappten Formen in seine Puzzelfläche ein.



Man **darf auch nur eine** der beiden **oder gar keine** Form eintragen, wenn man möchte. Dies kann sogar notwendig sein, wenn in der Puzzelfläche nicht mehr genug Platz für die geschnappten Formen ist.

#### Beispiel:

Ein Spieler trägt eine seiner beiden geschnappten Formen ein. Die andere Form passt leider nicht. Er muss diesen Würfel verfallen lassen.



Die Ubongo-Formen dürfen **auch gespiegelt** in die Fläche eingetragen werden!

#### Beispiel:

Diese beiden Formen wurden gespiegelt eingetragen.



#### 4. Prüfen, ob Puzzelfläche gefüllt ist und punkten

Anschließend prüft jeder Spieler, ob seine Puzzelfläche komplett gefüllt ist.

Falls das der Fall ist, gibt es Punkte:

- ▶ Wer als **Erster** die aktuelle Puzzelfläche gefüllt hat, bekommt so viele Punkte, wie insgesamt Spieler teilnehmen – im Spiel zu viert 4 Punkte, im Spiel zu dritt 3 Punkte, im Spiel zu zweit 2 Punkte.
- ▶ Wer in einer späteren Runde als **Zweiter** die aktuelle Puzzelfläche gefüllt hat, bekommt **1 Punkt weniger** als die Anzahl der Spieler.
- ▶ Usw.

**Wichtig:** Alle Spieler, die in **derselben Runde** ihre Puzzelfläche gefüllt haben, erhalten **dieselbe Anzahl an Punkten**. Es kommt **nicht** darauf an, wer in dieser Runde zuerst die Würfel geschnappt oder die Formen eingetragen hat! Die Spieler dürfen sich beim Eintragen der Formen also Zeit lassen.

Die Punkte werden in das kreisförmige Feld neben der aktuellen Puzzelfläche eingetragen.

#### Beispiel:

Dieser Spieler hat die aktuelle Puzzelfläche als Erster gefüllt. Er erhält dafür 4 Punkte, die er in das Feld neben der Puzzelfläche einträgt.



#### 5. Ende der Runde

- ▶ **Haben noch mindestens 2 Spieler die aktuelle Puzzelfläche nicht komplett gefüllt?**  
Dann spielt ihr in der nächsten Runde mit der **aktuellen** Puzzelfläche weiter.

**Wichtig:** Spieler, die die aktuelle Puzzelfläche bereits gefüllt haben, **müssen warten**, bis **alle** Spieler Punkte für die aktuelle Puzzelfläche erhalten haben. Bis dahin dürfen sie sich **keine Würfel mehr schnappen (und keine Formen mehr eintragen)**. Es werden aber weiterhin alle Würfel geworfen, sodass die verbliebenen Spieler mehr Auswahl beim Schnappen haben. Die verbliebenen Spieler dürfen sich **allerdings weiterhin nur 2 Würfel schnappen!**

- ▶ **Haben alle bis auf einen Spieler die aktuelle Puzzelfläche gefüllt?**  
Dann erhält dieser Spieler 1 Trostpunkt. (Im Spiel zu zweit ist dies natürlich bereits der Fall, sobald einer der beiden Spieler seine Puzzelfläche gefüllt hat.)
- ▶ **Haben alle verbliebenen Spieler in derselben Runde die aktuelle Puzzelfläche gefüllt?**  
Diese Spieler bekommen keinen Trostpunkt, sondern die Anzahl an Punkten, die für ihre Platzierung üblich ist (wie oben beschrieben, je nachdem ob sie Erster, Zweiter usw. waren).

#### Nächste Puzzelfläche

Erst wenn **alle** Spieler für die aktuelle Puzzelfläche **Punkte erhalten** haben, wird in der nächsten Runde mit der **nächsten Puzzelfläche** gespielt. **Alle** Spieler dürfen sich dann wieder Würfel schnappen und Formen in die nächste Puzzelfläche eintragen.

**Nach jeder Runde** wird der nächste Spieler im Uhrzeigersinn der neue **Würfler**.

#### Spielende

Das Spiel endet, wenn alle 6 Puzzelflächen durchgespielt wurden. Jeder Spieler addiert nun seine Punkte und trägt die Summe in das Feld „Summe:“ ein. Der Spieler mit der größten Summe gewinnt.

Bei Gleichstand teilen sich die am Gleichstand beteiligten Spieler die Platzierung.

Um die Häufigkeit von Gleichständen im Spiel zu zweit zu verringern, kann hier auch nur mit 5 Puzzelflächen gespielt werden.

#### Ersatzblöcke

Ersatzblöcke können über den KOSMOS-Ersatzteilservice bestellt werden. Weitere Infos im Internet auf: [kosmos.de](http://kosmos.de)