

## Variante für Profis

Es wird wie oben beschrieben gespielt - jedoch darf nur der Erste seine Karte als Siegpunkt behalten. Die anderen Karten werden beiseite gelegt und sind aus dem Spiel.

## Variante für 1 Spieler

Der Spieler wählt einen Schwierigkeitsgrad und versucht, in 20 Minuten möglichst viele Aufgaben zu lösen. Erscheint ihm eine Aufgabe zu schwierig, kann er sie weglegen und eine neue Aufgabenkarte ziehen. Wer es in 20 Minuten schafft, alle 32 Aufgaben der Profi-Seite zu lösen, muss fortan von allen Spielern, die Zeugen dieser Leistung waren, mit „Ubongo-Meister“ angesprochen werden.

### Lösungshinweise

Falls Sie bei einer Aufgabe nicht weiterkommen und Sie nach dem Spiel unbedingt die Lösung herausfinden möchten, helfen Ihnen folgende Hinweise weiter. Für jede Aufgabe ist angegeben, welche Legeteile auf die linke Puzzelfläche gelegt werden müssen:

A1: 1,2	A2: 4,7	A3: 1,3	A4: 1,7	A5: 2,5	A6: 3,4	A7: 3,7
A8: 2,4	A9: 2,3	A10: 3,5	A11: 1,4	A12: 1,6	A13: 3,7	A14: 5,7
A15: 1,4	A16: 5,6	A17: 2,3	A18: 2,7	A19: 4,7	A20: 5,6	A21: 2,6
A22: 3,5	A23: 1,3	A24: 6,7	A25: 2,7	A26: 1,4	A27: 1,2	A28: 4,7
A29: 4,5	A30: 2,4	A31: 4,6	A32: 1,3			
B1: 2,3,5	B2: 3,4,6	B3: 1,2,7	B4: 1,3,4	B5: 4,6,7	B6: 2,4,5	B7: 1,3,5
B8: 1,4,6	B9: 4,5,7	B10: 5,6,7	B11: 1,6,7	B12: 2,4,7	B13: 2,3,5	B14: 2,6,7
B15: 2,3,7	B16: 1,4,6	B17: 1,2,6	B18: 2,5,7	B19: 1,2,5	B20: 1,5,7	B21: 2,3,7
B22: 3,4,7	B23: 3,5,6	B24: 2,3,6	B25: 3,4,6	B26: 1,3,4	B27: 3,4,5	B28: 1,2,3
B29: 3,5,7	B30: 4,5,6	B31: 4,6,7	B32: 1,2,6			

### Der Autor

Grzegorz Rejchtman, Jahrgang 1970, lebt in Monaco. Der gebürtige Pole, der Informatik und Wirtschaftswissenschaft studiert hat, bevorzugt Spiele, die schnell zu erlernen sind und viel Spaß und Miteinander bieten. Dieses ist sein zehntes im Kosmos Verlag erschienenes Spiel.

**Autor:** Grzegorz Rejchtman

**Illustrationen:** Nicolas Neubauer, Karl-Otto Homes

**Gestaltung:** Sensit Communication, München

**Redaktionelle Bearbeitung:** Ralph Querfurth

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regelleseern.

© 2012 KOSMOS Verlag

Pfizerstraße 5-7

D-70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de

kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

Art.-Nr.: 699604

# Ubongo Trigo

verflixt dreieckig

Für 1 - 4 Spieler ab 7 Jahren



## Spielidee

Wer schafft es zuerst, seine Aufgaben mit den vorgegebenen Legeteilen zu lösen?

Neu ist, dass zwei Puzzelflächen gleichzeitig gefüllt werden müssen!

## Spielmaterial

32 Karten mit 64 Aufgaben  
4 x 7 Legeteile  
1 Anleitung

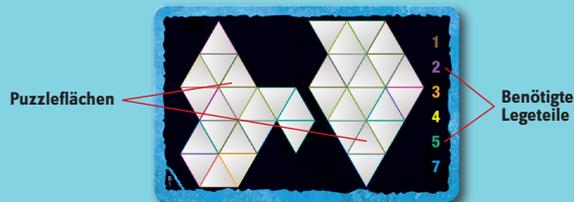
## Vor dem ersten Spiel ...

... werden die 28 Legeteile vorsichtig aus dem Karton gelöst.

## Spielvorbereitung

Jede Karte hat zwei Seiten mit unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen:

- ▶ Auf der Seite mit den einfacheren Aufgaben sind neben den hellen Puzzelflächen vier Legeteile-Nummern abgebildet.
- ▶ Auf der Profi-Seite sind neben den hellen Puzzelflächen sechs Legeteile-Nummern abgebildet.



Die Spieler entscheiden gemeinsam, welche Schwierigkeitsstufe sie spielen wollen. (Für das erste Spiel empfehlen wir die einfachere Seite.)

**2 Spieler:** 16 Karten werden in die Schachtel zurückgelegt und in diesem Spiel nicht gebraucht.

**3 Spieler:** 8 Karten werden in die Schachtel zurückgelegt.

**4 Spieler:** Es wird mit allen 32 Karten gespielt.

Die für das Spiel benötigten Karten werden gemischt und als Stapel in die Tischmitte gelegt, und zwar mit der Seite nach oben, die nicht gespielt wird.

Jeder Spieler erhält das gleiche Set aus **7 farbigen Legeteilen**, die sich alle in Form, Farbe und Nummer unterscheiden. Jeder Spieler legt seine Legeteile vor sich.

Bei weniger als vier Spielern werden die restlichen Legeteile in die Schachtel zurückgelegt.

## Spielablauf

Der jüngste Spieler ist **Startspieler**. Das Spiel geht über **8 Runden**. Der Ablauf jeder Runde sieht folgendermaßen aus:

### ► Reihum: 1 Karte nehmen

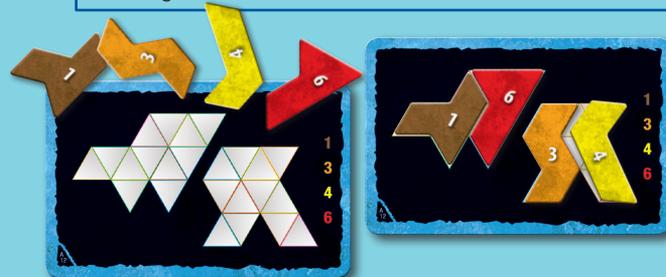
Der Startspieler nimmt sich die obere Karte vom Stapel aus der Tischmitte, ohne die Unterseite anzuschauen, und legt sie **verdeckt** vor sich ab. Reihum im Uhrzeigersinn nehmen sich auch die anderen Spieler nacheinander eine Karte und legen diese verdeckt vor sich ab. Sobald **jeder Spieler eine Karte** vor sich liegen hat, ruft der Startspieler „Ubongo!“. Sofort drehen alle Spieler ihre Karte um.

### ► Alle Spieler gleichzeitig: Karte mit Legeteilen belegen

Jeder Spieler nimmt nun so schnell wie möglich von seinen Legeteilen diejenigen, deren **Nummern** rechts auf seiner Karte angegeben sind. (Die Nummern haben dieselbe Farbe wie die entsprechenden Legeteile.)

Mit diesen Legeteilen versucht jeder Spieler so schnell wie möglich, die beiden **hellen Puzzleflächen** auf seiner Karte exakt zu belegen. Welche der Legeteile auf die linke Puzzlefläche passen und welche auf die rechte, muss jeder selbst herausfinden.

**Wichtig:** Zum Belegen der Karten sind beide Seiten der Legeteile **verwendbar**. Um eine Aufgabe zu lösen, kann es also notwendig sein, Legeteile **umzudrehen!**



### ► Aufgabe gelöst

Der Spieler, der als Erster **beide Puzzleflächen** auf seiner Karte richtig belegt hat, ruft „Ubongo!“. Er darf seine Karte als **Siegpunkt** vor sich ablegen und zählt laut (nicht zu schnell!) bis 20, wenn die einfacheren Aufgaben gewählt wurden - bzw. bis 30, wenn die Profi-Aufgaben gewählt wurden. (Die Spieler können sich vor dem Spiel aber auch auf eine beliebige andere Zahl einigen.) Die Mitspieler spielen währenddessen weiter. Jeder, der seine Legeteile richtig gelegt hat, bevor der Erste bis 20 (bzw. 30) gezählt hat, darf seine Karte ebenfalls als Siegpunkt vor sich ablegen.

Wer es bis zu diesem Zeitpunkt nicht geschafft hat, seine Legeteile richtig zu legen, gibt seine Karte an den Ersten. Dieser darf sie als Siegpunkt vor sich ablegen. Damit ist die Runde beendet und die nächste startet. Der Startspieler nimmt sich wieder als Erster eine neue Karte vom Stapel in der Tischmitte usw.

## Spielende

Das Spiel endet nach **8 Runden**, also wenn der **Stapel in der Tischmitte** aufgebraucht ist. Wer zu diesem Zeitpunkt die **meisten Karten** als Siegpunkte vor sich liegen hat, gewinnt.