

UBONGO *vrije vertaling*

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...

SPELVOORBEREIDINGEN

(kader) LEGTAFELS

→ met de dobbelsteen wordt een van deze 6 symbolen gedubbeld

→ elke legtafel toont een individueel licht legvlak.

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

→ Naast elk dobbel-symbool zijn 3 respectievelijk 4 legstukken afgebeeld.

De zijde met 3 legstukken (symbolen in gele kaders) zijn eenvoudiger op te lossen dan de zijde met 4 legstukken (symbolen in groene kaders).

De beide delen van het langwerpige spelbord worden aan elkaar gelegd en in het midden van het speloppervlak gelegd.

- alle edelstenen worden willekeurig in de geperforeerde gaten van het spelbord gelegd, per gat 1 edelsteen;
- 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 mekaar 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 en in dit spel niet gebruikt

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;

SPELVERLOOP

De spelers duiden een startspeler aan.

Stukken op de tafels leggen:

- elke speler neemt, te beginnen 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 spelers – ook degene die gedobbeld heeft – kijken nu op hun legtafels. Zij nemen van hun legstukken diegene die op hun legtafel naast het gedobbeld 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 stukken die op hun legtafel naast het masker zijn afgebeeld. Andere stukken – zelfs wanneer zij tot een oplossing leiden – gelden in deze ronde niet);
- 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;

(kader) LEGSTUKKEN

→ voor het bedekken van de tafels zijn beide zijdes van de stukken dienstig

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 (of blijven staan, wanneer hij wil). In de rij, waarin de spelfiguur dan is beland (of gebleven is), mag de speler de voorste **beide 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** gelukt is 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, beide edelstenen nemen;
- 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;

(kader) SPELBORD

- op de 6 rode spelbordvelden verplaatsen zich de spelfiguren (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.
- Opmerking: elke speler, die het lukt zijn legtafels juist te bedekken, verzamelt 2 edelstenen die hij binnen de tijd tot zich neemt.
- Enkel het aantal velden dat een spelfiguur verplaatst mag worden, varieert.
- Dit is van belang, omdat niet de speler met de meeste edelstenen, maar wel de speler met **de meeste edelstenen van eenzelfde kleur** wint.

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^o meeste edelstenen van een kleur bezit. Bestaat ook voor de tweede meeste edelstenen een gelijkstand, dan wint degene van hen, die de 3^o meeste edelstenen van een kleur heeft, enzovoort;

(kader) VOORBEELD

Edelstenen	Groen	Rood	Blauw	Violet	Bruin	Geel
Speler A	6	4	2	2	2	2
Speler B	2	2	0	1	2	3
Speler 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^o meeste edelstenen heeft A 4 rode en C 4 groene.
Als 3^o 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.*

- Aangezien het spel vlot verloopt, kunnen enthousiaste spelers ook met alle legtafels spelen. In het spel met 2 eindigt het spel dan pas na 18 rondes;

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 zoals hoger beschreven:
de eerste kan zijn figuur maximaal 3 velden verplaatsen (dit is: 0,1,2 of 3), de tweede maximaal 2 velden, enzovoort;
- 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 eerste speler nog geen edelstenen ingezameld 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;

