

Spielende

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

Nun addiert ihr die **Werte eurer gesammelten Edelsteine**.

Die Edelsteine haben unterschiedliche Werte:

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

Wer von euch die **meisten Punkten** hat, gewinnt.

Sollten mehrere die höchste Punktezahl haben, findet ein „**Stechen**“ statt: Alle, die am Gleichstand beteiligt sind, nehmen sich eine Legetafel. Jemand würfelt. Die Sanduhr wird weggelassen. Wer diese Aufgabe nun zuerst löst, gewinnt das Spiel!

Beispiel:

Du hast bei Spielende **1 roten Rubin**, **1 blauen Saphir**, **3 grüne Smaragde** und **3 braune Bernsteine**.
Somit kommst du 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:

Die schnellste Person erhält **1 roten Rubin**, die zweitschnellste **1 blauen Saphir**, die drittschnellste **1 grünen Smaragd** und die viertschnellste **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.

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 erschienenen Spiel.

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

Redaktion: Ralph Querfurth

Grzegorz Rejchtman und KOSMOS danken allen Testspielern und Regellesern.

© 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

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“).



Ubongo 3D



verrückt und draufgelegt
für 1-4 Personen 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



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

Spielidee

Ihr erhaltet jeweils eine Legetafel. Per Würfelwurf wird bestimmt, welche Aufgabennummer auf der Tafel gespielt wird. Anschließend nehmt ihr euch die passenden Legeteile aus der Tischmitte. Dann wird die Sanduhr umgedreht. Ihr versucht nun alle gleichzeitig, eure helle Legefläche mit den passenden dreidimensionalen Legeteilen so zu belegen, dass die Fläche „2-stöckig“ vollkommen bedeckt ist.

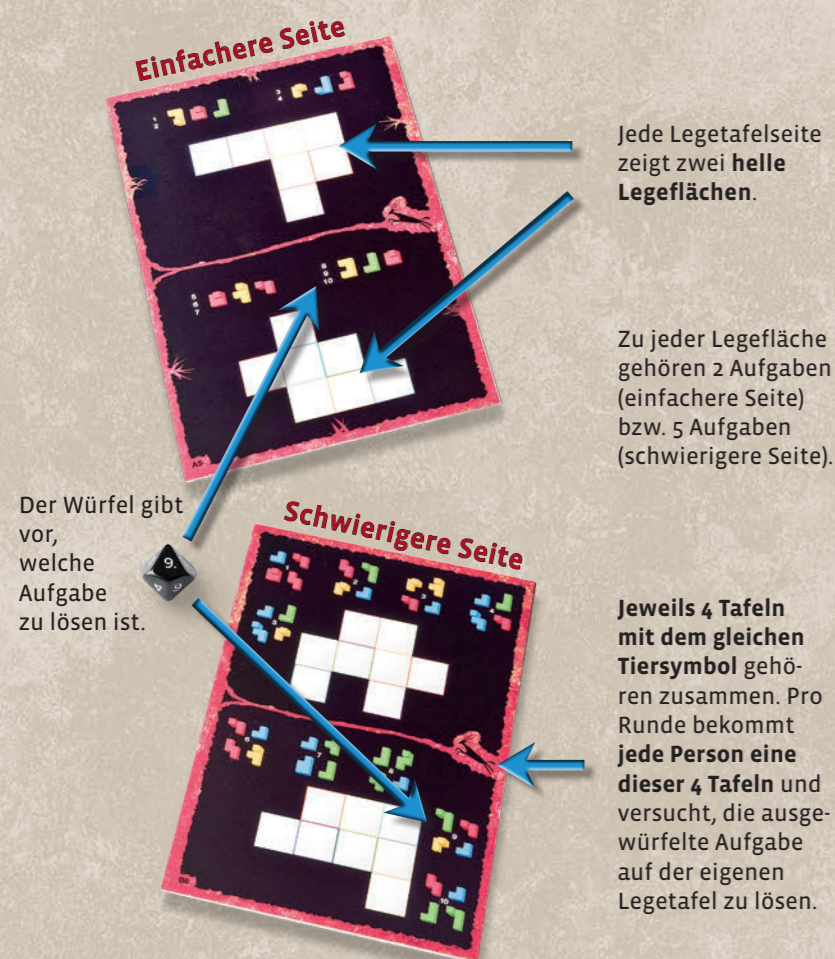
Alle, die es innerhalb der Sanduhrzeit schaffen, rufen „Ubongo!“ und ziehen einen Edelstein aus dem Beutel - die beiden schnellsten Personen erhalten sogar noch jeweils einen Extra-Edelstein.

Wer nach 9 Runden die wertvollste Edelsteinsammlung hat, gewinnt.

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 Personen** mit-spielen, legt ihr von jedem Tiersymbol **1 Tafel zurück in die Schachtel**. Bei **2 Personen** 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 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

- Nehmt euch jeweils eine **Legetafel vom Stapel** und legt sie vor euch. Dreht eure eigene Legetafel um, sodass ihr die Aufgaben mit den 3 Legeteilen seht.
- Nun habt ihr jeweils eine Tafel **mit dem gleichen Tiersymbol** vor euch liegen.
- Wer am jüngsten ist, würfelt. 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“.

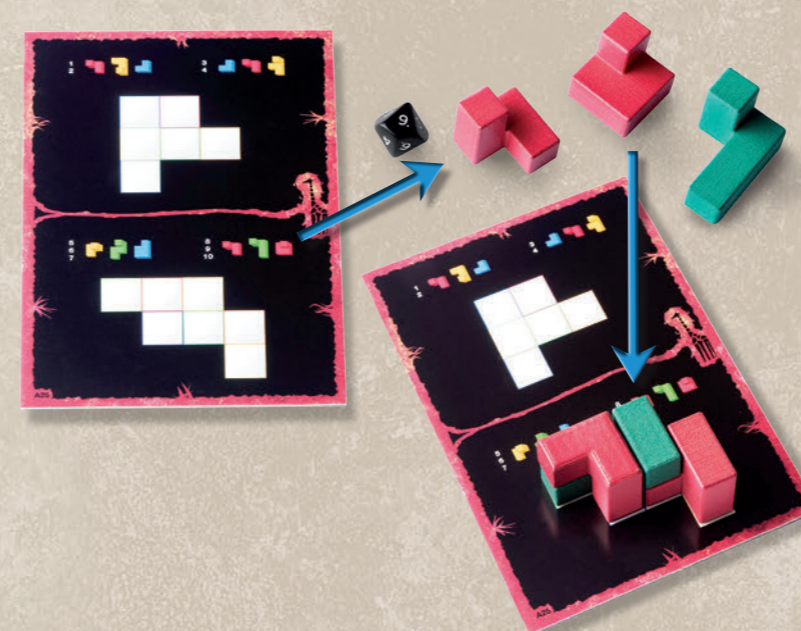
- Sucht euch nun jeweils die Legeteile aus der Tischmitte, die ihr für eure Aufgabe benötigt und legt sie vor euch.

Achtung:

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



- **Erst wenn ihr alle eure Legeteile vor euch liegen habt**, dreht ihr die Sanduhr um.
- Jetzt versucht ihr alle, eure 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.
- Wer es schafft, die eigene Aufgabe zu lösen, ruft „**Ubongo!**“.
- Die anderen versuchen weiter, vor Ablauf der Sanduhr ebenfalls ihre Aufgabe zu lösen.
- Wer bemerkt, dass die Sanduhr abgelaufen ist, ruft „**Stopp!**“. Dann müssen alle sofort aufhören.


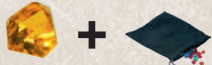




Zweite-Chance-Runde

Ist die **Sanduhr abgelaufen** und es konnte **niemand** 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 niemand**, die eigene Legefläche innerhalb der Sanduhrzeit zu belegen, ist die **Runde endgültig beendet**.

Belohnung

Wer seine Aufgabe gelöst hat, erhält eine Belohnung:

1. Wer zuerst die eigene exakt belegt hat und „Ubongo!“ ruft, ist die Nummer 1 und nimmt sich **1 blauen Saphir aus der Auslage** und zieht **zusätzlich** noch zufällig **1 Edelstein aus dem Beutel**.
2. Nummer 2 erhält **1 braunen Bernstein aus der Auslage** und zieht **zusätzlich** noch zufällig **1 Edelstein aus dem Beutel**.
3. Nummer 3 zieht zufällig **1 Edelstein aus dem Beutel**.
4. Nummer 4 zieht ebenfalls zufällig **1 Edelstein aus dem Beutel**.

Wer die eigene 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 nur eine Person oder sogar niemand es geschafft hat, die eigene Aufgabe binnen Sanduhrzeit zu lösen. Dann muss die **Auslage** am Rundenende **extra reduziert** werden: Hat es in einer Runde **nur eine Person** geschafft, die eigene Legefläche exakt zu belegen? Dann wird von der Auslage der übrige **1 braune Bernstein dieser Runde entfernt** und in den Beutel geworfen. Hat es **niemand** 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

Ihr nehmt euch jeweils eine **neue Legetafel** vom Stapel. Wer links von der Person sitzt, die in der vorigen Runde gewürfelt hat, **würfelt** nun, um zu bestimmen, welche Aufgabe gespielt wird, usw.