



# Ubongo



## Das Kartenspiel

Un jeu de cartes pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans par Grzegorz Rejchtman

### Contenu

108 cartes, composées de :



Une feuille de papier et un stylo sont également requis.

### Comment ça marche ?

À chaque tour, les joueurs doivent assembler simultanément et le plus vite possible 7 de leurs 9 cartes. Pour que les cartes puissent être adjacentes, il faut exactement 2 paires de symboles côte à côte. Le premier joueur qui réussit à poser ses 7 cartes crie "Ubongo" et le tour prend fin. À la fin de chaque tour, chaque joueur reçoit des points en fonction du nombre de cartes qu'il a pu assembler correctement. Le gagnant est celui qui totalise le plus de points après 6 tours.

### Préparation du jeu

Toutes les cartes sont disposées le côté blanc vers le haut. Triez les cartes en fonction des numéros inscrits ici (1, 2, 5) au centre de chaque carte et rangez les en pile sur la table. Puis mélangez chaque pile.



Disposition des piles de cartes au début du jeu.

### Le jeu

Le jeu se joue en 6 tours.

Dans les premier et deuxième tours, on utilisera les cartes de la pile avec le n°1.  
Dans les troisième et quatrième tours, on utilisera les cartes de la pile avec le n°3.  
Dans les cinquième et sixième tours, on utilisera les cartes de la pile avec le n°5.

#### 1. Distribution des cartes

Pour le 1<sup>er</sup> tour, chaque joueur reçoit une main de 9 cartes tirées de la première pile (n°1). À 2 ou 3 joueurs, les cartes non distribuées sont remises dans la boîte. Chaque joueur tient ses 9 cartes dans sa main.

#### 2. Disposer les cartes

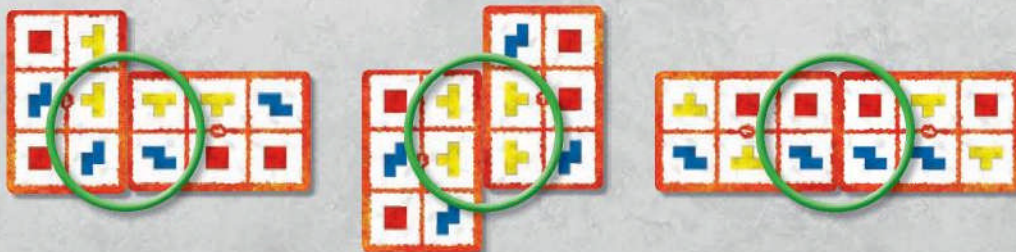
Quand tout le monde est prêt, un joueur donne le départ. Chaque joueur doit alors assembler 7 de ses 9 cartes le plus vite possible, en respectant les règles suivantes :

**Règle n° 1 :** Chacun joue pour soi. Cela signifie que les cartes d'un joueur ne doivent pas toucher celles des autres joueurs. Par conséquent chaque joueur doit pouvoir disposer d'un espace suffisamment grand sur la table pour assembler ses cartes.

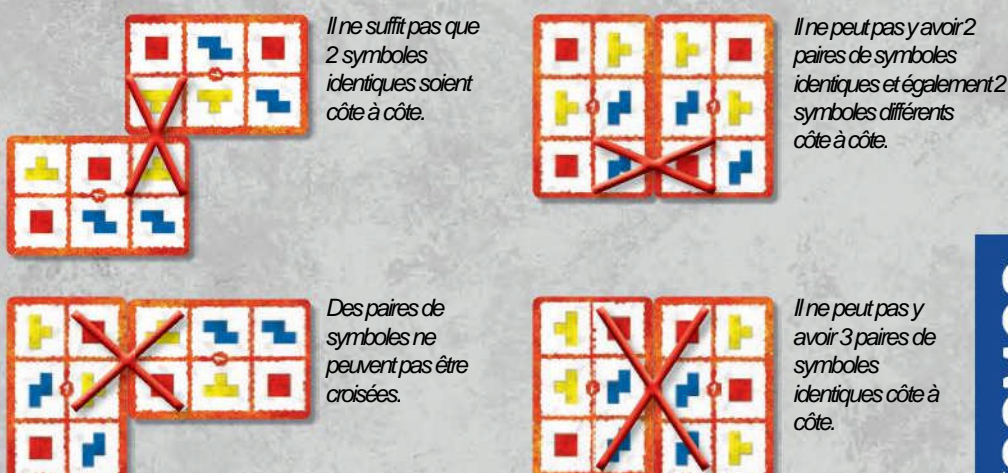
**Note :** Quand un joueur doit assembler une nouvelle carte qui pourrait s'étendre dans la zone de table d'un adversaire, il doit d'abord déplacer ses cartes déjà posées sur la table afin que l'adversaire ne soit pas perturbé par la pose de cette nouvelle carte.

**Règle n° 2 :** Deux cartes adjacentes doivent comporter exactement deux paires de symboles identiques côte à côte, l'orientation des symboles n'ayant pas d'importance.

#### Exemples de connexions autorisées entre 2 cartes :



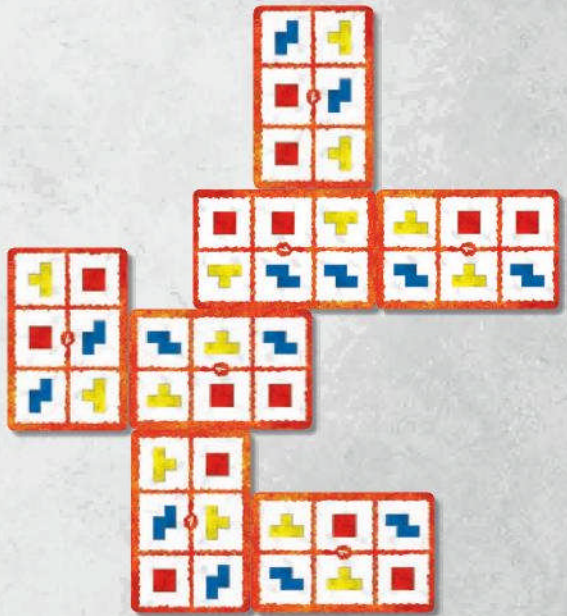
#### Exemples de connexions interdites entre 2 cartes :



**Règle n° 3:** Toutes les 7 cartes d'un joueur doivent être disposées en un seul ensemble. Les branches sont autorisées et les règles 1 et 2 doivent toujours être appliquées.

**Important :** L'ordre dans lequel les cartes ont été disposées n'importe pas. On peut repositionner une carte ou reprendre une carte en main pour une autre. Cela peut d'ailleurs être nécessaire si vous pensez avoir de meilleurs résultats avec une autre carte.

**Exemple d'un ensemble de 7 cartes qui peuvent être disposées correctement par un joueur.**



### 3. Compte des points

Le premier joueur à avoir correctement positionné ses cartes doit crier "Ubongo".

Tous les autres joueurs doivent cesser **immédiatement** de poser leurs cartes.

On vérifie ensuite si tous les joueurs ont placé leurs cartes correctement. Si un joueur a une ou plusieurs cartes placées à l'encontre d'une des 3 règles, il ne reçoit aucun point pour ce tour.

Les joueurs qui ont placé leurs cartes correctement reçoivent les points suivants :

Le joueur qui a crié "Ubongo" obtient 10 points.

Les autres joueurs obtiennent autant de points qu'ils ont réussi à placer de cartes correctement.

Si plusieurs joueurs crient « Ubongo » en même temps, ils obtiennent chacun 10 points (à condition bien sûr que leurs cartes aient été placées correctement !).

Les points des joueurs sont inscrits sur la feuille de papier.

#### Exemple :

Le joueur A place correctement 7 cartes sur 9 et gagne 10 points pour ce tour. Le joueur B place 4 cartes correctement sur 9 et gagne 4 points pour ce tour. Le joueur C a placé 5 cartes sur 9, mais une carte ne respecte pas les règles. Il ne gagne pas de point pour ce tour.

**Note :** Dans les rares cas où aucun joueur n'arrive à assembler 7 cartes, les joueurs peuvent convenir d'un arrêt prématuré du tour. Chaque joueur marque alors autant de points qu'il a pu poser de cartes (toujours en respectant les 3 règles, bien sûr !).

### 4. Tours suivants

Au 2<sup>ème</sup> tour, chaque joueur prend ses 9 cartes du 1<sup>er</sup> tour et les retourne du côté noir (avec le nombre 2 au milieu). On joue maintenant avec ce côté : chaque jour doit toujours essayer de placer 7 de ses 9 cartes selon les 3 mêmes règles le plus vite possible.

Après le 2<sup>ème</sup> tour, chaque jour remet ses cartes dans la boîte et reçoit 9 nouvelles cartes de la deuxième pile (avec le n°3 au centre). À 2 ou 3 joueurs, on remet les cartes non distribuées dans la boîte.

Et ainsi de suite jusqu'au 6<sup>ème</sup> tour...

## Fin du jeu

Le jeu se termine après le 6<sup>ème</sup> tour. Il suffit maintenant d'additionner les points gagnés par chaque joueur pendant chaque tour.

Le joueur qui comptabilise le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a marqué le plus de fois 10 points par tour. S'il y a toujours égalité, les joueurs partagent la victoire et sont gagnants ex-æquo.

© 2011 KOSMOS Verlag  
Pfeiferstr. 5-7  
70184 Stuttgart  
Tel.: +49 711 2191-0  
Fax: +49 711 2191-199  
E-Mail: [info@kosmos.de](mailto:info@kosmos.de)  
[www.kosmos.de](http://www.kosmos.de)

Tous droits réservés.  
MADE IN GERMANY

Art-Nr.: 740214

**Auteur:** Grzegorz Rejchtman  
**Illustration:** Nicolas Neubauer  
**Graphisme:** SENSIT  
Communication, München  
**Traitement rédactionnel:**  
Ralph Querfurth  
**Traduction française:**  
Véronique Kumpé &  
Alexandre Girard

L'auteur et l'éditeur remercient  
tous les joueurs testeurs et les  
lecteurs en général.

**L'auteur :**  
Grzegorz Rejchtman, né en 1970 en Pologne, vit à Monaco. Il possède un diplôme en informatique et en économie, et préfère les jeux qui sont faciles à apprendre, conviviaux et qui procurent du plaisir. Il a déjà publié quelques jeux en Scandinavie et dans le monde. Ceci est son 9<sup>ème</sup> jeu publié chez Kosmos Verlag.

## Die Siedler von Catan

### Das schnelle Kartenspiel

Der millionenfach verkaufte  
Welterfolg als Kartenspiel  
für unterwegs!

Für 2-4 Spieler ab 10 Jahren  
Art-Nr. 740221



## Ubongo

Das große Erfolgsspiel. Wer schafft es als  
Erster, seine Spielfeld mit den angegebenen  
Teilen zu belegen?

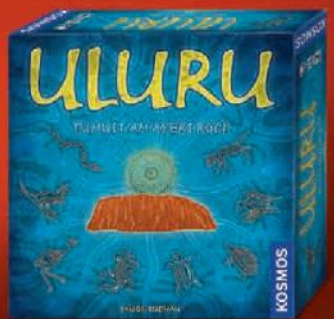
Für 2-4 Spieler ab 8 Jahren  
Art-Nr. 696184



## Uluru

Wer platziert die 8  
australischen Tiere in einer  
Minute so um den Ayers Rock,  
dass alle zufrieden sind? Das  
turbulente Knobelspiel für die  
ganze Familie!

Für 1-5 Spieler ab 8 Jahren  
Art-Nr. 691325



## Einfach Genial

### Das Kartenspiel

Das Kartenspiel zum preisgekrönten  
Brettspiel. Wunderbar einfach und  
genial spannend.

Für 2-4 Spieler ab 8 Jahren  
Art-Nr. 740108

