



JU BA KO

**EIN GENIAL EINFACHES
LEGE- UND STAPELSPIEL**

für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren

Autoren: Michael Kiesling & Wolfgang Kramer

Illustration: DE Ravensburger, Francesca Pignataro • **Design:** DE Ravensburger,
Pacoon • **Redaktion:** Stefan Brück

Ravensburger

SPIELZIEL

Füllt eure Jubako-Box möglichst clever und punkteträchtig mit den verschiedensten japanischen Leckereien!

Ob Reis, Fisch oder Gemüse, alles muss überlegt platziert und noch überlegter gestapelt werden. Dafür erhaltet ihr Siegpunkt um Siegpunkt um Siegpunkt ...

Es gewinnt, wer am Ende die meisten Punkte hat.

SPIELMATERIAL

- ① 78 Spielsteine (zeigen jeweils 2 Leckereien)
- ② 12 Extrasteine (zeigen nur eine einzelne Leckerei)
- ③ 4 Spielpläne (Vorderseite: 5x5-Raster, Rückseite: 4x4-Raster)
- ④ 4 Siegpunktmarker (rot)
- ⑤ 5 x 4 Siegpunkteplättchen (50, 100, 150, 200; inkl. 4 Ersatzplättchen)



SPIELVORBEREITUNG

Mischt alle 78 Spielsteine verdeckt.

Je nach Spieleranzahl müsst ihr nun einige Steine – ohne sie anzusehen! – aus dem Spiel nehmen:

2 Spieler: entfernt 28 Steine (ihr spielt mit 50 Steinen)

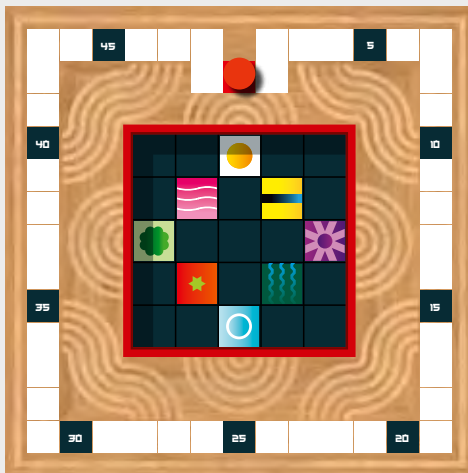
3 Spieler: entfernt 12 Steine (ihr spielt mit 66 Steinen)

4 Spieler: entfernt 2 Steine (ihr spielt mit 76 Steinen)



Platziert die restlichen 50, 66 bzw. 76 Steine als mehrere verdeckte Nachziehstapel in der Tischmitte.

Deckt 4 zufällige Spielsteine auf und legt sie offen in der Tischmitte als Auslage bereit.



JEDER SPIELER ERHÄLT:

- **1 Spielplan**, den er mit dem 5x5-Raster nach oben vor sich ablegt;
- **1 Siegpunktemarker**, den er auf das 0er-Feld seiner Siegpunkteleiste stellt;
- **1 Satz Siegpunkteplättchen (50/100/150/200)**, die er neben seinem Plan bereitlegt;
- **2 Spielsteine**, die er sich von beliebigen Nachziehstapeln in der Tischmitte nimmt, geheim anschaut und dann *verdeckt* vor sich ablegt.

Die 12 Extrasteine, die nur eine Leckerei zeigen, legt ihr zur Seite.
Ihr benötigt sie nur für einige der Varianten (siehe Seite 5 + 6).



SPIELABLAUF

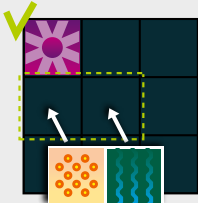
Wer von euch als letzter in Japan (oder zumindest am nächsten dran) war, beginnt. Danach verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn reihum. Bist du an der Reihe, nimm dir einen der 4 offenen Spielsteine aus der Auslage oder einen verdeckten Stein von einem beliebigen Nachziehstapel. Nun besitzt du 3 Spielsteine, von denen du jetzt *einen* auf deinen Spielplan legen *musst* (das muss *nicht* der gerade genommene sein!). Dafür erhältst du umgehend Siegpunkte.

Hast du einen der offenen Steine genommen, decke am Ende deines Zuges wieder einen 4. Stein für die Auslage auf (solange der Vorrat reicht). Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe usw.



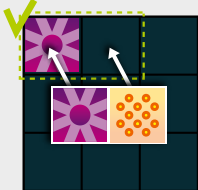
Legeregeln

Für *jeden* Stein, den du auf deinen Spielplan legst, müssen die folgenden drei Legeregeln beachtet werden: Entweder legst du den neuen Stein ...



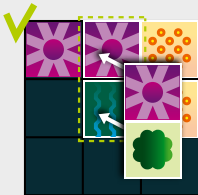
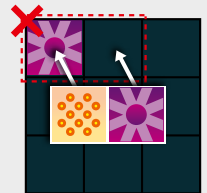
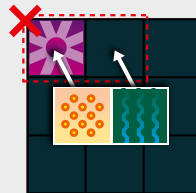
... auf zwei *beliebige* leere Felder (es muss in keiner Weise angelegt werden!)

oder

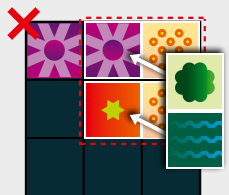


... mit einer Hälfte passend auf die gleiche auf dem Plan abgebildete Leckerei und mit der anderen Hälfte auf ein leeres Feld

oder



... auf einen oder zwei bereits aus vorherigen Runden ausliegende Steine: Dabei *muss* wenigstens eine der zwei Leckereien des neuen Steins mit einer direkt darunter befindlichen Leckerei übereinstimmen, andernfalls ist das Aufeinanderlegen nicht gestattet!



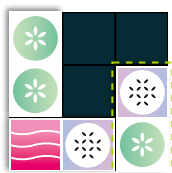
Und natürlich muss immer jeder Stein eben aufliegen!

Siegpunkte

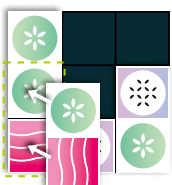
Für den abgelegten Stein erhältst du umgehend Siegpunkte: Wähle *eine* der beiden auf dem Stein abgebildeten Leckereien aus. Zähle dann *alle* entsprechenden Leckereien zusammen, die hiervon (von oben auf deinen Spielplan schauend) sichtbar sind. Für jede dieser Leckereien (inklusive der geradeplatzierten) erhältst du 1 Siegpunkt. Rücke deinen Siegpunktemarker entsprechend vor. (Siehe Beispiel 1.)



Bonuspunkte: Hast du den aktuellen Spielstein auf zwei Spielsteine gelegt und stimmen beide Leckereien mit denen darunter überein, erhältst du zusätzliche 5 Siegpunkte! (Siehe Beispiel 2.)



Beispiel 1: Du hast den Spielstein „Gurke/Reis“ gelegt. Dann wertest du alle sichtbaren Gurken: Du erhältst hierfür 3 Siegpunkte. *Hättest du dich stattdessen für den Reis entschieden, hättest du nur 2 Siegpunkte erhalten.*



Beispiel 2: Du legst die nächste Runde den Spielstein „Lachs/Gurke“. Dann wertest du erneut alle sichtbaren Gurken: Du erhältst hierfür 3 Siegpunkte plus weitere 5, weil die Gurke wie auch der Lachs mit der Gurke bzw. dem Lachs darunter übereinstimmen = 8 Siegpunkte.

Kannst du in deinem Zug keinen deiner 3 Steine den Regeln entsprechend auf deinem Plan ablegen (besonders gegen Spielende möglich), musst du als deinen Zug einen davon offen zur Seite legen (er ist aus dem Spiel) und deine Siegpunkte um 1 reduzieren.

Übrigens: Rückst du mit deinem Marker nach einigen Runden auf oder über dein Oer-Feld, lege dort nun das 50er-Siegpunkteplättchen ab. Das nächste Mal dann das 100er-Plättchen usw.

SPIELENDEN

Spielt reihum so lange, bis ihr *alle* Steine gespielt (bzw. zur Seite gelegt) habt.

Ihr spielt also am Ende auch jeweils eure letzten beiden Spielsteine.

Hast du nun die meisten Siegpunkte, gewinnst du. Hat jemand anderes ebenfalls die meisten Siegpunkte, gewinnst du, wenn du mehr leere Grundfelder (= Ebene 0) vorweisen kannst als er.

Ist auch diese Anzahl gleich, teilt ihr euch den Sieg.

• Variante „Bonuspunkte“

Ihr könnt euch vor Spielbeginn auch darauf einigen, dass die Bonuspunkte für genaues Aufeinanderlegen nur 3 Punkte betragen. Oder, umgekehrt, sogar 7 Punkte. Hierdurch verändert sich jeweils die Spielweise.

• Variante „4x4-Raster“

Möchtet ihr es etwas schwieriger haben, spielt mit der Spielplan-Rückseite (4x4-Raster). Natürlich dürft ihr hier – wie auch auf der Vorderseite – die auf den Plan aufgedruckten Leckereien nur passend belegen.

• Variante „Extrasteine“

Jeder von euch nimmt sich vor Spielbeginn von den 12 verdeckten Extrasteinen einen zufälligen, den nur er sich anschauen darf. Bei Spielende erhältst du für die abgebildete Leckerei auf deinem Extrastein noch einmal die entsprechenden Siegpunkte.

Hast du beispielsweise zu Beginn den Extrastein „Ei“ gezogen, erhältst du am Spielende für jedes sichtbare Ei auf deinem Spielplan noch einmal 1 Siegpunkt.



Wenn ihr möchtet, könnt ihr auch an jeden von euch zu Beginn 2 oder gar 3 solche Extrasteine verteilen, die dann alle am Ende noch einmal entsprechende Punkte einbringen. Natürlich wird es mit jedem weiteren Extrasteine anspruchsvoller ...

• **Variante „Kleine Endwertung“**

Ihr führt am Spielende noch eine zusätzliche Endwertung durch. Dazu rechnet jeder zuerst seine 1. Ebene ab, dann seine 2. Ebene usw., bis jeder alle seine Ebenen abgerechnet hat. Für jede Ebene gilt: Es zählen immer nur die Leckereien, die sich *auf dieser Ebene befinden*.



Wähle eine beliebige Leckerei aus und multipliziere ihre Anzahl auf dieser Ebene mit der Höhe der Ebene. Du darfst ein und dieselbe Leckerei auch auf mehreren Ebenen abrechnen.

Beispiel (passend zur Abbildung links)

Ebene 1:	1 Fischeier	x 1	1 Punkt
Ebene 2:	2 Gurken	x 2	4 Punkte
Ebene 3:	×		0 Punkte
Ebene 4:	2 Fischeier	x 4	8 Punkte
Ebene 5:	1 Brokkoli	x 5	5 Punkte
Summe:			+ 18 Extrapunkte

• **Variante „Große Endwertung“**

Ihr führt am Spielende noch eine zusätzliche Endwertung durch. Dazu rechnet ihr am Spielende *immer alle 12 Leckereien* ab: Deckt den ersten Extrastein auf.

Nun errechnet und erhält *jeder* Spieler die Siegpunkte, die ihm diese Leckerei einbringt: Dazu zählt er zunächst, wie viele dieser Leckerei er auf seinem Plan sieht und multipliziert diese Anzahl dann mit der *höchsten* Ebene, auf der er die Leckerei auf seinem Spielplan liegt hat.

Dann deckt ihr den 2. Extrastein auf. Wieder errechnet jeder seine entsprechenden Siegpunkte usw., bis ihr alle 12 Extrasteine aufgedeckt und abgerechnet habt.

Beispiel (passend zur Abbildung links)

Omelett	Ebene 2 x 1	2 Punkte
Ei	Ebene 4 x 2	8 Punkte
Nori	×	0 Punkte
Tomate	Ebene 1 x 1	1 Punkt
Reis	×	0 Punkte
Avocado	×	0 Punkte
Kalamari	×	0 Punkte
Lachs	Ebene 5 x 2	10 Punkte
Oktopus	×	0 Punkte
Gurke	Ebene 2 x 3	6 Punkte
Brokkoli	Ebene 5 x 3	15 Punkte
Fischeier	Ebene 4 x 4	16 Punkte
Summe:		+ 58 Extrapunkte





JU BA KO

THE ART OF BENTO

By Michael Kiesling & Wolfgang Kramer

Players: 2-4 Ages: 8+ Playing Time: 20-30 min

Illustration: DE Ravensburger, Francesca Pignataro

Design: DE Ravensburger, Pacoon • Game Developer: Stefan Brück

Ravensburger

THE ART OF BENTO

Jubako are stacking boxes used to store and present food in Japan.

Carefully packed with a delectable selection of cuisine, *jubako* are most traditionally seen on New Year's Day but can be used for any holiday or celebration.

Fill your *jubako* with a selection of Delicacies and earn the most Victory points to win!

CONTENTS

- 1 90 Delicacy tiles
 - 78 double Delicacy tiles
 - 12 single Delicacy tiles (used in advanced scoring games only)
- 2 4 double-sided *jubako* boards (5x5 grid on one side, 4x4 grid on the other)
- 3 4 Victory point markers (red)
- 4 20 Victory point tokens (5 each of 50, 100, 150, 200, including 1 replacement set)
- 5 Rulebook





SETUP

1. Give each player a *jubako* board, Victory point marker, and set of Victory point tokens (one each of 50, 100, 150, and 200).

Each player should turn their *jubako* board so the 5x5 grid is faceup, and place their Victory point marker on “0” on their Victory point tracker.

2. Shuffle the 78 double Delicacy tiles facedown. Without looking at them, remove a number of tiles depending on the player count and return them to the box:

2 players: remove 28 tiles (play with 50 tiles)

3 players: remove 12 tiles (play with 66 tiles)

4 players: remove 2 tiles (play with 76 tiles)

3. Stack the remaining tiles into multiple piles in the center of the table, then turn four random tiles faceup and place them in the center of the table.

4. Give each player two tiles from the pile in the center of the table. The tiles are not to be shown to other players. Once drawn, keep them facedown in front of you.

HOW TO PLAY

The player who most recently visited Japan (or traveled closest to Japan) begins. Play proceeds in clockwise turn order.

On your turn, you must do the following:

1. Take either one of the four faceup tiles from the center of the table or one facedown tile from one of the piles. You now have three tiles.
2. Place a tile (see *Placing Tiles*).
3. Score: After placing your tile, you immediately score Victory points.
4. Replace tile: If you took one of the faceup tiles from the center of the table, replace



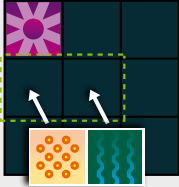
it from one of the facedown piles at the end of your turn.
Then, play proceeds to the next player in clockwise turn order.



PLACING TILES

You may place tiles...

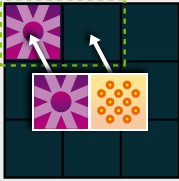
✓ CORRECT



... on any two empty spaces.
The tile does not have to be adjacent
to any other tiles.

or ...

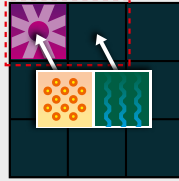
✓ CORRECT



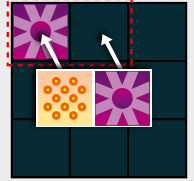
... by aligning half of the new tile
with a Delicacy printed on the
jubako board, matching the
Delicacy on the overlapping half.

or ...

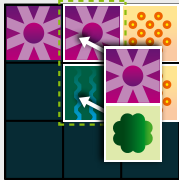
✗ INCORRECT



✗ INCORRECT



✓ CORRECT



... on top of one or two tiles already on your *jubako*
board, as if you were packing a second box tier!

At least one of the Delicacies of the new tile
must match the Delicacy underneath it.

✗ INCORRECT



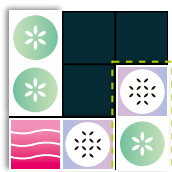
Scoring

After placing a tile, you immediately score Victory points.

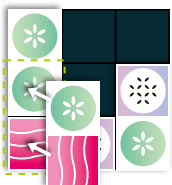
Choose one of the Delicacies on the tile you placed. Then, count all Delicacies of the chosen type that are visible on your *jubako* board. For each of these Delicacies, including the one you just placed, you gain 1 Victory point. Move your Victory point marker that many spaces (see *Example 1*).



Bonus Points: If you placed the new tile across the top of two tiles and both Delicacies match the ones below it, you gain an additional 5 Victory points (see *Example 2*)!



Example 1: You placed the Delicacy tile with *kyuri* (cucumber) and *gohan* (rice). You choose to count all visible *kyuri* and gain 3 Victory points.



Example 2: Next round, you place the Delicacy tile showing *maguro* (tuna) and *kyuri* (cucumber). Again, you choose to count all *kyuri* and gain 3 Victory points, plus 5 bonus Victory points for placing both *maguro* and *kyuri* on matching types, for a total of 8 Victory points.

During your turn, if you can't place any of your 3 tiles (sometimes happens during the later turns of the game), you must remove one of them from the game face-up. You lose 1 Victory point.

Note: If your Victory point marker passes the "0" space, use your Victory point tokens to help keep track of your score. For example, after passing "0" the first time, place the 50-point token near your track; after passing "0" the second time, swap out the 50-point token for the 100-point token, and so on.

ENDING THE GAME

Continue playing until *all* Delicacy tiles from the center of the table *and* the 2 remaining tiles of each player have been used (or removed from the game). The player with the most Victory points has created the most beautiful *jubako* and wins the game. If there is a tie, the player with the most room left in their *jubako* board's first layer wins the game. If there is still a tie, you share the victory.

Advanced Game Options

Below are various advanced game options for *Jubako*.

Once you have mastered the base game, try these new ways to play and score.

- **Little Jubako**

To make the game more difficult, play with the 4x4 grid.

- **Picky Eaters**

Choose the number of Bonus points earned for stacking matching Delicacies. For example, instead of gaining 5 Bonus points you may agree on less (e.g. 3 Bonus points), or more (e.g. 7 Bonus points). This will change the strategy of the game.

- **Favorite Food**

At the beginning of the game, give each player one of the single Delicacy tiles facedown. Don't show this tile to the other players! When the game ends, a final round of scoring occurs in which the players now reveal their extra tiles and count the number of matching Delicacies visible on their game board.



Add that number to your Victory points. For example, if you started the game with the *tako* (octopus) tile, at the end of the game you will gain an additional Victory point for each visible *tako* tile on your game board. If you want, you may also distribute two or even three of these extra tiles! Each additional tile makes the game more challenging. All tiles will score at the end of the game.

● **Multi-Tiered**

When the game ends, a final round of scoring occurs.

Each player gets additional Victory points for each of their layers, starting with the first layer.

For each layer, only count the Delicacies that have been placed on that layer.



Choose one type and multiply it by the number of the layer. You may choose the same type on multiple layers.

Example (image on the left)

Layer 1:	1 <i>tobiko</i> (roe)	x 1	1 point
Layer 2:	2 <i>kyuri</i> (cucumber)	x 2	4 points
Layer 3:	×		0 points
Layer 4:	2 <i>tobiko</i> (roe)	x 4	8 points
Layer 5:	1 broccoli	x 5	5 points
Sum			+ 18 extra points

● **Peko Peko**

At the end of the game, score *all 12 Delicacies* with the help of a facedown pile of the single Delicacy tiles.

Turn one single Delicacy tile faceup. Now, *each player* counts the number of Victory points they gain for this type of Delicacy. Count the number of visible Delicacies of that type, then multiply it by the number of the highest layer where that Delicacy can be found on your board.

Then turn the next extra tile faceup.

Again, each player counts the number of Victory points they gain, etc., until all 12 extra tiles have been turned faceup and scored.

Example (image on the left)

<i>tamagoyaki</i> (omelet)	Layer 2 x 1	2 points
<i>yude tamago</i> (hardboiled egg)	Layer 4 x 2	8 points
<i>nori</i> (seaweed)	×	0 points
<i>tomato</i>	Layer 1 x 1	1 point
<i>gohan</i> (rice)	×	0 points
<i>avocado</i>	×	0 points
<i>ika</i> (squid)	×	0 points
<i>maguro</i> (tuna)	Layer 5 x 2	10 points
<i>tako</i> (octopus)	×	0 points
<i>kyuri</i> (cucumber)	Layer 2 x 3	6 points
<i>broccoli</i>	Layer 5 x 3	15 points
<i>tobiko</i> (roe)	Layer 4 x 4	16 points
Sum		+ 58 extra points

