

ULURU

TUMULT AM AYERS ROCK

Spieler: 1-5 ab 8 Jahren
Spieldauer: ca. 20 Minuten

Spielmaterial

5 Uluru-Karten



30 Traumvogelchips
(6 Farben je 5x)



6 Traumvogel-
karten









39 Wunschkarten

3 x 1er-Wunschkarten
24 x 2er-Wunschkarten
12 x 3er-Wunschkarten
(1er-Wünsche sind leicht,
3er-Wünsche schwer zu erfüllen)



KOSMOS

Spielvorbereitung

-  Vor dem ersten Spiel werden die Traumvogelchips vorsichtig aus der Stanztafel herausgelöst.
-  Jeder Spieler erhält 6 unterschiedlich farbige **Traumvogelchips** – also je einen blauen, orange-farbenen, gelben, grünen, schwarzen und weißen.
-  Jeder Spieler erhält eine **Uluru-Karte** und legt sie mitsamt seinen Chips vor sich.
-  Die 6 **Traumvogelkarten** werden in einer beliebigen Reihenfolge nebeneinander in der Tischmitte ausgelegt.
-  Die **Wunschkarten** werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel (also mit der grünen Seite nach oben) bereitgelegt.
-  Zum Notieren der Minuspunkte werden noch Zettel und Stift benötigt, die nicht im Spiel enthalten sind (alternativ können auch Münzen, Steinchen oder Ähnliches verwendet werden).

Spielablauf

Das Spiel verläuft über 6 Runden.

Ablauf einer Runde:

- 1. Wunschkarten legen**
- 2. Traumvogelchips platzieren**
- 3. Auswerten**
- 4. Neue Runde**

1. Wunschkarten legen

Der älteste Spieler beginnt. Er zieht 6 Wunschkarten vom Nachziehstapel und platziert je eine davon offen unterhalb jeder der 6 Traumvogelkarten.

Die Wunschkarte unter einer Traumvogelkarte gibt an, wo dieser Traumvogel in dieser Runde sitzen möchte. (Genauere Erklärung siehe „Die Wunschkarten“ und „Beispiel“.)



2. Traumvogelchips platzieren

Der Startspieler sagt: „**Los!**“ und alle Spieler versuchen nun gleichzeitig, ihre 6 Traumvogelchips entsprechend den Wunschkarten auf der eigenen Uluru-Karte zu platzieren. Sobald ein Spieler alle seine Traumvogelchips gesetzt hat und sie auch nicht mehr verändern möchte, sagt er: „**Uluru!**“ Danach darf er seine Traumvogelchips für diese Runde nicht mehr versetzen. Wenn alle Spieler bis auf einen „**Uluru!**“ gesagt haben, zählen sie gemeinsam von 10 nach 0 herunter. Sollte der letzte Spieler auch bei 0 noch nicht alle seine Chips platziert haben, muss er dies sofort und ohne weitere Überlegungen tun. **Wer als Letzter Chips auf seine Uluru-Karte legt, erhält**

in jedem Fall 1 Minuspunkt. (Ausnahme: Im Spiel zu zweit gibt es keine Minuspunkte für den Letzten.) Es ist nicht erlaubt, bei den Mitspielern zu spicken, aber dafür bleibt ohnehin keine Zeit.



3. Auswerten

Nun werden der Reihe nach die 6 Wunschkarten überprüft. Der Startspieler liest jeweils vor, wo der betreffende Traumvogel (z. B. Gelb) eigentlich sitzen sollte und die Spieler prüfen auf ihrer Uluru-Karte, ob sie den dazugehörigen (z. B. gelben) Traumvogelchip richtig platziert haben. **Für jeden Wunsch, den ein Spieler nicht erfüllen konnte, erhält er 1 Minuspunkt.** Die Minuspunkte werden auf dem Zettel notiert.

Alex	Lara	Nina	Ralf	Chris
-1	0	0	0	-1
0	-1	-2	0	-1

4. Neue Runde

Die Wunschkarten dieser Runde werden zurück in die Schachtel gelegt und sind aus dem Spiel. Der Spieler links vom bisherigen Startspieler wird der neue Startspieler, zieht 6 neue Wunschkarten vom Nachziehstapel und legt sie offen unter die 6 Traumvögel. Er sagt: „Los!“ – und weiter geht's.

SPIELENDE

Das Spiel endet nach **6 Runden**. Für jeden Spieler werden nun die Minuspunkte addiert. Wer die wenigsten Minuspunkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

DIE WUNSCHKARTEN

1er Wunschkarten (3x)



Ich weiß nicht, was ich will ...!
Der Wunsch ist **automatisch** erfüllt, denn der Traumvogel ist mit jedem Platz auf der Uluru-Karte zufrieden.

2er Wunschkarten (je 6x)



Ich will auf einen dieser 3 Plätze!
Der Wunsch ist erfüllt, wenn sich der Traumvogelchip auf einem der 3 dunkel hervorgehobenen Plätze befindet.



Ich will einen Platz an derselben Seite wie ...!
Der Wunsch ist erfüllt, wenn sich zwischen dem Traumvogelchip und der abgebildeten

Farbe (hier Gelb) keine Ecke befindet. Damit befinden sie sich auf derselben Seite.

Ob ein Vogel zwischen ihnen sitzt, spielt keine Rolle – Hauptsache es ist dieselbe Seite.



Ich will einen Platz gegenüber von ...!

Der Wunsch ist erfüllt, wenn sich zwischen dem Traumvogelchip und der abgebildeten Farbe (hier Grün) genau zwei Ecken befinden. Damit sitzen sie auf gegenüberliegenden Seiten.



Ich will, dass niemand zwischen mir und ... sitzt!

Der Wunsch ist erfüllt, wenn sich der Traumvogelchip direkt neben der abgebildeten Farbe (hier Weiß) befindet, also kein anderer Traumvogel dazwischen sitzt.

Ob sich eine Ecke zwischen den beiden Traumvögeln befindet, spielt keine Rolle.

3er Wunschkarten



Ich will genau einen Platz entfernt sein von ...!

Der Wunsch ist erfüllt, wenn sich zwischen dem Traumvogelchip und der abgebildeten Farbe (hier Orange) genau ein Platz befindet. Ob sich eine Ecke zwischen den beiden Traumvögeln befindet, spielt keine Rolle.



Ich will auf einen dieser 2 Plätze!

Der Wunsch ist erfüllt, wenn sich der Traumvogelchip auf einem der 2 dunkel hervorgehobenen Plätze befindet.

Hinweis 1:

Wenn eine Wunschkarte dieselbe Farbe zeigt wie der Traumvogel darüber, ist sie automatisch erfüllt. Wenn z. B. unter dem grünen Traumvogel die Karte liegt: „Ich will einen Platz gegenüber von Grün!“, ist der Wunsch von Grün automatisch erfüllt, egal wo der grüne Chip platziert wird.

Hinweis 2:

Es gibt **nicht** immer eine Lösung, die für alle 6 Traumvögel funktioniert, denn deren Wünsche können sich auch widersprechen! Wenn z. B. Grün gegenüber von Weiß sitzen möchte, Weiß aber direkt neben Grün sitzen will, können nicht beide Wünsche erfüllt werden. Jeder Spieler muss sich dann entscheiden, welcher Wunsch unerfüllt bleibt und 1 Minuspunkt in Kauf nehmen!

Der Autor



Lauge Luchau lebt gemeinsam mit seiner Frau und seinen beiden Töchtern in Århus, Dänemark. Er ist Architekt, entwickelt mittlerweile aber hauptsächlich Brettspiele.

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellesern.

Gestaltung: SENSiT Communication GmbH, München
Redaktion: Bärbel Schmidts, Christoph Rother







© 2013 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: 699703
Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY

Beispiel:



-  *Blau will auf die gegenüberliegende Seite von Grün.*
-  *Der Wunsch von Orange ist automatisch erfüllt, da er sich auf Orange selbst bezieht.*
-  *Gelb will auf einem der 2 hervorgehobenen Plätze sitzen.*
-  *Grün will auf derselben Seite wie Gelb sitzen.*
-  *Schwarz will niemanden zwischen sich und Weiß haben.*
-  *Weiß kann überall sitzen.*

Eine mögliche Lösung, die keine Minuspunkte beschert:

