

Grzegorz Rejchman

Ubongo 3D Family



für 1-4 Spieler ab 8 Jahren

Spielidee

In jeder Runde erhält jeder von euch eine Legetafel. Per Würfelwurf wird bestimmt, welche Aufgabennummer auf der Legetafel gespielt wird. Dann wird die Sanduhr umgedreht. Ihr versucht alle gleichzeitig, die helle Legefläche auf eurer Legetafel 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 erhalten sogar noch jeweils einen Extra-Edelstein. Wer nach 9 Runden die wertvollste Edelsteinsammlung hat, gewinnt.

Spielmaterial

- 72 Legetafeln mit 671 Aufgaben
- 4x8 Legeteile
- 58 Edelsteine
 - 19 Saphire (blau)
 - 19 Bernsteine (braun)
 - 10 Rubine (rot)
 - 10 Smaragde (grün)
- 1 Stoffbeutel
- 1 Würfel
- 1 Sanduhr



Vor dem ersten Spiel ...

... füllt ihr alle Edelsteine in den Stoffbeutel.

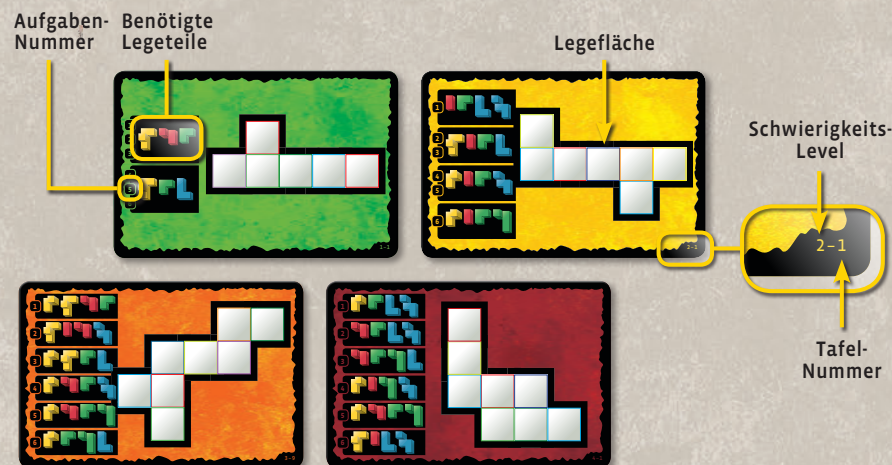
Vor jedem Spiel ...

-> Jeder von euch nimmt sich ein Set aus **8 Legeteilen**, die sich alle in ihrer Form unterscheiden. Legt eure Bausteine vor euch auf den Tisch. Bei weniger als 4 Spielern kommen nicht benötigte Sets in die Schachtel zurück.

Legeteil-Set eines Spielers:



-> Entscheidet euch, mit welchen **Legetafeln** ihr spielen möchtet. Es gibt **4 verschiedene Schwierigkeits-Level**:



Ihr könnt alle mit demselben Schwierigkeitsgrad spielen oder mit unterschiedlichen. Wir empfehlen, dass jüngere Kinder zunächst Level 1 spielen und Erwachsene Level 2, 3 oder 4 (je nach Können).

So könnt ihr ganz einfach für Chancengleichheit sorgen.

-> Jeder von euch erhält **9 Legetafeln** in seinem Schwierigkeits-Level und legt sie als **Nachziehstapel** vor sich. Achtet darauf, dass die Legetafelseiten, mit denen ihr spielen möchtet, **verdeckt** sind. Die restlichen – nicht benötigten – Legetafeln legt ihr zurück in die Schachtel.

-> 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 die **oberste Legetafel von seinem Stapel** und legt sie so vor sich, dass sein **gewählter Level sichtbar** ist.
- > Jetzt **würfelt** der Jüngste von euch. Die **gewürfelte Zahl** gibt an, welche **Aufgabe** auf den Legetafeln zu lösen ist.
Hinweis: Auf manchen Legetafeln sind **mehrere Zahlen derselben Aufgabe zugeordnet**.
- > Dann dreht ein anderer Spieler 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 in die Schachtel zurück**.

Neue Runde

Jeder nimmt sich eine **neue Legetafel** von seinem 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 Punktezah 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.



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.

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. Weltweit hat er bereits zahlreiche Spiele veröffentlicht. Die Spiele aus der Ubongo-Reihe sind seine erfolgreichsten und haben schon etliche Auszeichnungen gewonnen.

Illustration: Bernd Wagenfeld, Karl Homes, Nicolas Neubauer

Grafik: Sensit Communication, sensit.de

Redaktion: Ralph Querfurth

Grzegorz Rejchtman und KOSMOS danken allen Testspielern und Regellesern.

© 2019 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. 694258