

# Ubongo 3-D

Rasant  
für 2-4 Spieler  
ab 10 Jahren  
3-D-Legespiel

## Spielmaterial

- 36 Legetafeln (mit 504 Aufgaben)
- 40 Legeteile
  - 1 10-seitiger Würfel
  - 1 Sanduhr
  - 1 Stoffbeutel
- 58 Edelsteine (19 Saphire, 19 Bernsteine,  
10 Rubine, 10 Smaragde)
- 1 Lösungsheft

## Spielidee

Jeder Spieler erhält eine Legetafel. Per Würfelwurf wird bestimmt, welche Aufgabennummer auf der Tafel gespielt wird. Anschließend nimmt sich jeder die passenden Legeteile aus der Tischmitte. Dann wird die Sanduhr umgedreht. Alle Spieler versuchen gleichzeitig, ihre helle Legefläche 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 Spieler erhalten sogar noch jeweils einen Extra-Edelstein. Wer nach 9 Runden die wertvollste Edelsteinsammlung hat, gewinnt.

## Vor dem ersten Spiel ...

... werden alle Edelsteine in den schwarzen Stoffbeutel umgefüllt.



### 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	



## Legetafeln + Würfel



Jede Legetafelseite zeigt zwei **helle** Legeflächen.

Zu jeder Legefläche gehören 2 Aufgaben (einfachere Seite) bzw. 5 Aufgaben (schwierigere Seite).

Jeweils 4 Tafeln mit dem gleichen Tiersymbol gehören zusammen. Pro Runde bekommt **jeder Spieler eine dieser 4 Tafeln** und versucht, die ausgewürfelte Aufgabe auf seiner Legetafel zu lösen.

Der Würfel gibt vor, welche Aufgabe zu lösen ist.

## Spielablauf

Das Spiel läuft über 9 Runden.

### Spielrunde

- > Jeder Spieler zieht reihum die **oberste Legetafel** vom Stapel und legt sie mit der Seite offen vor sich, auf der gespielt wird (einfacher oder schwieriger).
- > Alle Spieler haben nun eine Tafel **mit dem gleichen Tiersymbol** vor sich liegen.
- > Jetzt würfelt der jüngste Spieler. 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“.

## Spielvorbereitungen

- > Die Spieler entscheiden gemeinsam, ob sie mit der **einfacheren Seite** der Legetafeln spielen (je drei Legeteile pro Aufgabe) **oder** mit der **schwierigeren Seite** (je vier Legeteile).
- > Die **Legetafeln** werden nach den 9 Tiersymbolen sortiert. Es gibt jeweils 4 Tafeln mit dem gleichen Tiersymbol. Sollten nur **3 Spieler** mitspielen, wird von jedem Tiersymbol **eine Tafel entfernt** und in die Schachtel zurückgelegt – bei **2 Spielern jeweils zwei Tafeln**. Anschließend werden die 9 Tiersymbol-Kartensätze zu einem großen Stapel aufeinandergelegt.
- > Die **40 Legeteile** werden so in die Tischmitte gelegt, dass alle Spieler sie gut erreichen können.
- > Aus dem Beutel mit den Edelsteinen werden 9 Saphire (blau) und 9 Bernsteine (braun) herausgesucht. Aus diesen 18 Edelsteinen werden zwei Reihen gelegt – eine Reihe mit den 9 Saphiren und eine Reihe mit den 9 Bernsteinen. Diese 2 x 9 Steine sind die Auslage und zugleich Rundenzähler.
- > Die Sanduhr und der Würfel werden bereitgestellt.

- > Jeder Spieler sucht sich die Legeteile aus der Tischmitte, die er für seine Aufgabe benötigt und legt sie vor sich.

### Achtung:

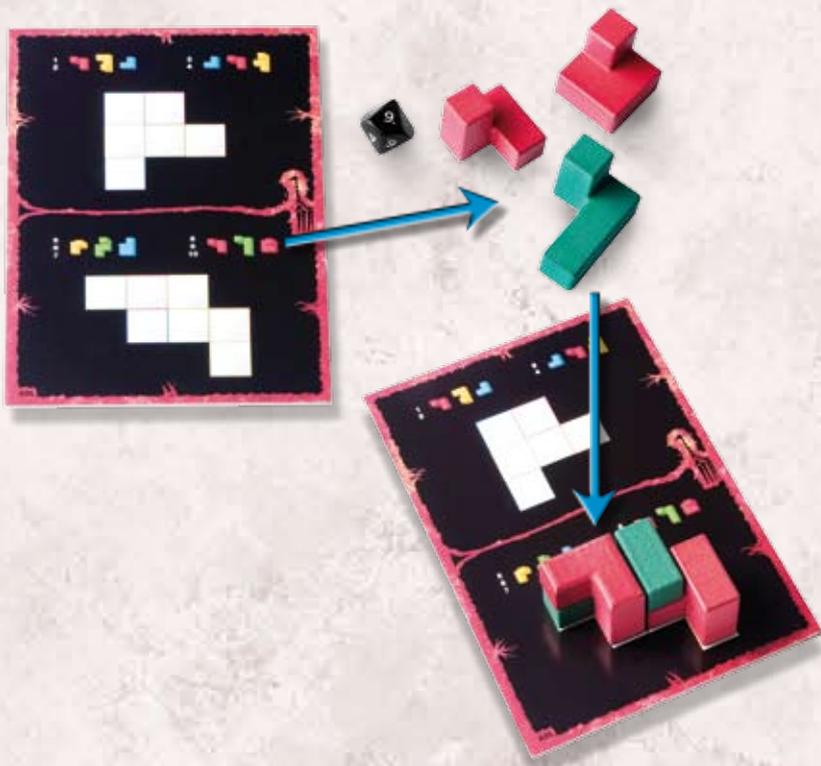
Unbedingt genau hinschauen, welche Legeteile für die aktuelle Aufgabe benötigt werden. Einige Legeteile ähneln sich auf den ersten Blick:



- > Erst wenn jeder Spieler seine Legeteile vor sich liegen hat, wird die Sanduhr umgedreht.
- > Nun versucht jeder Spieler, die zur aktuellen Aufgabe gehörige helle Legefläche seiner Tafel mit seinen 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.

- > Sobald es ein Spieler geschafft hat, seine Aufgabe zu lösen, ruft er: „Ubongo!“
- > Die anderen Spieler versuchen weiter, vor Ablauf der Sanduhr ebenfalls ihre Aufgabe zu lösen.



## Belohnung

1. Der erste Spieler, der seine Fläche exakt belegt hat und „Ubongo!“ ruft, nimmt sich **1 blauen Saphir** von der Auslage und zieht gleich noch **1 weiteren Edelstein blind aus dem Beutel**.
2. Der zweitschnellste Spieler erhält **1 braunen Bernstein** von der Auslage und zieht gleich noch **1 weiteren Edelstein blind aus dem Beutel**.
3. / 4. Schaffen es auch der dritte bzw. vierte Spieler innerhalb der Sanduhrzeit, ihre Legefläche richtig zu belegen, zieht jeder von ihnen **1 Edelstein blind aus dem Beutel**.

- |            |    |  |
|------------|----|--|
| 1. Spieler | -> | 1 blauer Saphir<br>+ 1 Edelstein aus Beutel ziehen     |
| 2. Spieler | -> | 1 brauner Bernstein<br>+ 1 Edelstein aus Beutel ziehen |
| 3. Spieler | -> | 1 Edelstein aus Beutel ziehen                          |
| 4. Spieler | -> | 1 Edelstein aus Beutel ziehen                          |

## Keiner hat's geschafft? -> Zweite-Chance-Runde

Ist die Sanduhr abgelaufen und konnte **keiner** der Spieler seine Aufgabe lösen, gibt es eine Zweite-Chance-Runde. Die **Sanduhr** wird **erneut umgedreht** und die Spieler versuchen weiter, ihre Fläche zu belegen. Sobald ein Spieler in der Zweite-Chance-Runde seine Aufgabe löst, ruft er „Ubongo!“ und zieht **1 Edelstein blind aus dem Beutel**. Er erhält jedoch keinen Edelstein aus der Auslage. Die Runde endet dann sofort und die anderen Spieler gehen leer aus. Schafft es **wieder kein Spieler**, seine Fläche innerhalb der Sanduhrzeit zu belegen, zieht **keiner** einen Edelstein aus dem Beutel und die Runde ist endgültig beendet.

1. Spieler -> 1 Edelstein aus Beutel ziehen

(Maximal ein Spieler erhält 1 Edelstein in der Zweite-Chance-Runde.)

## Rundenende

- > Die Auslage der 9 Saphire und 9 Bernsteine dient auch als Rundenzähler. **Der blaue Saphir geht immer an den schnellsten und der braune Bernstein geht immer an den zweitschnellsten Spieler.**
- > Nach jeder gespielten Runde, müssen **genau 1 blauer Saphir und 1 brauner Bernstein weniger** in der Auslage liegen.
- > Es kann vorkommen, dass es nur ein Spieler oder kein Spieler geschafft hat, seine Aufgabe innerhalb der Sanduhrzeit zu lösen. In diesen Fällen muss die Auslage am Rundenende **extra reduziert** werden:
  - > Hat es in einer Runde **nur ein Spieler** geschafft, seine Legefläche exakt zu belegen, wird von der Auslage **1 brauner Bernstein genommen und in den Beutel gelegt.**
  - > Kam es in der aktuellen Runde zu einer Zweite-Chance-Runde, werden von der Auslage **1 blauer Saphir und 1 brauner Bernstein genommen und in den Beutel gelegt.**
- > Die Spieler legen die von ihnen benutzten Legeteile in die Tischmitte zurück.
- > Die Spieler legen die gespielten Legetafeln auf einen gemeinsamen Ablagestapel.

## Nun beginnt die neue Runde

- > Jeder Spieler zieht eine neue Legetafel vom Stapel.
- > Der jüngste Spieler würfelt, um zu bestimmen, welche Aufgabe gespielt wird ...



## Spielende

- Das Spiel endet nach 9 Spielrunden – also wenn alle Edelsteine der Auslage verschwunden sind.
- Nun addiert jeder die Werte seiner Edelsteine. (Werte siehe Abbildung weiter unten)
- Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.
- Sollten mehrere Spieler die höchste Punktezahl haben, findet ein „Stechen“ statt: Jeder von ihnen nimmt sich eine Legetafel mit dem gleichen Tiersymbol und es wird eine weitere Runde gespielt – diesmal aber ohne Sanduhr. Wer seine Aufgabe als Erster löst und „Ubongo!“ ruft, gewinnt das Spiel!

### Die Edelsteine

Die Werte der Edelsteine unterscheiden sich, je nach Farbe:

	<b>Rubine:</b>	je 4 Punkte
	<b>Saphire:</b>	je 3 Punkte
	<b>Smaragde:</b>	je 2 Punkte
	<b>Bernsteine:</b>	je 1 Punkt

<b>Beispiel:</b> 	1 x Wert 4 = 4 Punkte
	1 x Wert 3 = 3 Punkte
	3 x Wert 2 = 6 Punkte
	3 x Wert 1 = 3 Punkte

Ein Spieler mit 1 roten Rubin, 1 blauen Saphir, 3 grünen Smaragden und 3 braunen Bernsteinen hat insgesamt 16 Punkte.

## Tipps

- Es wird empfohlen, zunächst nur die einfacheren Aufgaben zu spielen, um sich an die dreidimensionalen Aufgabenstellungen zu gewöhnen.
- Im ersten Spiel kann man den Würfel weglassen und bei jeder Karte die **Aufgabe „3|4“ der einfacheren Seite** spielen – diese stellen durchschnittlich die einfachsten Aufgaben dar.
- Man sollte immer mit dem **„sperrigsten“ Teil anfangen** und die richtige Lage dafür finden. Leicht kann es passieren, einige der möglichen Positionen zu übersehen, da sie eher ungewöhnlich erscheinen – also unbedingt die Legeteile in alle Richtungen drehen, wenden und kippen, um sie auf der Legefläche unterzubringen (siehe Abbildung rechts).
- Wer bei einer Aufgabe mal gar nicht weiterkommt und es nicht mehr aushält, kann seine Neugierde auch im beiliegenden Lösungsheft befriedigen. Dazu schaut man auf die Bezeichnung der aktuellen Legetafelseite in der linken, unteren Ecke (z. B. Legetafelseite „A25“). Dann sucht man die gewünschte Aufgabe im Lösungsheft (z. B. „A25 – 1|2“).



**GAMEMOB.DE**  
DIE SPIELE COMMUNITY

#### 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® ([www.fasal.at](http://www.fasal.at)).

**Illustrationen:** Karl-Otto Homes, Nicolas Neubauer

**Grafik:** SENSiT Communication, München

**Redaktionelle Bearbeitung:** Ralph Querfurth

Der Verlag dankt allen Testspielern und Regellesern.

#### 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 erschienenes Spiel.

© 2009 KOSMOS Verlag  
Pfizerstraße 5–7  
D-70184 Stuttgart  
Tel.: +49 711 2191-0  
Fax: +49 711 2191-199  
E-Mail: [info@kosmos.de](mailto:info@kosmos.de)  
[www.kosmos.de](http://www.kosmos.de)  
ALLE RECHTE VORBEHALTEN.  
Art.-Nr.: 690847

