

Ubongo 3-D



verrückt und draufgelegt
für 1-4 Spieler ab 10 Jahren



Spielmaterial

- 36 Legetafeln (mit 504 Aufgaben)
- 40 Legeteile
 - 1 10-seitiger Würfel
 - 1 Sanduhr
 - 1 Stoffbeutel
- 58 Edelsteine
 - 19 Saphire (blau)
 - 19 Bernsteine (braun)
 - 10 Rubine (rot)
 - 10 Smaragde (grün)
- 1 Lösungsheft



Spielidee

Jeder Spieler erhält eine Legetafel. Per Würfelwurf wird bestimmt, welche Aufgabennummer auf der Tafel gespielt wird. Anschließend nimmt sich jeder die passenden Legeteile aus der Tischmitte. Dann wird die Sanduhr umgedreht. Alle Spieler versuchen gleichzeitig, ihre helle Legefläche mit den passenden dreidimensionalen Legeteilen so zu belegen, dass die Fläche „2-stöckig“ vollkommen bedeckt ist.

Jeder, der es innerhalb der Sanduhrzeit schafft, ruft „Ubongo!“ und zieht einen Edelstein aus dem Beutel – die beiden schnellsten Spieler erhalten sogar noch jeweils einen Extra-Edelstein.

Wer nach 9 Runden die wertvollste Edelsteinsammlung hat, gewinnt.

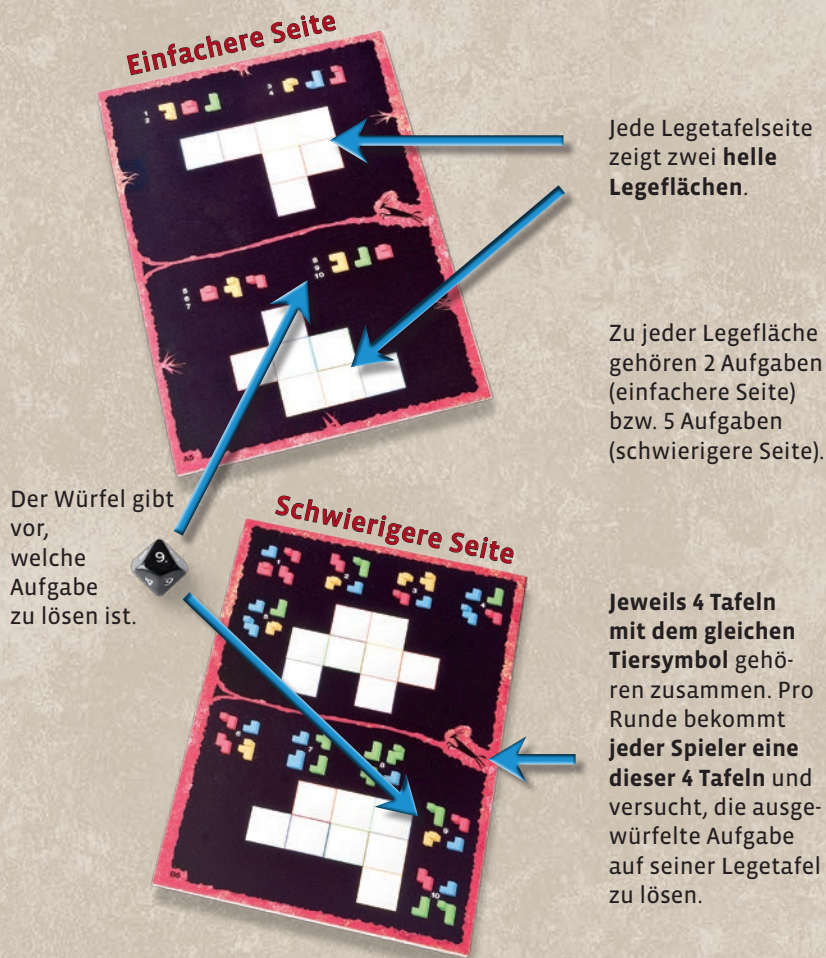
40 Legeteile

Teil 1 2x		Teil 5 2x		Teil 9 3x		Teil 13 2x	
Teil 2 2x		Teil 6 2x		Teil 10 3x		Teil 14 2x	
Teil 3 3x		Teil 7 3x		Teil 11 2x		Teil 15 2x	
Teil 4 2x		Teil 8 4x		Teil 12 2x		Teil 16 4x	

Vor dem ersten Spiel ...

... füllt ihr alle Edelsteine in den Stoffbeutel.

Legetafeln + Würfel



Spielvorbereitungen

- > Entscheidet gemeinsam, ob ihr mit der **einfacheren Seite** der Legetafeln (je 3 Legeteile pro Aufgabe) **oder** mit der **schwierigeren Seite** (je 4 Legeteile) spielen wollt. Für die erste Partie empfehlen wir euch, die einfacheren Aufgaben zu verwenden.
- > Sortiert die **36 Legetafeln** nach den 9 Tiersymbolen. Es gibt jeweils 4 Tafeln mit dem gleichen Tiersymbol. Sollten nur **3 Spieler** mitspielen, legt ihr von jedem Tiersymbol **1 Tafel zurück in die Schachtel**. Bei **2 Spielern** legt ihr **2 Tafeln** pro Tiersymbol zurück in die Schachtel. Anschließend legt ihr die Tafeln aufeinander und bildet damit einen Stapel in der Tischmitte.

- > Legt die **40 Legeteile** so in die Tischmitte, dass alle Spieler sie gut erreichen können.
- > Sucht aus dem Beutel mit den Edelsteinen **9 Saphire (blau)** und **9 Bernsteine (braun)** heraus. Aus diesen 18 Edelsteinen bildet ihr zwei Reihen in der Tischmitte – eine Reihe mit den **9 Saphiren** und eine Reihe mit den **9 Bernsteinen**. Diese 2 x 9 Edelsteine sind die **Auslage** und zugleich der **Rundenzähler**. Die Edelsteine haben unterschiedliche Werte: **Rot = 4 Punkte, Blau = 3 Punkte, Grün = 2 Punkte, Braun = 1 Punkt**
- > Stellt die **Sanduhr** und den **Würfel** bereit.

Spielablauf

Das Spiel läuft über 9 Runden.

Spielrunde

- > Jeder nimmt sich eine **Legetafel vom Stapel** und legt sie vor sich. Dreht eure eigene Legetafel um, sodass ihr die Aufgaben mit den 3 Legeteilen seht.
- > Jeder hat nun eine Tafel **mit dem gleichen Tiersymbol** vor sich liegen.
- > Jetzt würfelt der Jüngste von euch. Die **gewürfelte Zahl** gibt an, welche **Aufgabe** zu lösen ist.

Wichtig:

- > Es gibt pro Seite zwei Legeflächen. Die erwürfelte Aufgabe muss auf der Legefläche gelöst werden, zu der sie gehört. Auf der einfacheren Seite gehören die Zahlen 1 bis 4 zur oberen Legefläche, die Zahlen 5 bis 10 zur unteren Legefläche. Auf der schwierigeren Seite gehören die Zahlen 1 bis 5 zur oberen Legefläche, die Zahlen 6 bis 10 zur unteren Legefläche.
 - > Auf der einfacheren Seite mit 3 Legeteilen sind jeder Aufgabe zwei oder drei Würfelzahlen zugeordnet. Würfelt man also eine „5“, wird dieselbe Aufgabe gespielt wie auch bei einer gewürfelten „6“ oder „7“.
- > Jeder Spieler sucht sich die Legeteile aus der Tischmitte, die er für seine Aufgabe benötigt und legt sie vor sich.

Achtung:

Schaut genau hin, welche Legeteile ihr für eure Aufgabe benötigt. Einige Legeteile ähneln sich auf den ersten Blick:



- > **Erst wenn jeder von euch seine Legeteile vor sich liegen hat, dreht ihr die Sanduhr um.**
- > Jetzt versucht jeder von euch, seine Aufgabe zu lösen. Dazu musst du die helle Legefläche deiner Tafel mit den Legeteilen exakt belegen. Das bedeutet, dass die Fläche auf **zwei Ebenen** vollständig bedeckt sein muss. Es darf seitlich nichts über die helle Legefläche hinausragen und es darf nichts in die dritte Ebene ragen.
- > Sobald es einer von euch geschafft hat, seine Aufgabe zu lösen, ruft er „**Ubongo!**“.
- > Die anderen versuchen weiter, vor Ablauf der Sanduhr ebenfalls ihre Aufgabe zu lösen.
- > Sobald einer von euch bemerkt, dass die Sanduhr abgelaufen ist, ruft er „**Stopp**“. Dann müssen alle Spieler aufhören.



Zweite-Chance-Runde

Ist die **Sanduhr abgelaufen** und es konnte **keiner** seine Aufgabe lösen? Dann gibt es eine Zweite-Chance-Runde. **Dreht die Sanduhr erneut um** und versucht weiter, eure Legefläche zu belegen. Schafft es **wieder keiner**, seine Legefläche innerhalb der Sanduhrzeit zu belegen, ist die **Runde endgültig beendet**.

Belohnung

Jeder, der seine Aufgabe gelöst hat, erhält eine Belohnung:

1. Der Schnellste, der seine Legefläche exakt belegt hat und „Ubongo!“ ruft, nimmt sich **1 blauen Saphir aus der Auslage** und zieht **zusätzlich** noch zufällig **1 Edelstein aus dem Beutel**.
2. Der Zweitschnellste erhält **1 braunen Bernstein aus der Auslage** und zieht **zusätzlich** noch zufällig **1 Edelstein aus dem Beutel**.
3. Der Drittschnellste zieht zufällig **1 Edelstein aus dem Beutel**.
4. Der Viertschnellste zieht zufällig **1 Edelstein aus dem Beutel**.

Jeder, der seine Legefläche vor Ablauf der Sanduhr **nicht vollständig belegen** konnte, geht in dieser Runde leider leer aus.

Rundenende

Die Auslage der **9 Saphire** und **9 Bernsteine** dient auch als Rundenzähler.

Nach jeder gespielten Runde müssen **genau 1 blauer Saphir und 1 brauner Bernstein weniger** in der Auslage liegen.

Es kann vorkommen, dass es nur einer oder gar kein Spieler geschafft hat, seine Aufgabe binnen Sanduhrzeit zu lösen. Dann muss die **Auslage** am Rundenende **extra reduziert** werden:
Hat es in einer Runde **nur ein Spieler** geschafft, seine Legefläche exakt zu belegen? Dann wird von der Auslage der übrige **1 braune Bernstein dieser Runde entfernt** und in den Beutel geworfen.
Hat es **kein Spieler** geschafft? Dann werden **sowohl der blaue Saphir als auch der braune Bernstein dieser Runde entfernt** und **in den Beutel geworfen**.

Legt am Ende der Runde **alle soeben gespielten Legetafeln** auf einen gemeinsamen **Ablagestapel**.

Neue Runde

Jeder nimmt sich eine **neue Legetafel** vom Stapel. Der Spieler links von dem Spieler, der in der letzten Runde gewürfelt hatte, **würfelt** nun, um zu bestimmen, welche Aufgabe gespielt wird usw.

Spielende

Das Spiel endet **nach 9 Runden** – also wenn in der Auslage kein Edelstein mehr übrig ist.

Nun addiert jeder die **Werte seiner gesammelten Edelsteine**.

Die Edelsteine haben unterschiedliche Werte:

Rot = 4 Punkte, Blau = 3 Punkte, Grün = 2 Punkte, Braun = 1 Punkt

Derjenige von euch mit den **meisten Punkten** gewinnt.

Sollten mehrere die höchste Punktezahl haben, findet ein „**Stechen**“

statt: Jeder von euch, der am Gleichstand beteiligt ist, nimmt sich eine Legetafel. Einer würfelt. Die Sanduhr wird weggelassen.

Derjenige, der seine Aufgabe als Erster löst, gewinnt das Spiel!

Beispiel:

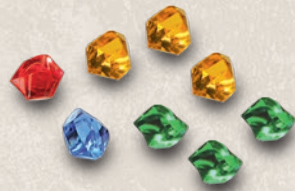
Ein Spieler hat am Spielende

1 roten Rubin, 1 blauen Saphir,

3 grüne Smaragde und 3 braune

Bernsteine. Somit kommt er auf

$1 \times 4 + 1 \times 3 + 3 \times 2 + 3 \times 1 = 16$ Punkte.



Variante: Alternative Wertung

Wenn ihr den Glücksfaktor bei der Belohnung mit Edelsteinen weglassen möchtet, probiert Folgendes:

Der Schnellste erhält **1 roten Rubin**. Der Zweitschnellste erhält

1 blauen Saphir. Der Drittschnellste erhält **1 grünen Smaragd**.

Der Viertschnellste erhält **1 braunen Bernstein**.

Solospiel-Variante

Wenn du Ubongo alleine spielen möchtest, benötigst du eine **Uhr**. Du versuchst, **so viele Aufgaben wie möglich** in **5 (oder 10 oder 20) Minuten** zu lösen.

Eine andere Solospiel-Variante ist, dass du die **Zeit stoppst**, die du dafür benötigst, **5 (oder 10 oder 20) Aufgaben** zu lösen.

Kommst du bei einer Aufgabe nicht weiter, kannst du sie zur Seite legen und eine neue Legetafel ziehen.

Schreibe deine Ergebnisse auf und versuche, immer neue Rekorde aufzustellen.

Tipps

-> Wir empfehlen euch, zunächst nur die einfacheren Aufgaben zu spielen, um euch an die dreidimensionalen Aufgaben zu gewöhnen.

-> Im ersten Spiel könnt ihr den Würfel weglassen und bei jeder Karte die **Aufgabe „3|4“ der einfacheren Seite** spielen.

Diese Aufgaben sind durchschnittlich am einfachsten.

-> Ihr solltet immer **mit dem „sperrigsten“ Teil anfangen** und die richtige Position dafür finden. Es kann leicht passieren, dass ihr einige der möglichen Positionen überseht, weil sie eher ungewöhnlich erscheinen. Also dreht, wendet und kippt die Legeteile unbedingt in alle Richtungen. So findet ihr alle Positionen, wie ihr das Teil auf der Legefläche platzieren könnt (siehe Abbildung rechts).



-> Wenn ihr bei einer Aufgabe mal gar nicht weiterkommt, könnt ihr euch nach der Runde die Lösung im Lösungsheft anschauen. Auf jeder Tafel steht links unten die Tafelnummer (z. B. „A25“). Sucht dann im Lösungsheft die Tafelnummer zusammen mit der Aufgabennummer (z. B. „A25 - 1|2“).



Informationen zum Material:

Die Legeteile sind aus Holzspritzgussgranulat aus überwiegend nachwachsenden Rohstoffen hergestellt. Die Hauptbestandteile sind Holz, Mais, Harz und nur eine geringe Menge an Pigmenten. Die besondere Struktur und die leichten Farbabweichungen sind Merkmale dieses ökologisch hochwertigen Materials der Firma fasal® (fasal.at).

Der Autor:

Grzegorz Rejchtman, Jahrgang 1970, lebt in Monaco. Der gebürtige Pole, der seinen Abschluss in den Bereichen Informatik und Wirtschaftswissenschaft gemacht hat, bevorzugt Spiele, die schnell zu erlernen sind und viel Spaß und Miteinander bieten. In Skandinavien und weltweit hat er bereits einige Spiele veröffentlicht. Dieses ist sein siebtes im Kosmos Verlag erschienenes Spiel.

Illustration: Bernd Wagenfeld, Karl-Otto Homes, Nicolas Neubauer
Grafik: Sensit Communication, München

Redaktion: Ralph Querfurth

Grzegorz Rejchtman und KOSMOS danken allen Testspielern und Regelleseern.

© 2009, 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

Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY

Art.-Nr.: 690847