

Ubongo

SPELIDEE

Elke speler ontvangt een legtafel en 12 legstukken.

Een speler dobbelt en draait de zandloper om.

Het symbool op de dobbelsteen duidt aan welke legstukken gebruikt mogen worden. Nu probeert elke speler zijn tafel zo snel mogelijk met stukken te bedekken. De snelste roept:

"Ubongo!" en mag zijn spelfiguur op het spelbord verplaatsen.

Vervolgens neemt hij 2 edelstenen. Voor de medespelers gaat het spel intussen stormachtig verder: zolang de zandloper loopt, kunnen zij hun legtafels met hun stukken bedekken en daarvoor edelstenen inzamelen. Wie op het einde van het spel de meeste edelstenen van een kleur heeft, is de winnaar. En dat is niet altijd de snelste...

Spelonderdelen

1 spel bord (in 2 delen)

4 sets van 12 stukken 4 spelstukken

1 zandloper

72 edelstenen

36 puzzel bordjes

1 speciale dobbelsteen



LEGTAFELS



Met de dobbelsteen wordt een van deze 6 symbolen gedobbeld

Naast elk dubbelsymbool zijn 3 of 4 legstukken afgebeeld. De zijde met 3 legstukken (gele kaders) zijn eenvoudiger dan de zijde met 4 legstukken (groene kaders).

Elke legtafel toont een individueel licht legvlak.

Dit vlak moet telkens met de betrokken legstukken exact bedekt worden.

Spelvoorbereiding

De beide delen van het langwerpige spelbord worden aan elkaar in het midden van de tafel gelegd.

- Alle edelstenen worden willekeurig in de openingen van het spelbord gelegd, 1 edelsteen per opening.
 - Elke speler neemt een spelfiguur en plaatst deze op één van de 6 langwerpige, rode velden van het spelbord. Er mogen ook meerdere figuren op 1 veld staan.
 - Elke speler ontvangt dezelfde set van 12 kleurige legstukken, die zich alle in vorm en kleur van elkaar onderscheiden. Elke speler legt zijn legstukken voor zich.
 - De spelers beslissen of zij met de eenvoudige zijde van de legtafels spelen (elk drie legstukken) of met de moeilijke zijde (elk vier legstukken). Voor het eerste spel raden wij aan om de zijde met 3 legstukken te gebruiken.
- 2 spelers: 18 legtafels worden in de speldoos teruggelegd
3 spelers: 9 legtafels worden in de speldoos teruggelegd
4 spelers: er wordt met alle 36 legtafels gespeeld.
- De voor het spel nodige legtafels worden geschud en als stapel naast het spelbord gelegd en wel met de zijde naar boven die niet gespeeld wordt.

Het Spel

De spelers duiden een startspeler aan.

De puzzels oplossen

- Elke speler neemt, beginnend met de startspeler, om beurt 1 legtafel en legt deze met de zijde voor zich op welke gespeeld wordt.
- De startspeler neemt de dobbelsteen en dobbelt. Gelijktijdig draait hij de zandloper om: de tijd loopt.
- Alle spellers (ook degene die gedobbeld heeft) - kijken nu op hun legtafels. Zij nemen van hun legstukken diegene die op hun legtafel naast het gedobbelde symbool zijn afgebeeld. Met deze stukken probeert elke speler zo snel mogelijk het lichte legvlak van zijn speltafel precies te bedekken. (Toont de dobbelsteen bijvoorbeeld het masker, dan nemen de spelers die overeenkomstige stukken. Andere stukken, zelfs wanneer zij tot een oplossing leiden, mogen in deze ronde niet worden gebruikt)
- Van zodra het een speler lukt om zijn lichte legvlak precies met zijn stukken te bedekken, roept hij "Ubongo!". De andere spelers spelen verder zolang de zandloper loopt.

Spelfiguren bewegen en edelstenen nemen

- de speler die als eerste zijn legtafel juist bedekt heeft en "Ubongo" geroepen heeft, mag nu zijn spelfiguur maximaal 3 velden in 1 van beide richtingen op de 6 rode spelbordvelden verplaatsen

LEGSTUKKEN

Voor het bedekken van de tafels mag je voor en achterkant gebruiken



Opmerking: Spelfiguren moeten niet worden verplaatst. In de rij, waarin de spelfiguur dan is beland (of gebleven is), mag de speler de voorste 2 edelstenen nemen, dat zijn de edelstenen die het dichtst bij de spelfiguur in de bijbehorende rij liggen, en voor zich leggen. De speler moet de beide edelstenen vóór het aflopen van de zandloper nemen.

→ de speler die het als tweede lukt binnen de tijd van de zandloper zijn legtafel te bedekken, mag zijn spelfiguur maximaal 2 velden verplaatsen (of blijven staan) en in de rij van zijn spelfiguur eveneens de voorste, 2 edelstenen nemen.

SPELBORD

Op de 6 rode spelbordvelden verplaatsen de spelfiguren zich heen en weer, op een veld mogen ook meerdere spelfiguren staan.



Elk rood spelbordveld heeft een rij met edelstenen die erbij hoort.

Uit een rij mag een succesvolle speler altijd de twee voorste edelstenen nemen, dit zijn de edelstenen die het dichtst in de rij bij zijn spelfiguur liggen, onafhankelijk van het aantal lege gaatjes daartussen.

→ lukt het ook een derde speler om binnen de tijd de stukken op zijn legvlak te leggen, dan verplaatst hij zijn spelfiguur maximaal 1 veld. Ook hij mag 2 edelstenen tot zich nemen uit de bijbehorende rij;

→ Wanneer ook de vierde speler zijn legtafel binnen de tijd met de legstukken bedekken kan, moet zijn spelfiguur wel blijven staan. Hij mag evenwel in de rij waarin hij zich bevindt, eveneens de beide, voorste edelstenen nemen en voor zich leggen.

Opmerking: Elke speler die zijn puzzel oplost binnen de tijd krijgt dus 2 edelstenen, enkel het aantal posities dat het speelstuk mag worden verplaatst is anders.

Einde van een spelronde

→ Van zodra de zandloper doorgelopen is, eindigt de spelronde. De legtafels worden nu ingezameld en gestapeld.

→ Daarna ontvangt elke speler opnieuw een legtafel. De speler links van de startspeler neemt een dobbelsteen en zandloper en een nieuwe spelronde begint zoals hiervoor beschreven werd;

Einde van het spel

Het spel eindigt wanneer alle legtafels zijn gespeeld, dit is na 9 rondes.

Hij/zij wint, die de meeste edelstenen van 1 kleur verzameld heeft (niet wie in totaal de meeste edelstenen bezit). Hebben 2 of meer spelers de meeste edelstenen van een kleur in hetzelfde aantal verzameld, wint degene van hen, die de 2° meeste edelstenen van een kleur bezit. Bestaat ook voor de tweede meeste edelstenen een gelijkstand, dan wint degene van hen, die de 3° meeste edelstenen van een kleur heeft, enzovoort;

Voorbeeld van een Puntentelling

Steen	Groen	Rood	Blauw	Paars	Bruin	Geel
Sp. A	6	4	2	2	2	2
Sp. B	2	2	0	1	2	3
Sp. C	4	3	2	6	1	0

→ In dit voorbeeld is speler C de winnaar.

Speler A en C hebben elk de meeste edelstenen, telkens 6 stuks: A heeft 6 groene en C heeft 6 violette edelstenen.

→ Als 2° meeste edelstenen heeft A 4 rode en C 4 groene.

→ Als 3° meeste edelstenen heeft A slechts 2 en C heeft 3 rode.

→ Hoewel A in totaal meer edelstenen dan C verzameld heeft, is C met zijn 3 rode edelstenen de overwinnaar.

De overige spelregels:

→ is het geen enkele speler gelukt om binnen de tijd zijn legvlak met zijn legstukken te bedekken, dan eindigt de spelronde niet, maar wordt de doorlopen zandloper opnieuw omgedraaid, in de hoop dat het nu toch nog 1 of meer spelers zal lukken. Als ook in deze minuut geen oplossing volgt, worden de legtafels terzijde gelegd en voor de volgende ronde nieuwe genomen.

→ Spelen minder dan 4 spelers, dan blijven de verplaatsingsregels behouden, de 1e kan zijn figuur max 3 velden verplaatsen (dit is: 0,1,2 of 3), de 2de max 2, enz.

→ Heeft een speler zijn figuur op een veld verplaatst, waarnaar een andere figuur in deze ronde reeds verplaatst is, dan mag hij de beide edelstenen die het dichtst bij zijn figuur liggen, nemen, ook wanneer de 1e speler nog geen edelstenen genomen heeft. Het motto geldt dat wie het eerst neemt, het eerst neemt, onafhankelijk of hij als 1^o, 2^o of zelfs laatste naar een veld verplaatst is. Elke speler die met een spelfiguur op een veld belandt, mag maar in de bijbehorende rij 2 edelstenen binnen de tijd nemen, en wel steeds de 2 edelstenen van een rij, die het dichtst bij zijn spelfiguur liggen.

→ Van zodra een speler uit een rij een edelsteen genomen heeft, dan ontvangt hij de daaropvolgende edelsteen automatisch erbij.

→ De spelers leggen hun ingezamelde edelstenen goed zichtbaar voor zich, zodat steeds overzichtelijk is hoeveel edelstenen van welke kleur elke speler reeds verzameld heeft.

→ Zijn in een rij reeds alle edelstenen ingezameld, kan men in deze rij niets meer nemen en gaat men met lege handen naar huis.

→ Indien een speler wel binnen de tijd een oplossing gevonden zou hebben, doch binnen de tijd geen edelstenen genomen heeft, dan heeft hij pech gehad en gaat hij met lege handen naar huis.

→ Lukt het 1 (of meerdere) spelers niet binnen de tijd van de zandloper zijn legtafel te bedekken, dan verplaatst hij in deze ronde zijn spelfiguur niet en neemt ook geen edelstenen;



Vertaling:
Sven Talboom

Bewerking:

Christophe Mannaert

Christophe.mannaert@telenet.be