

Knobelspaß für alle

Ubongo!

3-D Family

Für 1-4 Personen ab 8 Jahren

Optional:
**Knobelspaß
mit
Lösungshilfe!**



Möchtet ihr den Ubongo-Timer nutzen oder sucht ihr Lösungen zu den Aufgaben? Dann ladet euch die kostenlose Kosmos Erklär-App herunter und darin dann Ubongo 3-D Family.

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.

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



Stoffbeutel mit Edelsteinen

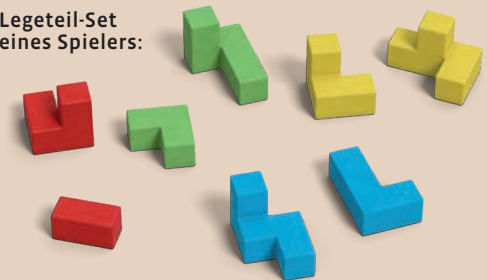
Aufgaben in 4 Schwierigkeits-Leveln

Füllt vor dem ersten Spiel alle Edelsteine in den Stoffbeutel.

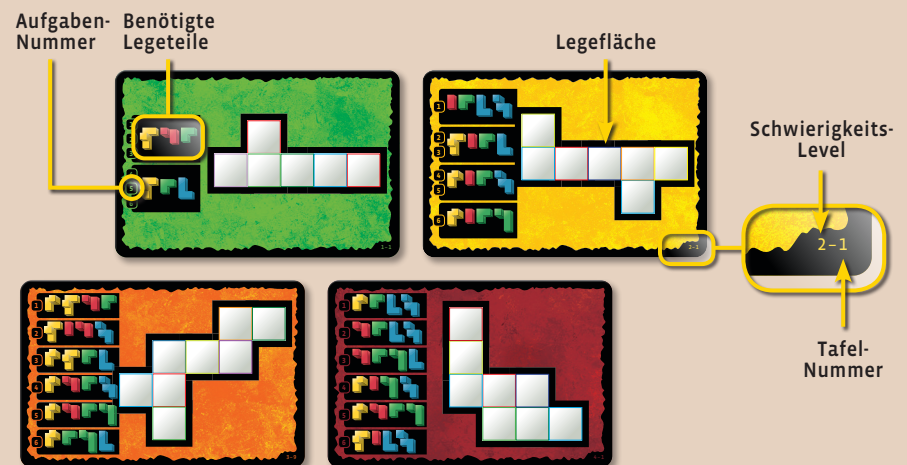
Spielvorbereitungen

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

-> 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.

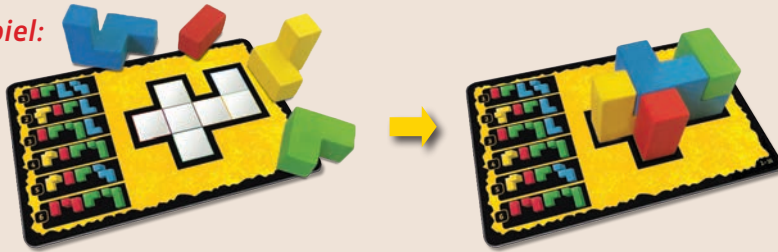
SPIELABLAUF

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**.

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.

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.

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.

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

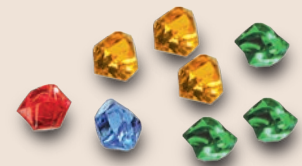
Wer von euch die **meisten Punkte** hat, gewinnt.

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**. 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.

Illustration: Bernd Wagenfeld, Karl Homes, Nicolas Neubauer

Grafik: Sensit Communication, sensit.de

Redaktion: Ralph Querfurth, Michael Sieber-Baskal

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

© 2019, 2022 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. 683160