

◆ THE ◆

UGLY

FIVE

FIND YOUR
◆ MATCH ◆



♦ THE ♦ UGLY FIVE

FIND YOUR
♦ MATCH ♦



Iedereen kent de Big Five... maar ken je ook de Ugly Five?

Elke speler heeft in dit spel zijn eigen Ugly Five: een gnoe, een hyena, een maraboe, een gier en een wrattenzwijn. Deze dieren zijn misschien niet gracieus, of heel fotogeniek. Sterker nog, ze zijn misschien ronduit lelijk om naar te kijken. Maar het zijn jôu Ugly Five, en jij gaat bewijzen dat ze de mooiste wezens op aarde zijn. Begeleid je vijf dieren langs bergen, savannes, bossen en woestijnen om ze te helpen hun innerlijke schoonheid te vinden. Laat je lieve Ugly Five beseffen hoe mooi ze kunnen zijn. Maar pas op: je tegenstanders kunnen je lelijk dwarszitten.

Laat jouw dieren slim samenwerken door hun bewegingen te combineren. Kruip, sluip, vlieg en verstop je, maar bovenal: laat anderen schrikken! Want hoe meer dieren van andere spelers je laat verstijven, hoe minder die dieren kunnen bewegen, en hoe meer mogelijkheden jouw vogels krijgen om over het hele bord te vliegen. Wees je tegenstanders te vlug af en bemachtig als eerste de vijf matchfiches: de mooie versies van jouw dieren. Lukt het je om de snelste te zijn, zorg er dan voor dat je nieuwe fiches ver bij de dieren van andere spelers vandaan legt. Speel je het slim, dan ben jij misschien de winnaar in dit meesterlijk maffe spel vol lachwekkende lelijkheid, verborgen schoonheid en beestachtige elegantie...

DOEL VAN HET SPEL

De spelers bewegen om de beurt 3 van hun eigen 5 dierpionnen over het bord. De dierpionnen starten vanaf hun eigen startstrook, maar mogen daarna vrij over het bord bewegen. Elk dier heeft een maximum aantal stappen dat het dier per beurt mag zetten. Zodra een speler een van zijn of haar dieren op een matchfiche zet, neemt de speler dit fiche en plaatst dit op zijn of haar spelersbord. Deze speler legt dan een nieuw matchfiche van hetzelfde type op een leeg bordvakje naar keuze.

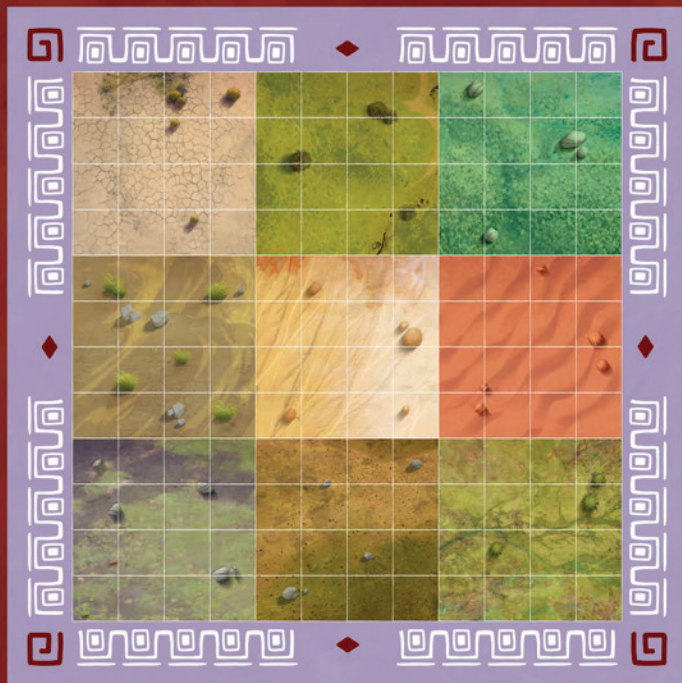
Heeft een dier na het bewegen een dier van een andere speler in het zicht dat lager in rangorde staat (lager in hoogte, lager in lelijkheid), dan schrikt dat lagere dier en wordt omgedraaid. Een dier dat is omgedraaid kan in de beurt van de desbetreffende speler niet meer andere dieren laten schrikken, en kan nog maar maximaal één vakje worden verplaatst. Aan het eind van hun beurt draaien de spelers hun omgedraaide dieren weer terug naar hun normale zijde.

Door andere dieren te laten schrikken verzamelt de speler die aan de beurt is vliegkaarten die de beide vogels nieuwe beweegmogelijkheden geven, en daarmee een grotere kans op matchfiches. De speler die als eerste alle vijf de verschillende matchfiches heeft verzameld, wint het spel.

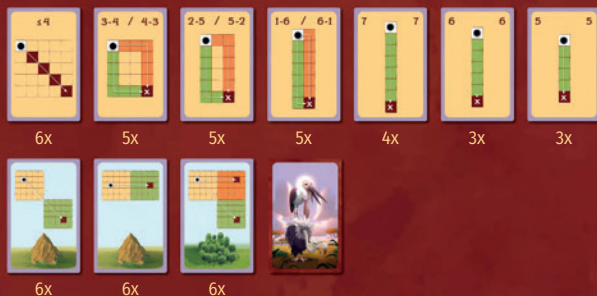
INHOUD

1 tweezijdig speelbord

(een kant voor 2 spelers en een kant voor 3-6 spelers)



49 vliegkaarten



30 matchfiches

(6 setjes met één fiche voor elke type dier)



6 startstroken



6 spelersborden



30 dierpionnen (6 verschillende kleuren, 5 diertypes)



20 bergtegels

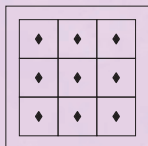


10 bostegels



VOORBEREIDING

- 1 Plaats het **speelbord** in het midden van de tafel, met de zijde naar boven die bedoeld is voor het huidige aantal spelers.
Let op! Het speelbord is verdeeld in 9 verschillend gekleurde zones.
 - 2 Schud de **vliegkaarten** en vorm een gedekte trekstapel. Leg deze naast het speelbord. Draai de bovenste 4 vliegkaarten open en leg deze in een rij naast de trekstapel.
 - 3 Kies een **startspeler**.
 - 4 Neem een aantal setjes **matchfiches** (5 verschillende fiches per set) gelijk aan het aantal spelers. Ongebruikte setjes gaan terug in de doos.
 - 5 De startspeler plaatst 1 matchfiche van elk diertype op 5 verschillende vakjes naar keuze in de **middelste zone** van het speelbord. Fiches mogen naast elkaar op aangrenzende vakjes worden geplaatst maar mogen nooit op elkaar worden gelegd. Leg de overgebleven setjes naast het speelbord, gesorteerd per diertype.
 - 6 Bij een spel met **2 spelers** verwijder je **6 bergtegels** en **4 bostegels** uit het spel. Leg deze terug in de doos.
 - 7 Beginnend bij de startspeler en vervolgens met de klok mee, plaatsen spelers om de beurt **1 bergtegel** of **1 bostegel**, totdat er geen tegels meer zijn of totdat er geen tegel meer geplaatst kan worden. Tegels mogen elkaar niet raken, ook niet diagonaal. Tegels mogen naast een matchfiche worden geplaatst, maar nooit erop. Als bepaalde tegels niet kunnen worden geplaatst, gaan deze terug in de doos.
- Speel je het spel voor de eerste keer, dan raden we aan de voorgestelde **startopstelling** op pagina 5 te gebruiken voor 3-6 spelers en voor 2 spelers de volgende startopstelling:

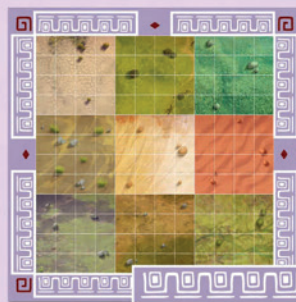


Startopstelling
2 spelers

- 8 Elke speler kiest een kleur en neemt de **startstrook**, het **spelersbord** en **5 dierpionnen** van die kleur. Leg je spelersbord voor je neer.
- 9 In omgekeerde speelvolgorde, beginnend bij de speler rechts van de startspeler, plaatst iedere speler zijn **startstrook** op één van de aangegeven startvakjes aan de rand van het speelbord.
- 10 Plaats je **5 dierpionnen** op de 5 vakjes van je startstrook, in vaste volgorde van hoog naar laag: gnoe (hoogste), hyena, beide vogels*, wrattenzwijn (laagste). De gnoe (hoogste) staat altijd het dichtst bij de middellijn van het speelbord. Het wrattenzwijn (laagste) staat altijd het dichtst bij de buitenrand van het speelbord.

* Beide vogels zijn even hoog; je mag zelf bepalen in welke volgorde je deze plaatst.

Bij een spel met **2 spelers** gebruik je geen startstroken, maar plaats je de 5 dierpionnen op de voorgedrukte startvakjes in een hoek van het speelbord. De pionnen worden nog steeds van hoog naar laag geplaatst, zoals hierboven beschreven. Je mag zelf kiezen of je ze van links naar rechts of van rechts naar links neerzet.

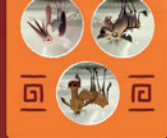


Startvakken voor 3-6 spelers

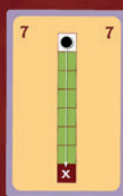
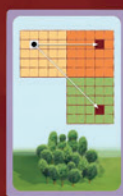
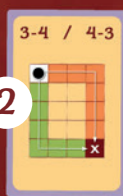


Startvakken voor 2 spelers





2



3



8
9
10



Voorbeeld: 4 spelers
Startopstelling 3-6 spelers

SPELVERLOOP

Tijdens je beurt mag je maximaal **drie** verschillende dieren activeren. Voor elk dier doorloop je achtereenvolgens de volgende stappen:

1. BEWEGEN

2. CLAIMEN

3. LATEN SCHRIKKEN

Aan **het einde van je beurt** draai je al je geschrokken dierenpionnen terug naar hun normale zijde.

Let op! In de eerste beurt gelden de volgende beperkingen. De startspeler mag maximaal 1 dier activeren. De speler links van de startspeler mag maximaal 2 dieren activeren. Vanaf de volgende speler mogen alle spelers maximaal 3 dieren activeren, voor de rest van het spel.

1. BEWEGEN

Elke dierpion geeft aan hoeveel vakjes hij maximaal mag bewegen. Een dier mag minder vakjes bewegen dan aangegeven.



Dieren bewegen horizontaal en/of verticaal, nooit diagonaal. Een dier mag in elke richting bewegen, maar een dier mag tijdens dezelfde beurt niet twee keer op hetzelfde vakje eindigen.

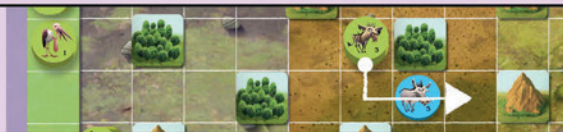


Dieren mogen over lege vakjes bewegen en op lege vakjes eindigen. Ze mogen niet over een bostegel of bergtegel bewegen of op een bostegel of bergtegel eindigen. Deze vakjes zijn namelijk niet leeg. Er zijn twee uitzonderingen:

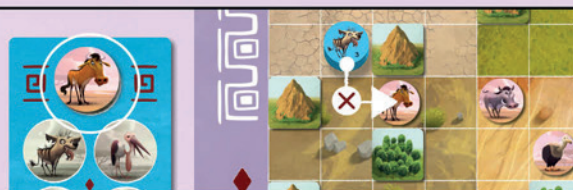
- Beide vogels mogen vliegen: zij mogen wél over bostegels en bergtegels bewegen en erop eindigen.
- Het wrattenzwijn mag zich verschuilen in dicht bos: het mag wél over een bostegel bewegen en erop eindigen.



Dieren mogen niet eindigen op een vakje waar al een ander dier staat, maar zij mogen wel over andere dieren heen bewegen.



Dieren mogen over matchfiches heen bewegen en mogen eindigen op een matchfiche dat je nog niet bezit. Een dier mag niet eindigen op een matchfiche dat al op jouw spelersbord ligt. Matchfiches claimen wordt uitgelegd in stap 2: Claimen.



Dieren mogen bewegen over vakjes van hun eigen startstrook, maar niet over overige delen van de buitenrand van het speelbord. Een dier dat van de startstrook naar het binnenbord beweegt, mag niet terugkeren naar de startstrook. Alle speciale acties (zie *Laten schrikken* op pagina 9 en *Vliegkaarten* op pagina 10) gelden alleen wanneer een dier zich volledig op het binnenbord beweegt (dus van een vakje op het binnenbord naar een ander vakje op het binnenbord).



Geschrokken dierpionnen (zie stap 3: *Laten schrikken*) mogen slechts één vakje bewegen. Ze mogen geen vliegkaarten (zie *Vliegkaarten* op pagina 10) gebruiken en mogen geen andere dieren laten schrikken.

Voorbeeld van een geschrokken dierpion



Wanneer één van jouw vogelpionnen (de maraboe of de gier) eindigt op een vakje met een ander dier, krijgt de vogel een extra beweging. De vogel mag een aantal extra vakjes bewegen gelijk aan de normale bewegingswaarde van het dier waar de vogel op landt. Is dat dier geschrokken, dan bedraagt de extra beweging slechts één extra vakje.

- Tijdens deze extra beweging mag de vogel niet opnieuw op een ander dier landen om dit effect te herhalen.
- De vogel mag minder vakjes bewegen dan het dier waarop de vogel landt aangeeft, maar moet altijd minimaal één extra vakje bewegen.
- Een vogel mag de beweging uiteindelijk nooit eindigen op een ander dier. Als het onmogelijk is om uiteindelijk te eindigen op een leeg vakje, een bostegel of bergtegel, of op een matchfiche dat je nog nodig hebt, dan mag deze beweging helemaal niet worden uitgevoerd.

Voorbeeld: je gier start op een vakje naast je wrattenzwijn. Je beweegt de gier één vakje zodat hij op het wrattenzwijn landt. Daarna mag je tot 5 extra vakjes bewegen (de normale bewegingswaarde van het wrattenzwijn) en eindig je op een matchfiche.



2. CLAIMEN

Als één van je dieren eindigt op een matchfiche dat je nog niet hebt, dan claim je dit fiche door het van het speelbord te nemen en op je spelersbord te leggen. Elk dier mag elk type matchfiche claimen, ook als het dier niet van dezelfde soort is als het fiche. Je mag nooit meer dan één matchfiche per diertype bezitten. Het claimen beëindigt direct de beweging van het dier dat het fiche claimt. Het dier mag nog wel andere dieren laten schrikken. Het claimen beëindigt niet automatisch je beurt; heb je nog activaties over, dan mag je deze uitvoeren. Je mag meerdere matchfiches in dezelfde beurt claimen (via verschillende dieren). Na het claimen moet je onmiddellijk een nieuw matchfiche van hetzelfde type uit de voorraad nemen en dit op een leeg vakje op het speelbord plaatsen. Alleen in de middelste zone mogen meerdere matchfiches liggen, in elke andere zone mag maximaal één matchfiche liggen.

Let op! In een spel met **6 spelers** mogen in elke zone meerdere matchfiches liggen.

Zodra een speler alle vijf verschillende matchfiches heeft verzameld, eindigt het spel onmiddellijk. Deze speler wint het spel!



Voorbeeld: je wrattenzwijn eindigt op het matchfiche van de gier **1**. Je hebt dit fiche nog niet, dus je claimt het en legt het op je spelersbord **2**. Daarna neem je een nieuw matchfiche van de gier uit de voorraad en plaatst dit op een leeg vakje. **3**. Je kiest ervoor om het hier te plaatsen, omdat er geen ander matchfiche in die zone ligt en het het verst verwijderd is van de dieren van de tegenstanders die dat matchfiche ook nog nodig hebben.



3. LATEN SCHRIKKEN

Wanneer een dierpion zijn beweging heeft beëindigd, controleer je of er andere dieren schrikken. Als een of meerdere dierpionnen (met een lagere hoogte) van andere spelers in de zichtlijn staan van jouw dierpion (zie *Zichtlijn*), dan schrikken deze dieren. Beide vogels zijn even hoog en kunnen elkaar dus niet laten schrikken. Draai alle geschrokken dierpionnen om naar hun geschrokken zijde. Dieren die al omgedraaid zijn, kunnen niet opnieuw schrikken. Voor elk dier dat je laat schrikken neem je 1 vliegkaart in de hand. Je mag een kaart kiezen uit de openliggende vliegkaarten of de bovenste kaart van de trekstapel nemen. Neem je een openliggende kaart, vul dan de leeggekomen plek onmiddellijk aan met de bovenste kaart van de trekstapel.

Zichtlijn

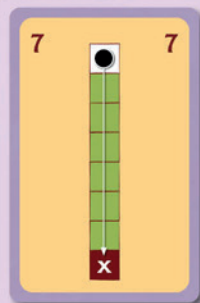
De zichtlijn wordt gevormd door de rechte lijnen in elk van de vier hoofdrichtingen (boven, onder, links, rechts), ongeacht de afstand. De zichtlijn wordt geblokkeerd door dierpionnen, bostegels en bergtegels. Dierpionnen die op een bostegel of bergtegel staan, kunnen geen andere dieren laten schrikken en kunnen zelf ook niet schrikken, omdat de tegel de zichtlijn blokkeert.

Voorbeeld: je gnoe beëindigt hier zijn beweging **1**. Omdat de gnoe het hoogste (lelijkste) dier is, laat hij alle dierpionnen met lagere hoogte in het zicht schrikken. Het oranje wrattenzwijn schrikt **2**. Het groene wrattenzwijn schrikt niet, omdat het op een bostegel staat **3**. De gier schrikt niet, omdat deze van jou is **4**. De blauwe hyena schrikt niet, omdat deze al geschrokken is **5**. De oranje hyena schrikt niet, omdat deze achter het wrattenzwijn staat **6**.

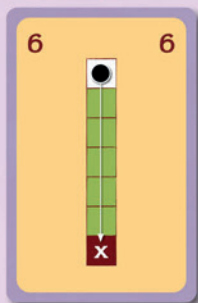


Vliegkaarten

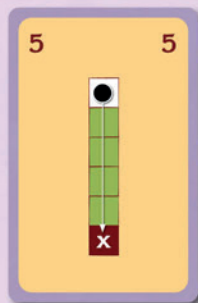
Voor elk dier dat je laat schrikken, mag je onmiddellijk **1 vliegkaart** pakken. Vliegkaarten houd je in je hand en houd je geheim voor andere spelers. Op elk moment in je beurt mag je een vliegkaart spelen om een vogelpion (die zich op het binnenbord bevindt) te verplaatsen in plaats van die vogelpion met zijn normale beweging te verplaatsen. Verplaats één van je vogels volgens het bewegingspatroon op de kaart en leg de gespeelde kaart daarna op een centrale aflegstapel. Alle normale regels voor landen op een ander dier blijven gelden. Je mag vliegkaarten spelen in dezelfde beurt waarin je ze ontvangt, zolang je nog activaties over hebt. Je mag nooit meer dan 6 vliegkaarten in je hand hebben; trek je een zevende kaart, dan moet je onmiddellijk één kaart naar keuze afleggen.



4x



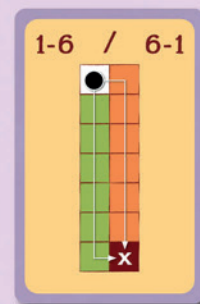
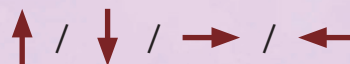
3x



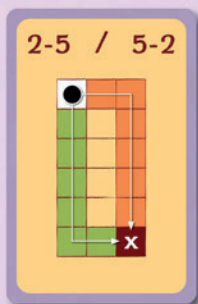
3x

7 (4x) of 6 (3x) of 5 (3x):

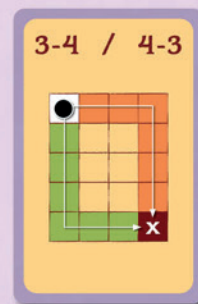
Verplaats je vogel precies het aangegeven aantal vakjes (7, 6 of 5) in een richting naar keuze.



5x



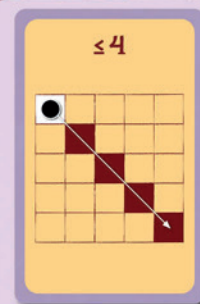
5x



5x

1-6/6-1 (5x) of 2-5/5-2 (5x) of 3-4/4-3 (5x):

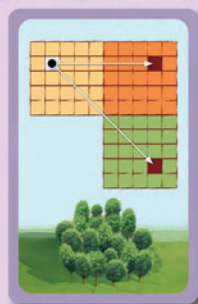
Verplaats je vogel eerst precies het eerste aangegeven aantal vakjes vooruit en daarna precies het tweede aantal vakjes zijwaarts. Je mag in elke richting starten.



6x

≤4 (6x):

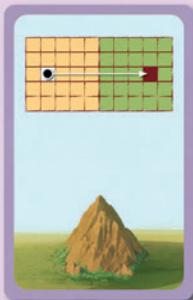
Verplaats je vogel maximaal 4 vakjes diagonaal in een richting naar keuze.



6x

→ ∩ (6x):

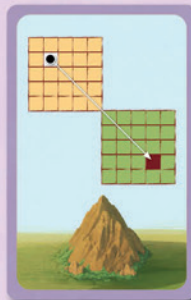
Verplaats je vogel van een bostegel naar een andere bostegel naar keuze in een direct aangrenzende of diagonaal aangrenzende zone. Deze actie is alleen mogelijk als je vogel al op een bostegel staat.



6x

→ (6x):

Verplaats je vogel van een bergtegel naar een andere bergtegel naar keuze in een direct aangrenzende zone. Alleen mogelijk als je vogel al op een bergtegel staat.



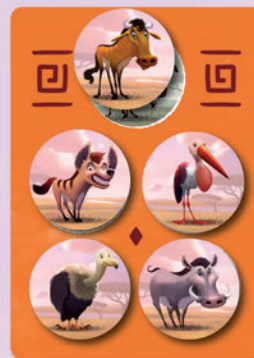
6x

↘ (6x):

Verplaats je vogel van een bergtegel naar een andere bergtegel naar keuze in een diagonaal aangrenzende zone. Alleen mogelijk als je vogel al op een bergtegel staat.

EINDE VAN HET SPEL

Als je, tijdens de stap 'Claimen', in je beurt je vijfde matchfiche claimt, win je onmiddellijk het spel. Gefeliciteerd! Al jouw dieren hebben hun match gevonden!



ONZE SPELLEN





Concept idea: MNKY Entertainment

Game Developer: Robert Brouwer, Anjan van Houwelingen

Illustrator: Fernando Juárez

Design: John van Es

Product Development: Liselotte Richard

Volg ons op:     @mnkyentertainment

MNXY
ENTERTAINMENT

Annoudstraat 14 | 2182 DZ
Hillegom | The Netherlands
www.mnkyentertainment.com



8-99



2-6



40

© 2026 MNKY Entertainment. Ontwikkeld en geproduceerd door MNKY Entertainment. Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden vervaelvoudigd zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van MNKY Entertainment. MNKY Entertainment heeft dit spel met de grootst mogelijke zorg uitgegeven en kan geen enkele aansprakelijkheid aanvaarden voor eventuele fouten of onduidelijkheden die in deze publicatie voorkomen en waaruit schade kan voortvloeien.



WAARSCHUWING! Verstikkingsgevaar.
Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat kleine onderdelen. De items in dit spel kunnen afwijken van de afbeeldingen in de spelregels.