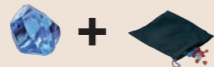


## Belohnung

Alle, die ihre Aufgabe gelöst haben, erhalten eine **Belohnung**:

1. Wer die eigene Legefläche am schnellsten 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. Die Nummer 2 erhält **1 braunen Bernstein** aus der Auslage und zieht **zusätzlich** noch zufällig **1 Edelstein** aus dem Beutel.



3. Die Nummer 3 zieht sich zufällig **1 Edelstein** aus dem Beutel.



4. Die Nummer 4 zieht sich zufällig **1 Edelstein** aus dem Beutel.



Alle, die ihre Legefläche vor Ablauf der Sanduhr **nicht vollständig belegen** konnten, gehen 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 eine oder gar keine Person 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 alle soeben **gespielten Legetafeln** in die Schachtel **zurück**.

## Neue Runde

Nun nehmt ihr euch alle jeweils eine **neue Legetafel** vom Stapel. Die im Uhrzeigersinn nächste Person **würfelt**, um zu bestimmen, welche Aufgabe gespielt wird, usw.

## SPIELEND

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 Punkte** hat, gewinnt.

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

Alle am Gleichstand Beteiligten nehmen sich eine Legetafel. Bestimmt, wer würfelt.

Die Sanduhr wird weggelassen. Wer die eigene Aufgabe zuerst löst, gewinnt das Spiel!

### Beispiel:

Finn hat am Spielende **1 roten Rubin**, **1 blauen Saphir**, **3 grüne Smaragde** und **3 braune Bernsteine**. **S**omit 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.

### 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 zahlreiche Spiele veröffentlicht.

**Illustration:** Bernd Wagenfeld, Karl Homes, Nicolas Neubauer, Annette Nora Kara  
**Grafik:** Sensit Communication, sensit.de  
**Redaktion:** Elisabeth Sieber-Baskal & Sandra Hanstein (Junior MBS), Ralph Querfurth & Michael Sieber-Baskal (3-D Family)

Grzegorz Rejchtman und KOSMOS danken allen, die beim Testspielen und Regellesen mitgewirkt haben.

© 2016 (Junior MBS), 2019 und 2022 KOSMOS (3-D Family)  
Franch-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG  
Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart, DE  
kosmos.de/servicecenter

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY  
Art.-Nr.: 683160 (3-D Family) und 683429 (Junior MBS)

# SPIELREGELN

Optional:  
**KNOBELPASS  
MIT  
LÖSUNGSHILFE!**



Für 1-4  
Personen  
ab 5 Jahren



## Ubongo! Junior

DAS WILDE PUZZLESPIEL



## SPIELMATERIAL

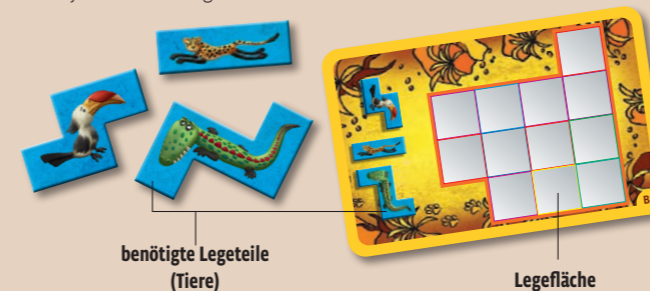
32 Spielkarten mit 64 Puzzles  
4 x 7 Legeteile mit Tieren

## SPIELIDEE

Ihr legt gleichzeitig und so schnell wie möglich die Tiere auf eure Karten. Wer zuerst fertig ist, ruft **Ubongo!** und erhält die Karte als Belohnung. Für die anderen geht's inzwischen rasant weiter. Die Runde endet, wenn die vorletzte Person ihre Tiere richtig auf ihre Karte platziert und **Ubongo!** gerufen hat. Wer nach 5 Runden die meisten Karten besitzt, hat gewonnen!

## SPIELVORBEREITUNG

- > Lost zuerst eure Spielerfarben aus: Legt die 4 Legeteile mit den Erdmännchen in den Schachteldeckel und schüttelt ihn. Ohne hinzusehen, zieht ihr nun der Reihe nach ein Legeteil: Eure Spielfarbe ist jetzt Gelb, Pink, Grün oder Blau.
- > Nehmt euch die **7 Legeteile** dieser Farbe und legt sie vor euch auf den Tisch. Sie unterscheiden sich durch die abgebildeten Tiere und ihre Form.
- > Nehmt euch **alle Karten** eurer Spielfarbe und entscheidet zusammen, ob ihr mit der einfachen Seite (grün) oder der schwierigen Seite (gelb) spielt. Für das erste Spiel empfehlen wir euch die einfache Seite.
- > Legt eure **8 Karten** so auf einen Stapel übereinander, dass die Seite, mit der ihr spielen möchtet, verdeckt ist. Zieht die obersten 3 Karten und legt sie zurück in die Schachtel. Die restlichen 5 Karten bilden euren Nachziehstapel.
- > Jede Karte zeigt eine individuelle, helle **Legefläche**, die mit Legeteilen exakt belegt werden muss. Die dafür benötigten Legeteile (Tiere) sind auf jeder Karte abgebildet.



benötigte Legeteile  
(Tiere)

Legefläche

## SPIELABLAUF

Ihr spielt über **5 Runden**. In der ersten Runde beginnt die älteste Person. Danach startet die im Uhrzeigersinn nächste Person die nächste Runde. Jede Runde verläuft so:

### 1. Legeteile auf die Karte legen:

- > Zieht alle gleichzeitig die **oberste Karte** von eurem Nachziehstapel und legt sie mit der Seite, auf der gespielt wird, vor euch ab.
- > Nehmt euch die **Legeteile** mit den Tieren, die auf eurer Karte abgebildet sind, und legt sie daneben.

- > Jetzt ruft die Startperson „Los!“ und alle schnappen sich ihre Tiere, um die helle Legefläche der eigenen Karte so schnell wie möglich zu belegen.
- > Sobald jemand von euch die Tiere auf der eigenen Legefläche genau platziert hat, ruft du **Ubongo!** Es darf kein Tier über die Legefläche hinausragen und kein Kästchen frei bleiben. Die anderen spielen inzwischen weiter, aber nur so lange, bis die **vorletzte Person** ebenfalls ihre Karte richtig belegt und Ubongo! gerufen hat. Danach endet die Runde **sofort**.

### 2. Karte auswerten:

- > **zu zweit:** Wer zuerst **Ubongo!** ruft, darf die eigene Karte behalten und legt sie auf den eigenen Gewinnstapel. Die zweite Person geht leer aus und muss ihre Karte in die Schachtel legen.
- > **zu dritt:** Die schnellste Person darf ihre Karte behalten und bekommt zusätzlich noch die Karte von Nummer 3. Nr. 1 legt beide Karten auf ihren Gewinnstapel. Nummer 2 darf ihre Karte ebenfalls auf ihren Gewinnstapel legen. Nummer 3 geht leer aus, denn sie muss ihre Karte an Nr. 1 abgeben.
- > **zu viert:** Die schnellste Person darf ihre Karte behalten und bekommt zusätzlich noch die Karte von Nummer 4. Sie legt beide Karten auf ihren Gewinnstapel. Nummer 2 und Nr. 3 dürfen ihre Karten auf ihren Gewinnstapel legen. Nummer 4 geht leer aus, denn sie muss ihre Karte an Nr. 1 abgeben.

### 3. Neue Runde starten:

Zieht eine neue Karte von eurem Nachziehstapel und nehmt euch die dazugehörigen Legeteile. Wer nun die Runde startet, ruft „Los!“ und ihr spielt wie oben beschrieben weiter.

## ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet nach **5 Runden**. Es gewinnt, wer die meisten Karten auf dem eigenen Gewinnstapel gesammelt hat. Haben mehrere Personen gleich viele Karten, gewinnen sie gemeinsam.

## WEITERE REGELN

Konnte niemand von euch die Tiere richtig auf der Karte platzieren, dann werden die Karten in die Schachtel gelegt. Nehmt euch für die nächste Runde eine neue Karte vom Nachziehstapel.

## SOLOSPIEL OHNE ZEIT

Für die ersten Solospiele empfehlen wir, ohne Zeitdruck zu spielen. Nimm dir alle **8 Karten** einer Spielfarbe mit den dazu passenden Legeteilen. Hast du die Tiere auf der Legefläche richtig platziert, darfst du die Karte auf deinen Gewinnstapel legen. Karten mit nicht gelösten Puzzles kommen in die Schachtel. Merk dir, wie viele Karten du gewonnen hast. Beim nächsten Mal nimmst du dir die Karten und Legeteile einer anderen Spielfarbe und vergleichst deine Ergebnisse.

## SOLOSPIEL AUF ZEIT

Du kannst aber auch wie bei der Solospiel-Variante von 3-D-Family auf Zeit spielen.

Für 1-4  
Personen  
ab 8 Jahren

# Knobelspaß für alle

# Ubongo!

## 3-D Family

Optional:  
**Knobelspaß  
mit  
Lösungshilfe!**



### Worum geht's

Ihr erhaltet jeweils einen Satz aus 8 Legeteilen. Zu jedem Rundenbeginn nehmt ihr euch außerdem jeweils eine neue Legetafel. Per Würfelwurf bestimmt ihr, welche Aufgabe auf jeder Legetafel gespielt wird. Dann dreht ihr die Sanduhr um. Alle versucht ihr nun gleichzeitig, die helle Legefläche auf euren Legetafeln mit den vorgegebenen dreidimensionalen Legeteilen so zu belegen, dass die Fläche „2-stöckig“ vollkommen bedeckt ist. Alle, die es binnen 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.

### Spielvorbereitungen

-> Ihr erhaltet jeweils einen Satz aus **8 verschiedenen Legeteilen**. Bei weniger als 4 Personen kommen die nicht benötigten Legeteile in die Schachtel zurück.



### Spielmaterial

- 4 x 8 Legeteile (mit je 2 Formen pro Farbe)
- 72 Legetafeln (mit 671 unterschiedlichen Aufgaben)

58 Edelsteine  
**19 Saphire (blau)**  
**19 Bernsteine (braun)**  
**10 Rubine (rot)**  
**10 Smaragde (grün)**

1 Stoffbeutel  
 1 Würfel  
 1 Sanduhr

Nur im originalen Spiel. Nicht in dieser Schul-Edition enthalten!

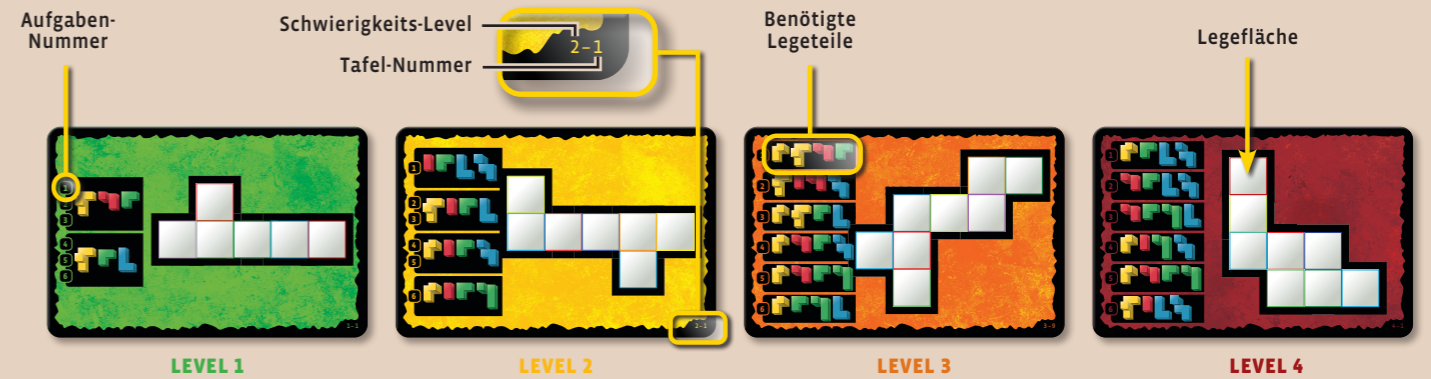


Stoffbeutel mit Edelsteinen

Füllt vor dem ersten Spiel alle Edelsteine in den Stoffbeutel.



-> 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.

-> Ihr erhaltet jeweils einen Satz von **9 Legetafeln** in eurem jeweils gewählten Schwierigkeitsgrad und legt sie als persönlichen **Nachziehstapel** vor euch. 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**.

**Jede Spielrunde verläuft so:**

-> Nehmt euch alle jeweils die **oberste Legetafel von eurem Stapel** und legt sie so vor euch, dass euer **gewählter Level sichtbar** ist.

-> Wer am jüngsten ist, **würfelt**. Die **gewürfelte Zahl** gibt an, welche **Aufgabe** auf euren Legetafeln so schnell wie möglich zu lösen ist.

**HINWEIS:** Auf manchen Legetafeln sind **mehrere Zahlen derselben Aufgabe zugeordnet**.

-> Eine andere Person dreht nun die **Sanduhr** um.

-> **Ihr alle** sucht euch so schnell wie möglich aus euren **8 Legeteilen** die heraus, die auf eurer eigenen Legetafel neben der **gewürfelten Zahl** abgebildet sind.

-> Sobald du die benötigten Legeteile gefunden hast, versuchst du, die helle **Legefläche** deiner Legetafel mit den **Legeteilen exakt zu 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. Du darfst die Legeteile dafür **drehen und wenden**.

**Beispiel:**



-> Sobald du es geschafft hast, deine Aufgabe zu lösen, rufst du „**Ubongo!**“.

-> Die anderen versuchen weiter, vor Ablauf der Sanduhr ebenfalls ihre Aufgabe zu lösen.

-> Wer zuerst bemerkt, dass die Sanduhr abgelaufen ist, ruft sofort „**Stopp**“.  
 Dann müssen alle sofort aufhören.

### Zweite-Chance-Runde

Ist die **Sanduhr abgelaufen** und es konnte **niemand** die eigene 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**.