

Ubongo

»DAS ERWACHEN DER MACHT«

SPIELIDEE

Rey™, BB-8™, Chewbacca™, Finn™, Poe™, Kylo Ren™, Captain Phasma™ und viele weitere Figuren aus dem neuen STAR WARS™-Film „Das Erwachen der Macht“ findet ihr jetzt auf den Ubongo-Legeteilen. Jeder Spieler erhält einen Satz aus 12 Legeteilen. Zu Rundenbeginn erhält jeder Spieler zudem eine neue Aufgabenkarte. Per Würfelwurf wird entschieden, ob ihr die helle oder die dunkle Seite der Legeteile nutzen sollt. Dann müsst ihr eure Jedi-Fähigkeiten unter Beweis stellen. Denn wer seine Legefläche am schnellsten belegt, darf sein Raumschiff am weitesten fortbewegen. Aber auch die anderen Spieler, die ihre Aufgabe innerhalb der Sanduhrzeit lösen können, gehen nicht leer aus. Wer nach 7 Runden die meisten Punkte hat, gewinnt.

SPIELMATERIAL

- 50 Aufgabenkarten
- 4 x 12 Legeteile
- 1 Würfel
- 1 Sanduhr
- 4 Raumschiffe mit Standfüßen
- 1 Wertungstafel



VOR DEM ERSTEN SPIEL ...

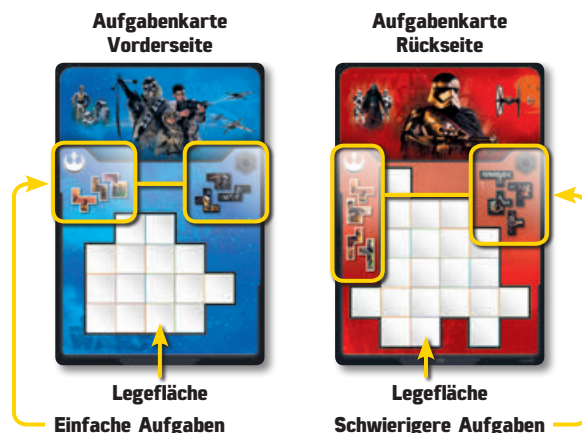
... löst ihr alle Plättchen vorsichtig aus dem Karton und steckt die Raumschiffe in die Standfüße.

SPIELVORBEREITUNGEN

► Nehmt die **50 Aufgabenkarten**. Es gibt zwei Schwierigkeitsgrade: Auf der blauen Seite der Aufgabenkarten sind die **einfachen Aufgaben**, die aus **je 3 Legeteilen** bestehen. Auf der roten Seite sind die **schwierigeren Aufgaben**, die aus **je 4 Legeteilen** bestehen. Für die erste Partie empfehlen wir euch, die einfachen Aufgaben mit nur 3 Legeteilen zu verwenden. Dreht alle Aufgabenkarten 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.

► Jeder erhält einen Satz aus **12 verschiedenen Legeteilen**. Bei weniger als 4 Spielern kommen die nicht benötigten Legeteile in die Schachtel zurück. Legt die **Wertungstafel** in die Tischmitte.



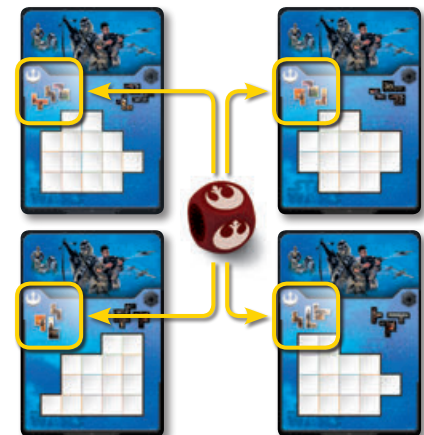
- Jeder von euch wählt eines der **Raumschiffe** und stellt es auf das Startfeld der **Wertungstafel**. Bei weniger als 4 Spielern kommen die nicht benötigten Raumschiffe in die Schachtel zurück.
- Stellt die **Sanduhr** und den **Würfel** bereit.

SPIELABLAUF

Das Spiel läuft über **7 Runden**.

Ablauf einer Runde

- **Jeder** nimmt sich eine **Aufgabenkarte** vom Stapel und legt sie vor sich. Dreht eure eigene Aufgabenkarte um, sodass ihr die Aufgaben mit den 3 Legeteilen seht.
- Jetzt **würfelt** der Jüngste von euch und dreht die **Sanduhr** um. Das **gewürfelte Symbol** gibt an, **welche Aufgabe** so schnell wie möglich zu lösen ist: hell oder dunkel.



► **Jeder** sucht sich so schnell wie möglich aus seinen **12 Legeteilen** die heraus, die auf der eigenen Aufgabenkarte neben dem **gewürfelten Symbol** abgebildet sind. Evtl. müsst ihr die Legeteile auf die passende Seite drehen.

► Sobald du die benötigten Legeteile gefunden hast, versuchst du, die helle **Legefläche deiner**

Aufgabenkarte 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 **nur drehen**, aber **nicht wenden**.

► Sobald es einer von euch geschafft hat, seine Aufgabe zu lösen, ruft er: „Ubongo!“

► Die anderen versuchen weiter, vor Ablauf der Sanduhr ebenfalls die eigene Aufgabe zu lösen.

► Sobald einer von euch bemerkt, dass die Sanduhr abgelaufen ist, ruft er „Stopp“. Dann müssen alle Spieler sofort aufhören.



Zweite-Chance-Runde

Ist die **Sanduhr abgelaufen** und es konnte **keiner** seine Aufgabe lösen? Dann gibt es eine Zweite-Chance-Runde. **Dreht die Sanduhr erneut um** und versucht weiter, eure Legefläche zu belegen.

Schafft es **wieder keiner**, seine Legefläche innerhalb der Sanduhrzeit zu belegen, ist die **Runde endgültig beendet**.

Belohnung

1. Der Schnellste, der seine Legefläche exakt belegt hat und „Ubongo!“ ruft, darf mit seinem Raumschiff so viele Felder auf der Wertungstafel vorwärts rücken, wie Spieler teilnehmen (im Spiel zu viert also 4 Felder).

2. Der Zweitschnellste darf 1 Feld weniger als der Schnellste vorrücken (im Spiel zu viert also 3 Felder).

3. Der Drittschnellste darf wieder 1 Feld weniger als der Zweitschnellste vorrücken (im Spiel zu viert also 2 Felder).

4. Der Viertschnellste darf wiederum 1 Feld weniger als der Drittschnellste vorrücken.

Jeder, der seine Legefläche vor Ablauf der Sanduhr **nicht vollständig belegen** konnte, muss mit seinem Raumschiff leider **stehenbleiben**.



Rundenende

Legt am Ende der Runde **alle soeben gespielten Aufgabenkarten** auf einen gemeinsamen **Ablagestapel**.

Neue Runde

Jeder nimmt sich eine **neue Aufgabenkarte** vom Stapel.

Der Spieler links von dem Spieler, der in der letzten Runde gewürfelt hatte, würfelt nun, um zu bestimmen, welche Aufgabe gespielt wird usw.

SPIELENDE

Das Spiel endet **nach 7 Runden**.

Derjenige von euch, der mit seinem Raumschiff **am weitesten auf der Wertungstafel** vorangekommen ist, gewinnt.

Sollten mehrere die höchste Punktzahl haben, findet ein **„Stechen“** statt: Jeder von euch, der am Gleichstand beteiligt ist, nimmt sich eine Aufgabenkarte. Einer würfelt. Die Sanduhr wird weggelassen. Derjenige, der seine Aufgabe als Erster löst, gewinnt das Spiel!

VARIANTE FÜR JEDI-MEISTER

Wenn ihr es schwieriger möchtet, probiert folgende Variante aus:

► Der **Würfel** wird **nicht benötigt** und kommt in die Schachtel zurück.

► **Jeder** sortiert von den Legeteilen **die beiden abgebildeten** aus und legt sie in die Schachtel zurück.

► Jeder Spieler hat dann noch **10 Legeteile** vor sich liegen.

► Jeder bekommt eine Aufgabenkarte und hat seine 10 Legeteile zur Verfügung, um die Fläche zu füllen. Ihr dürft dann jede Kombination aus Legeteilen verwenden, um die Aufgabe zu lösen. Allerdings muss bei eurer Lösung **mindestens 1 Legeteil die helle Seite zeigen und mindestens 1 Legeteil die dunkle Seite!**

Ihr dürft die Legeteile **drehen und wenden**.



Spielt so wieder 7 Runden. Am Ende gewinnt wieder der Spieler, der auf der Wertungstafel am weitesten vorangekommen ist.

SOLOSPIEL-VARIANTE

Wenn du Ubongo alleine spielen möchtest, benötigst du eine Uhr. Du versuchst, **so viele Aufgaben wie möglich in 5, 10 oder 20 Minuten** zu lösen.

Eine andere Solo-Variante ist, dass du die **Zeit stoppst**, die du dafür benötigst, **5, 10 oder 20 Aufgaben** zu lösen.

Kommst du bei einer Aufgabe nicht weiter, kannst du sie zur Seite legen und eine neue Aufgabenkarte ziehen.

Schreibe deine Ergebnisse auf und versuche, immer neue Rekorde aufzustellen.

Autor: Grzegorz Rejchtman
Illustration Ubongo-Schriftzug: Nicolas Neubauer
Grafik: SENSiT Communication, sensit.de
Redaktion: Ralph Querfurth

Grzegorz Rejchtman und KOSMOS danken allen Testspielern und Regelleseern.

© 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
 kosmos.de

MADE IN GERMANY
 Alle Rechte vorbehalten.
 Art-Nr.: 692490