

Knobelspaß für Profis

Ubongo!

3-D Master

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 Master.

Für 1–4 Personen ab 10 Jahren

Worum geht's?

Zu jedem Rundenbeginn nehmt ihr euch jeweils eine neue Legetafel. Per Würfelwurf bestimmt ihr, welche Aufgabe auf jeder Legetafel gespielt wird. Anschließend nehmt ihr euch die passenden Legeteile aus der Tischmitte. Dann startet ihr den Timer. 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 vor Ablauf der Zeit 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.



Stoffbeutel mit Edelsteinen

10-seitiger Würfel

Legetafeln

Spielmaterial

36 Legetafeln (mit 504 Aufgaben)

40 Legeteile (siehe rechts)

58 Edelsteine

19 Saphire (blau)

19 Bernsteine (braun)

10 Rubine (rot)

10 Smaragde (grün)

1 10-seitiger Würfel

1 Stoffbeutel

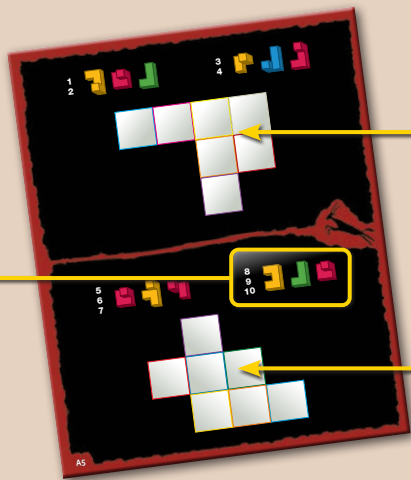
Füllt vor dem ersten Spiel alle Edelsteine in den Stoffbeutel.

Außerdem benötigt ihr einen Timer. Wir empfehlen den für Ubongo 3-D Master aus der **Ubongo-Erklär-App**. Ihr könnt aber auch einen beliebigen anderen Timer nehmen (z.B. via Smartphone). Stellt den Timer auf 90 Sekunden (oder 120, wenn ich das Spiel zum ersten Mal spielt).

40 Legeteile

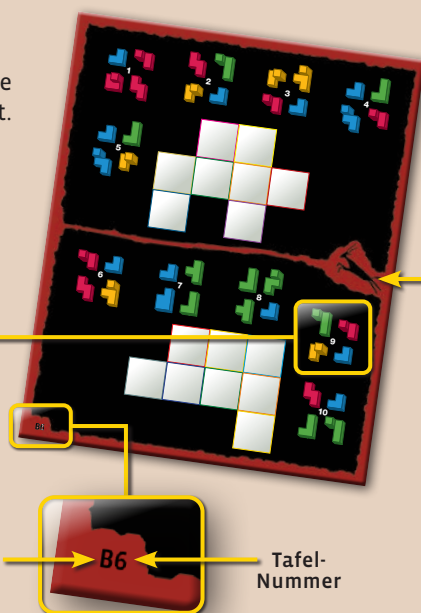


LEGETAFELN + WÜRFEL



Jede Legetafelseite zeigt **zwei helle Legeflächen**. Ihr müsst davon aber nur eine belegen. Auf der einfacheren A-Seite sind 2 Aufgaben pro Legefläche, auf der schwierigeren B-Seite sind 5 Aufgaben pro Legefläche.

Die gewürfelte Zahl gibt vor, welche Aufgabe ihr lösen müsst.



Jeweils **4 Tafeln mit dem gleichen Tiersymbol** gehören zusammen. Pro Runde bekommt **jede Person eine dieser 4 Tafeln** und versucht, die ausgewürfelte Aufgabe auf der eigenen Legetafel zu lösen.

Schwierigkeits-Level

B6

Tafel-Nummer

SPIELVORBEREITUNGEN

- > Entscheidet gemeinsam, ob ihr mit der **einfacheren A-Seite** der Legetafeln (je 3 Legeteile pro Aufgabe) **oder** mit der **schwierigeren B-Seite** (je 4 Legeteile) spielen wollt. Für die erste Partie empfehlen wir euch, die einfacheren Aufgaben mit nur 3 Legeteilen zu verwenden.
- > Sortiert die **36 Legetafeln** nach den 9 Tiersymbolen. Es gibt jeweils 4 Tafeln mit dem gleichen Tiersymbol. Eine für jede Person, die mitspielt. Zu **dritt** legt ihr von jedem Tiersymbol **1 Tafel zurück in die Schachtel**. Zu **zweit** legt ihr **2 Tafeln** pro Tiersymbol zurück in die Schachtel. Anschließend legt ihr die Tafeln aufeinander und bildet damit einen Stapel in der Tischmitte.

- > Legt die **40 Legeteile** so in die Tischmitte, dass ihr sie alle gut erreichen könnt.
- > 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**
- > Legt außerdem **Timer** und **Würfel** bereit.

SPIELABLAUF

Das Spiel läuft über **9 Runden**.

Spielrunde

- > Nehmt euch alle jeweils eine **Legetafel vom Stapel** und legt sie vor euch. Dreht eure eigene Legetafel um, sodass ihr die Aufgaben mit den 3 Legeteilen seht.
- > Achtet darauf, dass ihr jeweils eine **Tafel mit dem gleichen Tiersymbol** vor euch liegen habt.
- > Wer am jüngsten ist, **würfelt**. Die **gewürfelte Zahl** gibt an, welche **Aufgabe** auf euren Legetafeln so schnell wie möglich zu lösen ist.

Wichtig:

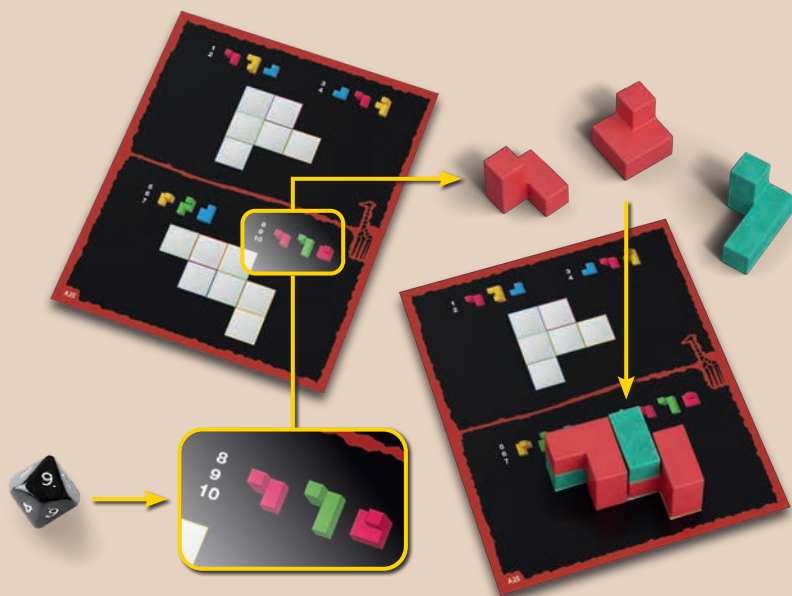
- > Es gibt pro Seite zwei Legeflächen. Die erwürfelte Aufgabe muss auf der Legefläche gelöst werden, zu der sie gehört. Auf der einfacheren **A-Seite** gehören die Zahlen 1 bis 4 zur **oberen** Legefläche, die Zahlen 5 bis 10 zur **unteren** Legefläche. Auf der schwierigeren **B-Seite** gehören die Zahlen 1 bis 5 zur **oberen** Legefläche, die Zahlen 6 bis 10 zur **unteren** Legefläche.
- > Auf der **A-Seite** mit 3 Legeteilen sind jeder Aufgabe zwei oder drei Würfelzahlen zugeordnet. Würfelt ihr also eine „5“, wird dieselbe Aufgabe gespielt wie auch bei einer gewürfelten „6“ oder „7“.
- > Sucht euch nun jeweils die Legeteile aus der Tischmitte, die ihr für eure Aufgabe benötigt, und legt sie vor euch.

Achtung:

Schaut genau hin, welche Legeteile ihr für eure Aufgabe benötigt. Einige Legeteile ähneln sich auf den ersten Blick:



- > **Erst wenn ihr alle eure Legeteile vor euch liegen habt**, startet ihr den Timer.
- > Jetzt versucht ihr alle, eure jeweilige Aufgabe zu lösen. Dazu müsst ihr die helle Legefläche eurer 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.
- > Wer es geschafft hat, die eigene Aufgabe zu lösen, ruft sofort: „**Ubongo!**“.
- > Die anderen versuchen weiter, vor Ablauf der Zeit ebenfalls ihre Aufgabe zu lösen.
- > Wenn der Timer signalisiert, dass die Zeit abgelaufen ist (oder falls ihr eine Uhr oder Sanduhr nehmt), ruft sofort: „**Stopp!**“.
Dann müssen alle sofort aufhören.



Zweite-Chance-Runde

Ist die **Zeit abgelaufen** und es konnte **niemand** die eigene Aufgabe lösen? Dann gibt es eine Zweite-Chance-Runde. **Startet den Timer erneut** und versucht weiter, eure Legefläche zu belegen. Schafft es **wieder niemand**, die eigene Legefläche innerhalb der gegebenen Zeit 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. Nummer 2 erhält **1 braunen Bernstein aus der Auslage** und zieht **zusätzlich** noch zufällig **1 Edelstein aus dem Beutel**.



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



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



Alle, die ihre Legefläche vor Ablauf der Zeit **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 innerhalb der Zeit 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** auf einen gemeinsamen Ablagestapel.

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.

