

## Variante

-> Ist das Leistungsgefälle zwischen den beiden Spielern sehr hoch, können sie auch mit folgender Variante spielen:

Die Wertungstafel wird mit der Rückseite in die Tischmitte gelegt:



Es wird wie bisher gespielt, allerdings mit folgender Ausnahme:  
Sobald ein Spieler die Felder 3 und 4 erreicht, wird beim nächsten Aufgabenblatt zweimal gewürfelt, wenn ein Spieler in Führung liegt.

**1. Würfelwurf:** Er gilt nur für den führenden Spieler. Er nimmt sich die entsprechenden Legeteile.

**2. Würfelwurf:** Er gilt für beide Spieler. Der zurückliegende Spieler darf sich bereits diese Legeteile nehmen.

Der führende Spieler muss nun zunächst mit den zuerst erwürfelten Legeteilen die Fläche belegen, während der hinten liegende Spieler bereits die Legeteile des zweiten Würfelwurfs verwendet.

Hat der führende Spieler die erste Aufgabe gemeistert, darf er seine Figur **noch nicht** bewegen! Er nimmt sich auch die Legeteile des zweiten Würfelwurfs und versucht nun ebenfalls damit die Legefläche zu belegen.

Es gewinnt derjenige Spieler das Duell, der die Legefläche zuerst mit den Legeteilen des zweiten Würfelwurfs belegt hat. Er darf mit seiner Spielfigur um ein Feld vorziehen.

Die folgenden Aufgabenblätter werden genauso gespielt: Immer wenn ein Spieler führt, muss er zwei Rätsel lösen, bei Gleichstand wird wie gewohnt gespielt.

Es gewinnt wieder der Spieler, der zuerst mit seiner Figur das Zielfeld erreicht.

### 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. Dieses ist sein viertes im Kosmos Verlag erschienenes Spiel.

**Illustration:** Nicolas Neubauer, Bernd Wagenfeld

**Grafik:** SENSiT Communication, München, [www.sensit.de](http://www.sensit.de)

**Redaktion:** Markus Reichert, Michael Baskal, Ralph Querfurth

© 2008, 2015 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](mailto:info@kosmos.de)  
[kosmos.de](http://kosmos.de)

Alle Rechte vorbehalten.  
MADE IN GERMANY  
Art.-Nr.: 690182

Grzegorz Rejchtman und KOSMOS danken allen Testspielern und Regellesern.

Grzegorz Rejchtman

# Uboingo

## Das Duell



Verrückt und zugelegt  
für 2 Spieler ab 8 Jahren

### Spielmaterial

- 1 Wertungstafel
- 2 Spielfiguren
- 2 x 21 Legeteile
- 2 x 9 Aufgabenblätter  
(auf jeder Seite eines  
Blattes ist eine Legetafel  
mit 20 Aufgaben abgebildet)
- 1 zwanzigseitiger Würfel



## Spielidee

Jeder Spieler erhält 21 Legeteile und einen Satz mit 9 Aufgabenblättern. Beide Spieler legen das gleiche Aufgabenblatt vor sich. Der Würfel bestimmt, welche Legeteile jeweils benutzt werden dürfen. Nun versucht jeder Spieler seine Legefläche so schnell wie möglich mit seinen Teilen zu belegen. Der Schnellste ruft: „Ubongo!“ Er darf seine Spielfigur auf der Wertungstafel um ein Feld vorwärts bewegen. Es gewinnt, wer als Erster auf Feld 5 der Wertungstafel angekommen ist.

## Spielvorbereitungen

Vor dem ersten Spiel müsst ihr die Legeteile und die Wertungstafel vorsichtig aus dem Rahmen lösen.

- > Jeder Spieler nimmt sich einen **kompletten Satz** mit 9 Aufgabenblättern und sortiert sie nach der **Seite (A bzw. B)**.

- > Auf jeder Seite eines Aufgabenblatts befinden sich 20 Aufgaben. Die Seiten mit den Nummern A1 bis A9 sind die leichteren Seiten mit je vier Legeteilen pro Aufgabe. B1 bis B9 sind die schwierigeren Seiten mit je 5 Legeteilen pro Aufgabe. Die Spieler einigen sich, mit welcher Seite der Aufgabenblätter sie spielen wollen. Sie legen die Blätter mit der Seite nach oben vor sich, mit der nicht gespielt wird und sortieren die Blätter nach den **Nummern 1 bis 9**.
- > Jeder Spieler erhält einen kompletten Satz der **21 verschieden geformten Legeteile** und seine **Spielfigur**.
- > Die **Wertungstafel** wird mit der Vorderseite (ohne Würfelsymbole auf den Feldern 3 und 4) in die Tischmitte gelegt. Die Spieler stellen ihre Spielfigur auf das Startfeld.

- > Der **Würfel** wird bereitgelegt.



## Spielablauf

- > Jeder Spieler dreht das erste Aufgabenblatt auf die Seite um, mit der gespielt wird (A1 oder B1).
- > Ein Spieler würfelt. Die Zahl bestimmt, mit welchen Legeteilen die Spieler versuchen müssen, das vor ihnen liegende Blatt zu belegen. Beide Spieler spielen also mit dem jeweils **gleichen Aufgabenblatt** und den **gleichen Legeteilen**!



- > Nun versuchen die Spieler, möglichst schnell das Rätsel zu lösen. Nur einer der beiden Spieler kann das Duell für sich entscheiden!

### Tipp:

Die Legeteile dürfen auf beiden Seiten benutzt werden. Manche der Legeteile können nur an wenigen Stellen auf der Legefläche sinnvoll liegen. Diese Teile legt man am sinnvollsten zuerst auf die Legefläche und probiert die verschiedenen Legemöglichkeiten dann durch.

Die Lösungen zu den einzelnen Aufgaben findet ihr auf:

[kosmos.de](http://kosmos.de)

- > Sobald es ein Spieler geschafft hat, seine helle Legefläche exakt mit seinen Teilen zu belegen, ruft er: „**Ubongo!**“ Er darf seine Spielfigur auf der Wertungstafel um ein Feld vorrücken. Der andere Spieler hat das Duell verloren und erhält keinen Punkt.
- > Anschließend drehen die beiden Spieler das nächste Aufgabenblatt (A2 bzw. B2) um und die nächste Duellrunde beginnt mit dem Würfelwurf.

## Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Spieler mit seiner Spielfigur das Zielfeld erreicht, also fünf Duelle für sich entscheiden konnte. Er ist der Ubongo-Meister dieses Spiels und hat gewonnen.

## Weitere Regeln

- > Schafft es kein Spieler, die Legefläche mit den Teilen zu belegen, können die Spieler sich auch darauf einigen, erneut zu würfeln, um es mit anderen Legeteilen zu versuchen.
- > Werden beide Spieler absolut **zeitgleich** fertig, darf keiner mit seiner Spielfigur weiterziehen. Es wird erneut gewürfelt und das gleiche Aufgabenblatt nochmals gespielt.