

UIGO!

Für 2 – 4 Könige ab 10 Jahren.



KOSMOS

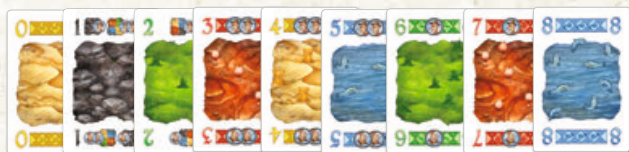
Spielmaterial

65 Karten:

5 x 9 Ländereien (in fünf Farben mit den Werten von 0 bis 8)

Vorderseiten

Rückseiten



4 x 5 Königreich-Abschnitte (A bis E)

Vorderseiten



Bauern arbeiten in den Abschnitten A und B

Bauern fehlen in den Abschnitten C bis E

Rückseiten



Das Königreich eines Spielers besteht aus je 5 Abschnitten (A bis E) – die 5 Abschnitte haben die gleiche Rückseitenfarbe.

36 Bauern



Spielidee

In UGO gründet jeder ein mächtiges Königreich. Reihum spielt ihr Karten aus. Der Stichgewinner muss sie je nach Landschaftsart in seinem Königreich verteilen. Bei hohen Karten macht ihm das Freude. Bei niedrigen entfährt ihm gerne mal ein entrüstetes: „UGO!“.

Allerdings müssen die Ländereien von genügend Bauern bewirtschaftet werden – andernfalls gibt es fiese Minuspunkte. Wer von euch wird schließlich das mächtigste Königreich gründen?

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält einen Satz von 5 **Königreich-Abschnitten**, erkennbar an den gleichfarbigen Rückseiten. Diese legt jeder offen nebeneinander vor sich aus, von A bis E. (Bei weniger als 4 Spielern kommen die restlichen Königreich-Abschnitte in die Schachtel zurück.)

5 offen ausgelegte Königreich-Abschnitte von A bis E:



Dann bestimmen die Spieler einen Kartengeber. Dieser mischt die 45 **Ländereien** und teilt an jeden Spieler **10 Karten** aus. Die Anzahl der Karten ist bei jeder Spielerzahl gleich. Jeder Spieler nimmt seine Karten auf die Hand. Die übrigen Ländereien werden zur Seite gelegt und in dieser Runde nicht mehr benötigt.

Die **Bauern** werden (aus der Stanztafel gelöst und) bereitgelegt.

4 Spielrunden: Das Spiel verläuft über 4 Spielrunden. Jede Spielrunde besteht aus 10 Stichrunden. Nachdem jeder seine 10 Handkarten gespielt hat, ist eine Spielrunde beendet. Dann beginnt die nächste Spielrunde.

Spielablauf

„UGO!“ ist ein Stichspiel, d. h. jeder Spieler spielt 1 Karte aus und einer gewinnt den Stich. Allerdings sind die Regeln dieses Stichspiels etwas anders als ihr es sonst gewohnt seid.

Der Spieler links vom Kartengeber legt eine Handkarte seiner Wahl offen vor sich auf den Tisch. Im Uhrzeigersinn legen die anderen Spieler der Reihe nach eine Karte derselben Farbe offen vor sich aus. Es herrscht **Farbzwang!** Nur wenn ein Spieler die gespielte Farbe nicht hat, darf er eine andere Farbe ausspielen.

Die Karte mit dem **höchsten Wert** gewinnt. Der Spieler, der die höchste Karte ausgespielt hat (egal welcher Farbe!), gewinnt den Stich und nimmt alle ausgespielten Karten (den sogenannten Stich) zu sich.

Bei mehreren Karten mit dem höchsten Wert gewinnt der Spieler, dessen Karte die **gleiche Farbe** wie die zuerst gespielte Karte zeigt – also die angespielte Farbe bedient hat.



Wenn keine der höchsten Karten die angespielte Farbe bedient hat, dann gewinnt der Spieler, der in der Sitzreihenfolge als **Erster** eine der Karten mit dem höchsten Wert gespielt hat (siehe auch Beispiel c und d).



Der Gewinner des Stichs legt die gewonnenen Karten von links nach rechts **sortiert nach Farben** in sein Königreich (siehe Beispiel a).

- Hat er noch keine Ländereien abgelegt, darf er wählen, welche Farbe bzw. Farbgruppe er wohin legt.
- Liegen schon Ländereien in den Abschnitten seines Königsreiches aus, müssen neue Karten **auf** die farbgleichen vorhandenen Stapel gelegt werden, z. B. neue rote Karten auf den roten Stapel, neue blaue Karten auf den blauen Stapel etc. Dabei kann es passieren, dass man eine niedrigere Karte aus seinem gewonnenen Stich, auf eine höhere bereits ausgelegte Karte legen muss ... Shit happens.
- Der Spieler bestimmt, welche der neuen Karten als oberste auf den Stapel kommt. Sobald die Karten abgelegt sind und die nächste Stichrunde begonnen hat, darf der Spieler die Reihenfolge der abgelegten Karten nicht mehr verändern.

WICHTIG: Bei der Punktwertung am Spielende zählen nur die oben liegenden Karten.
TIPP: Ein Spieler sollte die höchste Karte ganz nach oben legen.

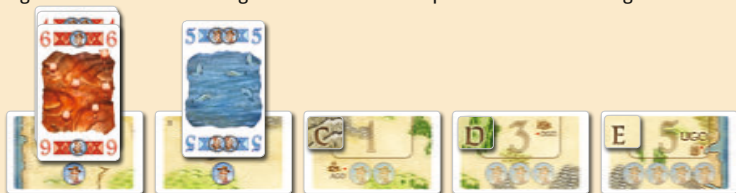
Der Spieler, der den Stich gewonnen hat, muss die erste Karte des nächsten Stiches ausspielen.

Beispiel a:

Richard spielt die erste Karte aus. Er spielt eine **rote 3**. Susan hat keine rote Karte und spielt eine **blaue 5**. Frank spielt eine **rote 6** und Lucy spielt eine **rote 4**.



Frank gewinnt den Stich und legt die Karten zum Beispiel so in seinem Königreich ab:



Franks Königreich: $6 + 5 = 11$ Punkte.

Frank bekommt 1 Bauern, da auf seiner roten 6, mit der er den Stich gewonnen hat, 1 Bauer abgebildet ist (siehe „Bauern“).



Bauern

Bauern arbeiten in den Ländereien und sorgen dafür, dass die Königreich-Abschnitte A – E fruchtbar sind. In jedem Königreich arbeiten bereits Bauern in den Abschnitten A und B. Für die Abschnitte C bis E müssen erst noch Bauern gewonnen werden. Wenn ein Spieler einen Stich **gewinnt**, bekommt er die Anzahl an Bauern, die im Farbstreifen zwischen den Ziffern auf der Karte abgebildet sind, mit der er den Stich gewonnen hat.



Fortführung von Beispiel a: Auf der roten 6 von Frank, mit der er den Stich gewonnen hat, ist 1 Bauer abgebildet. Er bekommt also 1 Bauern, den er in seinem Königreich platzieren muss.

Die ersten 2 Abschnitte des Königreichs (A und B) werden bereits durch Bauern bewirtschaftet. Frank muss seinen neuen Bauern auf das erste Bauern-Feld (von links) legen, auf dem noch kein Bauer liegt. In diesem Fall auf den Abschnitt C des Königreichs.



Wenn am Ende des Spiels in einem Abschnitt des Königreichs eine Länderei-Karte liegt, dort aber Bauern fehlen, dann bringt diese Karte keine Gewinnpunkte und der Spieler bekommt **5 Strafpunkte für jeden fehlenden Bauern** (siehe Beispiel b und f).



Es kann auch vorkommen, dass ein Abschnitt des Königreiches bereits über die benötigten Bauern verfügt, aber noch keine Länderei dort platziert wurde. In diesem Fall bekommt der Spieler am Ende des Spiels die auf diesem Abschnitt des Königreichs abgebildeten Punkte (siehe Beispiel g).

Für genügend Bauern im Abschnitt C gibt es 1 Punkt, im Abschnitt D gibt es 3 Punkte und im Abschnitt E gibt es 5 Punkte.

Hat ein Spieler bereits in allen Abschnitten seines Königreichs genügend Bauern, erhält er keine weiteren mehr.

Ländereien mit dem Wert 1 oder 2

Die Karten mit den Werten 1 und 2 sind spezielle Karten.

Bauern können nur dann mit einer solchen Karte gewonnen werden, wenn der Spieler diese Karte in einem Stich **verliert** (nicht, wenn er mit einer solchen Karte einen Stich gewinnt).

1er-Karte:



Für eine verlorene 1er-Karte bekommt der Verlierer **1 Bauern**, wenn die Karte **dieselbe Farbe** hat, wie die **Stichgewinnerkarte** (siehe Beispiel b).



Für eine verlorene 1er-Karte bekommt der Verlierer **2 Bauern**, wenn die Karte **nicht dieselbe Farbe** hat, wie die **Stichgewinnerkarte** (siehe Beispiel c).

2er-Karte:



Für eine verlorene 2er-Karte bekommt der Verlierer **nichts**, wenn die Karte **dieselbe Farbe** hat, wie die **Stichgewinnerkarte**.

Für eine verlorene 2er-Karte bekommt der Verlierer **1 Bauern**, wenn die Karte **nicht dieselbe Farbe** hat, wie die **Stichgewinnerkarte** (siehe Beispiele d und e).

ZUR ERINNERUNG: Die angespielte Farbe muss immer bedient werden, es sei denn der Spieler hat diese Farbe nicht.

Ländereien mit dem Wert 0



Manche Ländereien haben keine Zukunft ...

TIPP: Ein Spieler kann die Karte mit dem Wert 0 dazu benutzen, ein Feld eines gegnerischen Königreichs zu entwerten (siehe Beispiel b).

Beispiel b: Wir spielen weiter. **Frank** beginnt, denn er hat den vorherigen Stich gewonnen. Er spielt eine **blaue 8**. Lucy hat kein Blau mehr und spielt eine **grüne 6**. Richard spielt eine **blaue 1**. Susan hat auch kein Blau mehr und spielt eine **rote 0**. Wieder gewinnt Frank.



Er legt die 2 gewonnenen blauen Karten auf die blaue Karte, die bereits in seinem Königreich liegt. Natürlich legt er die 8 ganz nach oben. Die grüne 6 legt er auf den dritten Abschnitt seines Königreichs. Nun muss er die rote 0 auf seine bereits ausliegenden roten Karten legen.

Richard hat eine 1 in derselben Farbe wie der Gewinner (Frank) gespielt und **bekommt 1 Bauern**.

Franks Königreich sieht nun so aus:



Frank hat $0 + 8 - 5 = 3$ Punkte (siehe Beispiel f für weitere Details).

Weitere Beispiele:

Beispiel c:

Frank spielt eine **blaue 3**.

Susan hat kein Blau und spielt eine **grüne 7**.

Richard hat auch keine blauen Karten mehr und spielt eine **rote 1**.

Lucy spielt eine **blaue 7**.



Lucy gewinnt diesen Stich, denn die Farbe Blau war angespielt. Sie legt die 2 blauen Karten, die grüne und die rote Karte in ihr Königreich. Sie bekommt 1 Bauern, da ein Bauer auf der blauen 7, mit der sie den Stich gewonnen hat, abgebildet ist.

Richard spielte eine rote 1er-Karte. Diese Karte hat nicht die Farbe, die den Stich gewonnen hat (blau). Deshalb erhält er 2 Bauern.



Beispiel d:

Frank spielt eine **blaue 2**.

Susan hat kein Blau und spielt eine **grüne 8**.

Richard hat auch kein Blau und spielt eine **rote 2**. Lucy hat auch kein Blau mehr und spielt eine **rote 8**.



Susan gewinnt in diesem Fall: Sie war die Erste, die eine Karte mit dem Wert 8 gespielt hat, die nicht in der angespielten Farbe war. Sie legt die 2 roten Karten, die grüne und die blaue Karte in ihr Königreich. Richard hat eine 2er-Karte gespielt, die nicht der Farbe entspricht, die den Stich gewonnen hat. Deshalb bekommt er  1 Bauern. Für Frank gilt dasselbe, er bekommt auch  1 Bauern.

Beispiel e:

Frank spielt eine **blaue 7**.


Susan hat kein Blau und spielt eine **grüne 2**.

Richard hat auch kein Blau und spielt eine **grüne 8**. Lucy spielt eine **blaue 2**.

Richard gewinnt in diesem Fall:

Er hat den höchsten Wert, eine 8.





Er legt die 2 blauen Karten und

die 2 grünen Karten in sein Königreich. Lucy hat eine 2 in einer anderen Farbe gespielt als der Gewinner und bekommt  1 Bauern. Susan hat Pech, weil sie eine 2 in derselben Farbe wie der Gewinner gespielt hat, und erhält keinen Bauern dafür.

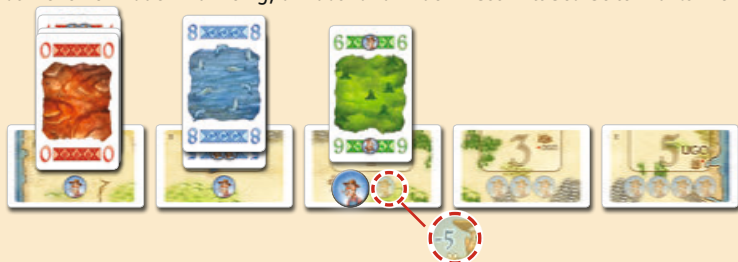


Ende einer Spielrunde und Punktwertung

Wenn die Spieler alle ihre 10 Ländereien ausgespielt haben – also nach 10 Stichrunden, folgt die Punktwertung.

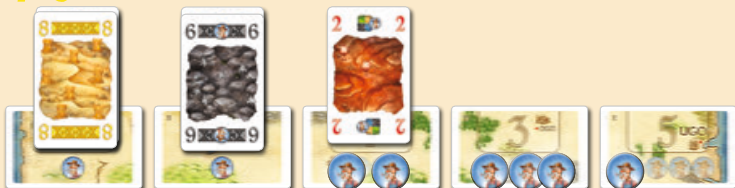
-  Für jeden Abschnitt in ihrem Königreich, in dem keine Bauern fehlen, dürfen die Spieler den **Wert ihrer obersten Länderei** als Gewinnpunkte addieren.
-  Für jeden Abschnitt im Königreich, in dem Bauern fehlen, gibt es für Ländereien keine Gewinnpunkte.
-  Für jeden Abschnitt in ihrem Königreich mit zu wenigen Bauern, in dem aber bereits Ländereien liegen, bekommen die Spieler **5 Strafpunkte für jeden fehlenden Bauern auf diesem Abschnitt des Königreichs**.
-  Für jeden Abschnitt im Königreich ohne Ländereien, in dem aber schon alle Bauern vorhanden sind, bekommen die Spieler, die auf dem **Abschnitt abgebildeten Gewinnpunkte**. So bringt zum Beispiel der Abschnitt D 3 Gewinnpunkte, wenn dort 3 Bauern ohne Ländereien liegen (siehe Beispiel g).

Beispiel f: Angenommen Frank hat keine weiteren Stiche mehr gemacht und keine weiteren Bauern mehr bekommen, dann hat er das Spiel mit dem gleichen Ergebnis wie in Beispiel b beendet. Er zählt jetzt die Werte seiner Ländereien. Das sind $0 + 8 = 8$ Punkte. Die grüne 6 zählt nicht mit, weil der Abschnitt in seinem Königreich nicht genügend Bauern enthält. Er hat hier einen Bauern zu wenig, um das Land in dem Abschnitt bearbeiten zu können.



Das bringt ihm zusätzlich 5 Strafpunkte. Seine Punktwertung ist also $8 - 5 = 3$ Punkte.

Beispiel g: Susan hat das Spiel wie folgt beendet:



Sie zählt die Werte ihrer Ländereien von Abschnitten mit genügend Bauern zusammen. Das sind $8 + 6 + 2 = 16$ Punkte. Dabei hat sie auf dem vierten Abschnitt ihres Königreichs keine Ländereien, aber genügend Bauern.

Sie darf also die 3 Punkte von diesem Abschnitt mitzählen.

Zusammen hat Susan $16 + 3 = 19$ Punkte.

Die Punkte werden für jeden Spieler auf einem Blatt notiert.

Dann entfernen die Spieler alle Bauern und Ländereien von ihren Königreich-Abschnitten. Die Bauern kommen zurück in den Vorrat. Die Ländereien werden mit den Karten des beiseitegelegten Stapels gemischt.

Jeder Spieler erhält wieder 10 Karten auf die Hand und schon beginnt die neue Runde. Der neue Startspieler ist der Spieler, der links vom vorigen Startspieler sitzt.

Spielende

Das Spiel endet nach 4 Spielrunden.

Der Spieler, der dann insgesamt die meisten Punkte sammeln konnte, gewinnt.

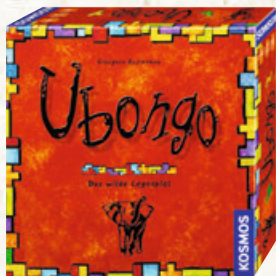
Variante für 2 Spieler



Es wird nur mit 12 Bauern gespielt.

Derjenige, der den Stich gewinnt, nimmt immer als Erster Bauern, wenn ihm durch den Stich Bauern zustehen.

Beispiel: Es sind nur noch 2 Bauern übrig. Susan gewinnt den Stich mit „Rot 7“. Richard verliert den Stich mit „Gelb 1“. Susan nimmt als Erste ihren Bauernchip. Richard hätte mit seiner „Gelb 1“ 2 Bauern gewonnen. Es ist jedoch nur noch einer da. Diesen nimmt er.



Schon gespielt?

Ubongo

Schnell, fesselnd, einfach!

Der verflixte Legespaß gegen die Zeit.

Weltweit preisgekrönt.

Für 1 – 4 Spieler ab 8 Jahren



Ein spezieller Dank geht an die folgenden Testspieler: Edwin van Oosten, Corrie Hoekstra-Berk, Milo Zwemmer, Nisha Zwemmer, Rutger Fiesler, Leonie Goezinnen, Seb Goezinnen, Enrico van Kessel, Sandra Pellegrom, Saskia van Reeden, John Hoekstra, Richard Beers, Caroline Kokshoorn, Lody Kokshoorn, Marius, Fredy en Irvin Hoogland.

Die Autoren:



Thomas Jansen, Jahrgang 1977, Ronald Hoekstra, Jahrgang 1965, und Patrick Zuidhof, Jahrgang 1969, spielen leidenschaftlich gern in ihrer Freizeit.

Thomas ist Grundschullehrer und wohnt mit seiner Freundin und seinem kleinen Sohn in Doetinchem. Ronald hat Informatik studiert und arbeitet in der Versicherungsbranche in Amsterdam. Patrick hat ein Dienstleistungsunternehmen sowie zusammen mit Arvid Fransen den Kleinverlag PlayThisOne gegründet und lebt mit seiner Freundin in Den Haag. Obwohl sie in drei verschiedenen Städten leben, haben sie gemeinsam das clevere Kartenspiel „UGO!“ entwickelt. Alle drei engagieren sich vielfältig rund ums Thema Spiel.

Illustrator: Franz Vohwinkel

Grafik: Franz & Imelda Vohwinkel

Redaktionelle Bearbeitung: Bärbel Schmidts

PLAYthisONE

© Playthisone 2013 UGO,
www.playthisone.com

© 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

Art.-Nr.: 692391

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY