



Ubongo

Het Duel

SPELMATERIAAL

- 1 scorebord
- 2 speelfiguren
- 2 x 21 legdelen
- 2 x 9 opgavenkaarten
(op iedere zijde van een kaart
is een legbord met 20 opgaven
afgebeeld)
- 1 twintigzijdige dobbelsteen



SPELCONCEPT

Elke speler ontvangt 21 legdelen en een set opgavenkaarten. Beide spelers leggen dezelfde opgavenkaart voor zich. De dobbelsteen bepaalt welke legdelen respectievelijk zullen gebruikt worden. Nu tracht elke speler zijn legbord zo snel mogelijk met zijn legdelen te bedekken. De snelste roept: "Ubongo!" Hij mag zijn speelfiguur één veld verder bewegen op het scorebord. Wie als eerste 5 zulke Ubongo-duels wint, mag zich tot eindwinnaar kronen.

SPELVOORBEREIDING

Voor het eerste spel, gelieve de legdelen en het scorebord voorzichtig uit het raamwerk los te maken.

-> Iedere speler neemt een **complete set** legkaarten en sorteert ze naar **zijde (A resp. B)**.

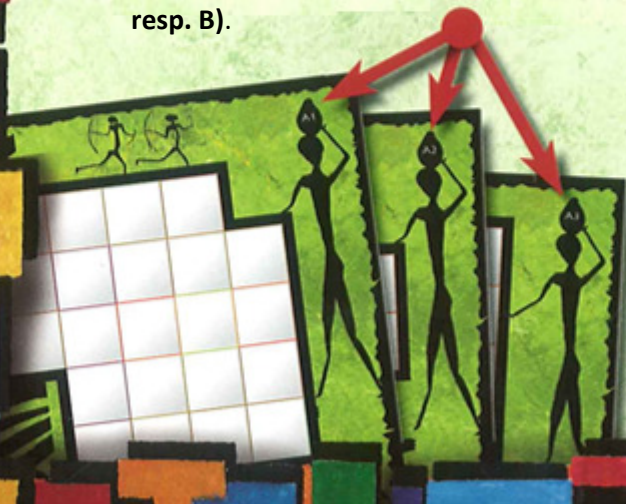
-> Op elke zijde van een opgavenkaart bevinden zich 20 opgaven. De zijden met de nummers A1 tot A9 zijn de gemakkelijkste zijden met telkens 4 legdelen per opgave. B1 tot B9 zijn de moeilijkste zijden met telkens 5 legdelen per opgave. De spelers beslissen samen met welke zijde van de opgavenkaarten zij zullen spelen. Ze leggen de kaarten met de zijde naar boven waarmee niet gespeeld wordt en sorteren de kaarten van **nummers 1 tot 9**.

-> Iedere speler ontvangt een complete set van **21 verschillend gevormde legdelen** en zijn **speelfiguur**.

-> Het **scorebord** wordt met de voorste zijde (zonder dobbelsteensymbolen op de velden 3 en 4) in het midden van de tafel gelegd. De spelers plaatsen hun figuur op het startveld.



-> De dobbelsteen wordt klaar gelegd.



SPELVERLOOP

- > Iedere speler draait de eerste opgavenkaart om naar de zijde waarop gespeeld wordt (A1 of B1).
- > Een speler dobbelt. Het cijfer bepaalt met welke legdelen de spelers moeten proberen om de voor hen liggende opgavenkaarten te bedekken. Beide spelers spelen dus met **dezelfde opgavenkaart** en **dezelfde legdelen** !



- > Nu trachten de spelers zo snel mogelijk het raadsel op te lossen. Slechts één speler kan het duel winnen !

Tip:

De legdelen mogen op beide zijden worden gebruikt. Een paar legdelen kunnen slechts op weinig plaatsen zinvol op het legbord worden geplaatst. Het is best deze legdelen als eerste op het legbord te leggen en dan verder te puzzelen.

De oplossing van de individuele opgaven vind je op:
www.kosmos.de

- > Van zodra het een speler lukt zijn lichtkleurige legbord precies met zijn legdelen te bedekken, roept hij: "**Ubongo !**". Hij mag zijn speelfiguur één veld verder zetten op het scorebord. De andere speler heeft het duel verloren en ontvangt geen punt.
- > Aansluitend draaien de beide spelers de volgende opgavenkaart (A2 resp. B2) om. De volgende duelronde begint met een dobbelsteenworp.

SPELEINDE

Het spel eindigt wanneer een speler met zijn speelfiguur het doelveld bereikt en dus vijf duels heeft kunnen winnen. Hij is de Ubongo-meester van dit spel en heeft gewonnen.

VERDERE REGELS:

- > Lukt het een speler het legbord met de delen te bedekken, kan die speler zich er ook op toeleggen om opnieuw te dobbelen om het met andere legdelen te proberen.
- > Zijn beide spelers volkomen **gelijktijdig** klaar, mag geen enkele speler met zijn speelfiguur verdergaan. Er wordt opnieuw gedobbeld en er wordt nogmaals op dezelfde opgavenkaart gespeeld.



VARIANT:

-> **Is het niveauverschil tussen beide spelers heel groot**, kan ook met volgende variant worden gespeeld:

Het scorebord wordt met de rugzijde in het midden van de tafel gelegd:



Er wordt zoals voorheen gespeeld, doch met de volgende uitzondering:

Van zodra een speler de velden 3 en 4 bereikt, wordt bij het volgende legbord tweemaal gedubbeld, wanneer één speler leidt:

1^{ste} dobbelsteenworp: deze geldt enkel voor de leidende speler. Hij neemt de overeenkomstige legdelen.

2^{de} dobbelsteenworp: deze geldt voor beide spelers. De achterliggende speler mag deze legdelen al nemen.

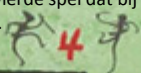
De leidende speler moet nu vooreerst met de eerst gedubbelde legdelen het speelbord bedekken, terwijl de achterliggende speler al de legdelen van de tweede worp gebruikt. Heeft de leidende speler de eerste opgave opgelost, mag hij zijn speelfiguur nog niet bewegen ! Hij neemt ook de legdelen van de tweede dobbelsteenworp en tracht nu eveneens daarmee het legbord te bedekken.

De speler die als eerste het legbord met de legdelen van de tweede dobbelsteenworp heeft bedekt, is de winnaar van het duel. Hij mag één veld verdergaan met zijn speelfiguur. De volgende legborden worden precies zo gespeeld: wanneer één speler leidt, moet hij twee raadsels oplossen, bij gelijkstand wordt op normale wijze gespeeld. Opnieuw wint de speler die als eerste met zijn speelfiguur het doelveld bereikt.

Auteur: Grzegorz Rejchtman
Illustrator: Nicolas Neubauer
Vormgeving: SENSIT Communication,
München, www.sensit.de
Redactionele bewerking:
Markus Reichert, Michael Baskal
Art-Nr.: 690182

De firma dankt alle testspelers en regellezers.

De auteur
Grzegorz Rejchtman, geboren in 1970,
leeft in Zweden. De in Polen geboren
man, die zijn diploma in de richting
Informatica en Economische Wetenschap
heeft behaald, verkiest spellen die snel te
leren zijn en veel plezier met elkaar
bieden. Dit is zijn vierde spel dat bij
Kosmos verschijnt.



© 2008 KOSMOS Verlag
Pflizerstraße 5-7
D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711-2191-0
Fax: +49 711-2191-199
info@kosmos.de
www.kosmos.de

NL vertaling: Sven Talboom
www.forumfederatie.be www.forummortsel.be

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UM'S SPIEL

KOSMOS