

Sjov for hele familien

# Ubongo!

## 3-D Family

### Hvad handler det om?

I får hver især et sæt med 8 forskellige brikker. Ved starten af hver runde trækker I hver især et nyt opgavekort. Ved at slå med terningen bestemmer I, hvilken opgave der skal løses på hvert kort. Vend derefter timeglasset. Alle prøver nu samtidigt at dække det lyse felt på deres opgavekort med de uddelte tredimensionelle brikker, så feltet bliver helt dækket i 2 lag.

Alle, som når det, inden timeglasset løber ud, skal råbe "Ubongo!" og må trække en ædelsten fra posen. De to hurtigste spillere får desuden en ekstra ædelsten.

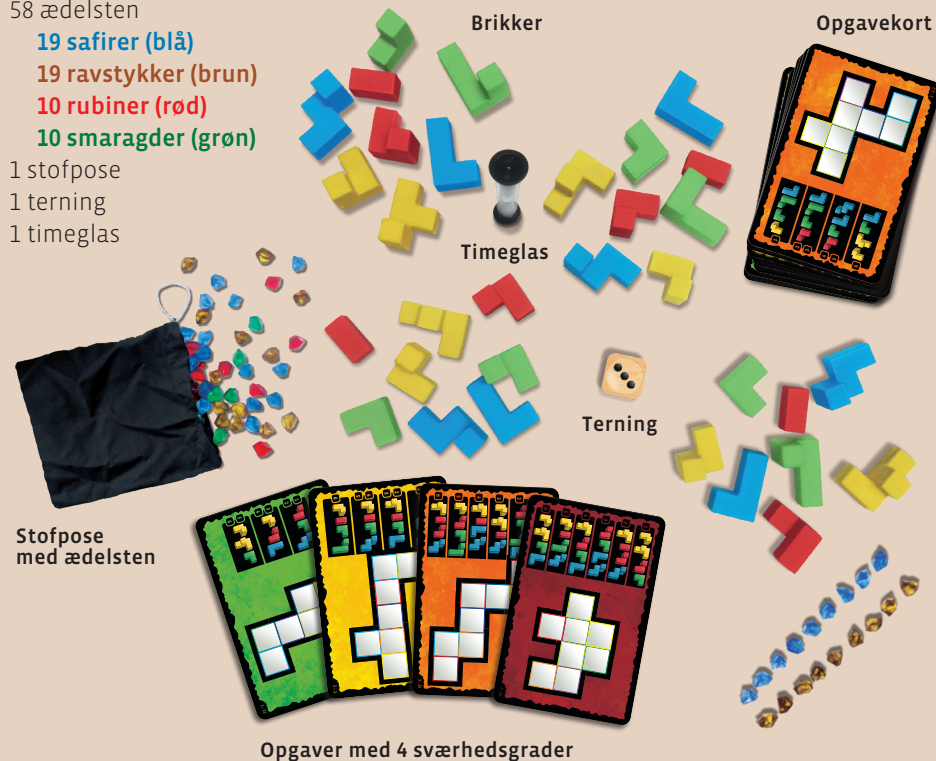
Vinderen er den spiller, der har den største værdi i ædelsten efter 9 runder.

### Indhold

4 x 8 brikker (i 2 forskellige former pr. farve)  
72 opgavekort (med 671 forskellige opgaver)  
58 ædelsten

**19 safirer (blå)**  
**19 ravstykker (brun)**  
**10 rubiner (rød)**  
**10 smaragder (grøn)**

1 stofpose  
1 terning  
1 timeglas



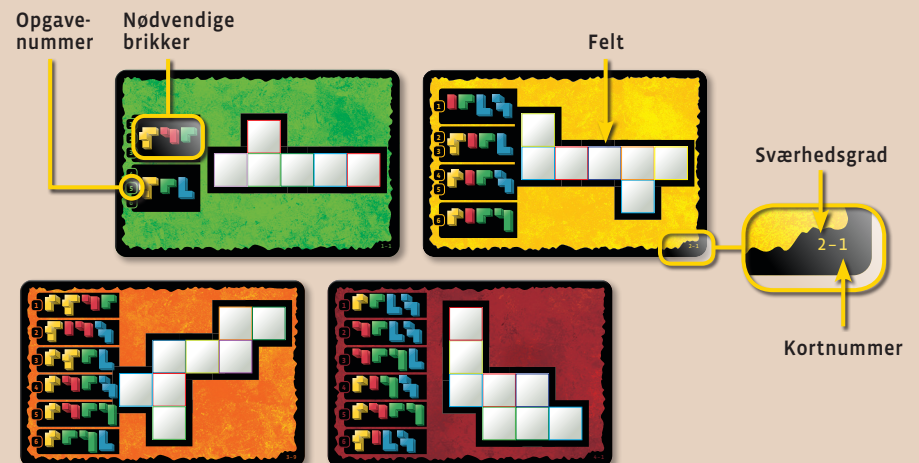
### Forberedelser

→ I får hver især et sæt med 8 forskellige brikker. Hvis I er færre end 4 spillere i spillet, lægges overskydende brikker tilbage i æsken.

Hver spiller skal have disse brikker:



→ Vælg de kort, som I vil spille med. Der er 4 forskellige sværhedsgrader.



I kan spille med samme eller individuel sværhedsgrad. Vi anbefaler, at yngre spillere starter på sværhedsgrad 1, og at voksne spillere vælger sværhedsgrad 2, 3 eller 4 (afhængigt af evner).

På den måde får alle en fair chance for at vinde.

→ Hver spiller får 9 kort i den valgte sværhedsgrad og lægger dem foran sig i en bunke. Siden med opgaver, der skal løses, skal vende nedad.

De resterende kort lægges tilbage i æsken.

→ Find **9 blå safirer** og **9 brune ravstykker** frem fra stofposen med ædelsten. Lav to rækker med disse ædelsten midt på bordet - en række med de **9 safirer** og en række med de **9 ravstykker**.

Disse 2 x 9 ædelsten bruges til point og til at tælle runder med. Ædelstenene har forskellig værdi:

**Rød = 4 point, blå = 3 point, grøn = 2 point, brun = 1 point**

→ Stil timeglasset og terningen på bordet.

Før spillet kan begynde, skal I putte alle ædelsten i stofposen.

## Spillets forløb

Spillet forløber over 9 runder.

### Hver runde forløber på denne måde:

- Alle tager det øverste kort i sin bunke og lægger det foran sig, så den valgte sværhedsgrad er synlig.
- Den yngste spiller slår med terningen. Antallet af øjne bestemmer den opgave på kortet, der skal løses hurtigst muligt.  
**Tip:** På nogle af kortene hører flere tal til den samme opgave.
- En spiller vender timeglasset.
- Blandt de 8 mulige brikker vælger alle så hurtigt som muligt de brikker, der er nødvendige til den stillede opgave.
- Når du har fundet de nødvendige brikker, skal du lægge dem på det lyse felt på kortet, så de dækker det helt. Det betyder, at feltet skal være dækket helt i præcis to lag. Ingen brikker må rage ud over det lyse felt, og ingen brikker må ligge i tre lag. Man må dreje og vende brikkerne.



- Så snart du har løst opgaven, skal du råbe "Ubongo!".
- De andre spillere fortsætter med at løse deres opgave, indtil timeglasset løber ud.
- Den første, der bemærker, at timeglasset er løbet ud, råber straks "Stop!". Alle skal nu stoppe med at løse deres opgaver.

### Runde med ekstra chance

Løb timeglasset ud, inden nogen nåede at løse sin opgave?

Så bliver der en runde mere med en ekstra chance. Vend timeglasset, og prøv igen at dække det lyse felt på kortet. Hvis ingen når at løse opgaven i ekstrarunden, afsluttes runden uden vinder.

### Belønning

Alle, som har løst sin opgave, får en belønning:

1. Den spiller, som først løser opgaven og råber "Ubongo!", må tage **en blå safir** fra bordet og derefter en tilfældig ædelsten fra stofposen.
2. Nummer 2 må tage **et brunt ravstykke** fra bordet og derefter en tilfældig ædelsten fra stofposen.
3. Nummer 3 må tage en tilfældig ædelsten fra stofposen.
4. Nummer 4 må tage en tilfældig ædelsten fra stofposen.



De spillere, som ikke nåede at løse deres opgave, får ingen ædelsten.

#### Oplysninger om materialet:

Brikkerne er fremstillet i sprøjtetstøbt trægranulat af primært fornyelige råstoffer. Hovedbestanddelene er træ, majs, harpiks og en lille smule pigment. Den særlige struktur og de små farvevariationer er kendetegnende for dette økologiske kvalitetsmateriale fra virksomheden Fasal® (fasal.at).

#### Om forfatteren:

Grzegorz Rejchtman, årgang 1970, bor i Monaco. Han stammer oprindeligt fra Polen og er uddannet i datalogi og økonomi, foretrækker spil, som er hurtige at lære, og som giver masser af sjov og interaktion. Han har udgivet adskillige spil i Skandinavien og resten af verden.

## Afslutning på runden

De **9 safirer** og **9 ravstykker**, der lægges ud på bordet inden spillet, bruges til at tælle runderne med. Efter hver runde skal der fjernes **1 safir** og **1 ravstykke** fra bordet.

Det kan forekomme, at kun en enkelt eller ingen spiller når at løse sin opgave, inden timeglasset løber ud. Hvis det sker, skal der stadig fjernes ædelsten fra bordet.

Har kun én spiller har løst sin opgave? Så skal der lægges **1 brunt ravstykke** i stofposen.

Har ingen spiller løst sin opgave? Så skal der lægges både **1 blå safir** og **1 brunt ravstykke** fra bordet i stofposen.

Alle brugte kort skal lægges i æsken efter runden.

## Ny runde

Alle tager et nyt kort fra sin egen bunke. Den næste spiller i urets retning slår med terningen for at finde ud af, hvilken opgave der skal løses.

## Spillets vinder

Spillet slutter efter 9 runder - altså når der ikke er flere ædelsten tilbage på bordet.

Spillerne skal nu hver især tælle værdien af deres ædelsten sammen.

Ædelstenene har forskellig værdi:

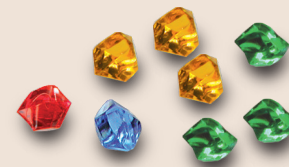
**Rød = 4 point, blå = 3 point, grøn = 2 point, brun = 1 point**

Den spiller, som har fået flest point, har vundet.

Hvis flere har samme højeste antal point, afgøres spillet ved en ekstra runde: Alle med samme pointtal trækker et kort. Opgaven bestemmes ved terningekast, og timeglasset bruges ikke. Den spiller, som først løser sin opgave, har vundet spillet!

### Eksempel:

Ved spillets afslutning har Finn **1 rød rubin**, **1 blå safir**, **3 grønne smaragder** og **3 brune ravstykker**. Han får således  $1 \times 4 + 1 \times 3 + 3 \times 2 + 3 \times 1 = 16$  point.



## Variant - solospil

Hvis du vil spille alene, skal du bruge et ur. Forsøg at løse så mange opgaver som muligt på 5, 10 eller 20 minutter.

En variation kunne være at tage tid på, hvor længe det tager dig at løse 5, 10 eller 20 opgaver.

Hvis du ikke kan løse en opgave, kan du lægge den til side og trække et nyt kort.

Skriv dine opnåede resultater ned, og se, om du kan sætte nye rekorder for dig selv.

Illustrationer: Bernd Wagenfeld, Karl Homes, Nicolas Neubauer

Grafik: Sensit Communication, sensit.de

Redaktion: Ralph Querfurth, Michael Sieber-Baskal

© 2019, 2022 KOSMOS Verlag

Pfizerstraße 5-7

D-70184 Stuttgart

Made in Germany