

3. Legetafel auswerten

- Jeder schaut bei seinen Nachbarn, ob die **Grundfläche** mit den Bausteinen **exakt belegt** wurde, also ob kein Kästchen frei geblieben ist und kein Baustein über die Grundfläche hinausragt.
- Die Spieler, die richtig gebaut haben, nehmen sich die Giraffe und messen, wie hoch ihr Turm ist. Je höher der Turm, desto mehr Edelsteine bekommt der Spieler. Ragt der Turm z. B. in das blaue Feld der Messlatte, erhält der Spieler 5 Edelsteine. Diese zieht er aus dem Beutel und legt sie als Vorrat vor sich ab. Schließt ein Turm genau zwischen 2 Feldern ab, erhält der Spieler die höhere Anzahl Edelsteine.
- Spieler, die nicht richtig gebaut haben, erhalten keine Edelsteine.

4. Neue Runde starten

Jeder zieht eine neue Legetafel vom Nachziehstapel. Der neue Startspieler ruft „Ubongo!“ und ihr spielt wie oben beschrieben.

Ende des Spiels

Das Spiel endet nach **6 Runden**. Es gewinnt, wer die meisten Edelsteine gesammelt hat. Haben mehrere Spieler gleich viele Edelsteine, gewinnen sie gemeinsam.



Spielvariante mit Ubongo 3-D

Familien können Ubongo Junior 3-D auch zusammen mit dem großen Ubongo 3-D spielen.



Spielvorbereitung

- **Jedes Kind** nimmt sich **6 Legetafeln** und **1 Set Bausteine aus Ubongo Junior 3-D**.
- **Erwachsene** nehmen sich je **6 Legetafeln aus Ubongo 3-D** und legen alle Bausteine aus Ubongo 3-D in die Tischmitte.
- Mit den Legetafeln werden **2 Nachziehstapel** gebildet – einer mit den Legetafeln aus Ubongo 3-D, der zweite mit den Legetafeln aus Ubongo Junior 3-D. Weiterhin werden aus Ubongo Junior 3-D die **Giraffe zum Messen** der Türme, **120 Edelsteine mit Beutel** und die **Sanduhr** bereitgelegt.
- Beginnend mit dem Startspieler nehmen sich alle eine Legetafel vom entsprechenden Nachziehstapel. **Erwachsene** stellen sich dann ihr Baustein-Set zusammen. Dazu entscheiden sie sich zunächst für eine Aufgabe auf der einfacheren Seite der Legetafel und nehmen sich die 3 jeweils vorgegebenen Bausteine. Aus den noch übrigen Ubongo 3-D-Steinen dürfen sie sich dann weitere 5 unterschiedliche aussuchen, wobei Teil 8 immer im Set enthalten sein muss.

Teil 8 aus
Ubongo 3-D

Wichtig: Ein Baustein-Set für die Runde besteht also immer aus 8 unterschiedlichen Bausteinen. Nach jeder Runde stellen sich **Erwachsene** ihr Set entsprechend ihrer neuen Aufgabe neu zusammen.

So wird gespielt

- Der Startspieler dreht die Sanduhr um und alle beginnen gleichzeitig zu puzzeln. Gespielt wird **nach den Regeln von Ubongo Junior 3-D**. **Erwachsene** müssen allerdings die Grundfläche statt nur in der untersten Etage zusätzlich auch in der zweiten Etage richtig belegen. Mit den restlichen ihrer 8 Bausteine dürfen sie dann ebenfalls beliebig in die Höhe bauen.
- Nach 90 Sekunden endet die Runde. Jeder prüft nun bei seinen Nachbarn, ob die **Grundfläche** exakt belegt wurde. Bei den Erwachsenen gilt das für die ersten beiden Etagen. Jeder, der richtig gebaut hat, darf mit der Giraffe seinen **Turm messen** und zieht die entsprechende Anzahl an **Edelsteinen aus dem Beutel**. Türme, die über die Messlatte herausragen, werden mit 5 Edelsteinen belohnt.

Das Spiel **endet nach 6 Runden**. Wer am Ende die meisten Edelsteine besitzt, hat gewonnen!

Grzegorz Rejchtman

Ubongo



Spielmaterial



Autor: Grzegorz Rejchtman
Illustration + Junior-Design:
Annette Nora Kara, anoka.de
Grafik: Sensit Communication,
sensit.de

Art.-Nr.: 697747

Konzept: Elisabeth
Sieber-Baskal
Redaktion: Elisabeth
Sieber-Baskal,
Sandra Dochtermann,
Katja Ermitsch

© 2017 Franckh-Kosmos
Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
kosmos.de

KOSMOS

Spielidee

Alle Spieler versuchen, gleichzeitig und so schnell wie möglich die Grundfläche mit den Bausteinen zu belegen. Dabei darf kein Kästchen frei bleiben und nichts über den Rand hinausragen. Ist das geschafft, bauen die Spieler flink mit den restlichen Steinen einen möglichst hohen Ubongo Dschungelturm. Nach 90 Sekunden ist die Zeit um. Nun kontrollieren alle der Reihe nach, ob sie die Grundfläche richtig belegt haben, und messen mit der Giraffe, wie hoch ihr Turm ist. Als Belohnung gibt es Edelsteine. Wer nach 6 Runden die meisten Edelsteine gesammelt hat, gewinnt diesen tierischen Bauspaß!

Vor dem ersten Spiel

Löst die Giraffe vorsichtig aus der Stanztafel und steckt beide Standfüße in die Einkerbungen am Fuß der Giraffe. Lasst euch dabei von euren Eltern oder älteren Geschwistern helfen.

Vor jedem Spiel

- Füllt die Edelsteine in den Stoffbeutel.
- Stellt die Sanduhr für alle gut sichtbar auf den Tisch.
- Nehmt euch ein Set aus **8 Bausteinen**, die sich alle in ihrer Form unterscheiden. Legt eure Bausteine vor euch auf den Tisch.

Baustein-Set eines Spielers



- Entscheidet euch, mit welchen Legetafeln ihr spielen möchtet.

Die Legetafeln gibt es in 4 Schwierigkeitsstufen:

Blaue Seite: **Ubongo Junior-Anfänger**

Grüne Seite: **Ubongo Junior-Kenner**

Gelbe Seite: **Ubongo Junior-Experte**

Rote Seite: **Ubongo Junior-Meister**



- Nehmt euch die folgende **Anzahl** von **Legetafeln**:

- Bei **1 Spieler**: Nimm dir **6 Legetafeln** einer Farbe.
- Bei **2 Spielern**: Nehmt euch **12 Legetafeln** einer Farbe.
- Bei **3 Spielern**: Nehmt euch **18 Legetafeln** einer Farbe.
- Bei **4 Spielern**: Nehmt euch **24 Legetafeln** einer Farbe.

- Legt die Legetafeln zu einem **Nachziehstapel** aufeinander. Achtet darauf, dass die Legetafelseite, mit der ihr spielen möchtet, verdeckt ist. Die restlichen Legetafeln legt ihr zurück in die Schachtel.

- Jede Legetafel zeigt eine andere, helle **Grundfläche**, die mit den Bausteinen exakt belegt werden muss. Welche eurer 8 Bausteine ihr dafür verwendet, ist euch überlassen.

Tipp: Achtet darauf, die Grundfläche mit möglichst wenigen Bausteinen zu belegen, damit ihr genügend Steine für den Turmbau übrig habt.

Spielablauf

Ihr spielt über **6 Runden**. In der ersten Runde ist der älteste Spieler der Startspieler. Im Lauf des Spiels wechselt der Startspieler im Uhrzeigersinn nach jeder Runde. Eine Runde verläuft so:

1. Grundfläche belegen

- Jeder Spieler zieht eine Legetafel vom Nachziehstapel und legt sie mit der Seite, auf der gespielt wird, vor sich ab.
- Jetzt ruft der Startspieler „**Ubongo!**“ und **dreht** die **Sanduhr** um.
- Alle schnappen sich ihre Bausteine, um die helle **Grundfläche** der eigenen Legetafel so schnell wie möglich zu **belegen**. Dabei darf im untersten Stockwerk kein Kästchen frei bleiben und nichts über den Rand hinausragen.

Beispiel:



2. Turm bauen

- Sobald ihr die Bausteine genau auf die vorgegebene Fläche platziert habt, beginnt ihr, mit den restlichen Bausteinen darauf einen möglichst hohen Turm zu bauen. Ab jetzt könnt ihr **völlig frei** bauen – die Bausteine dürfen über die Grundfläche hinausragen, müssen nicht exakt übereinandersitzen und ihr müsst auch nicht alle 8 Bausteine verbauen.
- Sobald die Sanduhr abgelaufen ist, ruft der Startspieler „**Stopp**“ und alle Spieler hören sofort mit dem Bauen auf.

