

☞ Beide Kartenstapel werden getrennt gemischt und neben der jeweiligen Auslage bereitgelegt.

☞ Die Spieler einigen sich, wer seine Traumvögel entsprechend der einfachen bzw. der schwierigen Kartenauslage platziert.

☞ Beim Auslegen der Wunschkarten werden vom leichten Kartenstapel 8 Karten auf die helle Kartenauslage gelegt, auf die dunkle Kartenauslage kommen 8 Karten vom schwierigen Kartenstapel.

☞ Bei der Auswertung wird wie gewohnt bei Weiß begonnen. Zuerst wird die Wunschkarte der einfachen Kartenauslage überprüft, anschließend die Wunschkarte der schwierigen Kartenauslage. Danach wird Rosa überprüft etc.

☞ Das Spiel geht über 5 Runden.

3. Für Experten

Fortgeschrittene und geübte Spieler können einer Farbe auch 2 **Wunschkarten** zuordnen und müssen beim Platzieren des jeweiligen Traumvogels dann **beide** Wünsche erfüllen. Dadurch wird das Spiel deutlich anspruchsvoller!

Das Spiel verläuft wie beschrieben mit folgenden Änderungen:



☞ Es wird mit der Spielplanseite mit den 2 **Kartenauslagen** und **allen** Wunschkarten gespielt.

☞ Die Spieler einigen sich, bei wie vielen Farben 2 Wunschkarten ausgelegt werden. Beim Auslegen der Wunschkarten wird zuerst die **helle** Kartenauslage komplett belegt, anschließend kommen auf die **dunkle** Kartenauslage bei so vielen Farben Wunschkarten, wie zuvor vereinbart.

☞ **Achtung:** Es kann vorkommen, dass sich bereits hier die Wunschkarten widersprechen! In diesem Fall müssen sich die Spieler entscheiden, welche Karte sie erfüllen wollen.

☞ **Achtung:** Bezieht sich eine „Ich will, was ... will!“ oder eine „Ich will das Gegenteil von ...!“ auf eine Farbe mit 2 Wunschkarten, wird es richtig vertrackt – denn es müssen jeweils alle entsprechenden Wunschkarten erfüllt werden!

☞ Bei der Auswertung wird pro Farbe zuerst die Wunschkarte der hellen Kartenauslage geprüft, anschließend die Wunschkarte der dunklen Kartenauslage.

☞ Auch hier geht das Spiel über 5 Runden.

4. Solospiel

Selbstverständlich kann Uluru auch allein gespielt werden. Das Spiel verläuft wie beschrieben. Am Ende werden die Minuspunkte zusammengezählt und z.B. mit vorangegangenen Solopartien verglichen.



Beispiel

Es wird beginnend bei Weiß von links nach rechts überprüft, ob alle Spielfiguren richtig sitzen:

✓ Weiß will eine Ecke teilen mit Weiß. Da Tierfarbe und Wunschfarbe übereinstimmen, ist der Wunsch erfüllt, egal auf welchem Platz Weiß sitzt.

✓ Rosa möchte neben Blau sitzen.

✓ Gelb möchte gegenüber von Weiß sitzen.

✓ Orange will das Gleiche wie Rosa, nämlich neben Blau sitzen.

✗ Rot will eine Ecke teilen mit Grün. Der Wunsch ist leider nicht erfüllt!

✓ Grün will weder neben noch gegenüber von Gelb sitzen. Da Grün und Gelb durch eine Ecke getrennt sind, ist der Wunsch erfüllt!

✗ Blau will mindestens 2 Plätze entfernt von Rosa sitzen. Hier musste sich der Spieler entscheiden, welchen Wunsch er erfüllt, da Rosa neben Blau sitzen will. Beides gleichzeitig geht nicht. Damit ist der Wunsch leider nicht erfüllt!

✓ Schwarz will das Gegenteil von Orange und Orange will das Gleiche wie Rosa, nämlich neben Blau sitzen. Also will Schwarz nicht neben Blau sein. Der Wunsch ist erfüllt!

Der Spieler erhält für die beiden nicht erfüllten Wünsche von Rot und Blau jeweils 1 Minuspunkt.



Jesper Plaskett, Jens Peter Simonsen, Bjørn Pedersen Due und Søren Christensen für die vielen Tests und hilfreichen Ideen.

Autor und Verlag danken darüber hinaus allen weiteren Testspielern und Regellern.

ALLE RECHTE VORBEHALTEN
MADE IN GERMANY

Art.-Nr.: 691325

Illustrationen: Harald Lieske
Gestaltung: SENSiT Communication
Redaktionelle Bearbeitung:
Michael Baskal
Figurendesign: Rotor-Design

© 2011 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5-7
D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
E-Mail: info@kosmos.de
www.kosmos.de

Der Autor

Lauge Luchau lebt gemeinsam mit seiner Frau und seinen beiden Töchtern in Århus, Dänemark. Er ist Architekt, entwickelt aber mittlerweile hauptsächlich Brettspiele. Wenn er von anderen die Einschätzung hört, wie brotlos das eigentlich ist, hält er sich die Ohren zu und fängt an, laut zu singen.



Der Autor dankt Michael Stehr, Benn El Malih Christensen, Brian Lind Lauridsen und Niels Kjær, dem fiesesten Spieltester überhaupt. Mia Louise Rydahl Due, Gaia Due Rosendahl, Pi Due Rosendahl für Engelsgeduld, Unterstützung und Inspiration. Rasmus Münster, Michael Vestergård Laursen, Martin, Hanne, Astrid & Naja Brandt Djupdræt, Smilla Gad Hvas, Maj Lise Rosendahl, Ulrik Luchau Rosendahl, Maja, Tobias, Esben & Bjarke Holbæk Rosendahl, Knud Brix Kjelgaard, Lars Kroll, Anne V. Ratzler,

ULURU

TUMULT AM AYERS ROCK

Spieler: 1–5
Alter: ab 8 Jahren
Spieldauer: ca. 30 Minuten

Ein Spiel von Lauge Luchau

Spielidee und Spielziel

Nachts im Schlaf verwandeln sich die Tiere Australiens in Traumvögel und flattern in wildem Reigen rund um den heiligen Berg Uluru. Doch das sorgt für ganz schön viel Trubel, denn alle haben einen ganz speziellen Wunsch: Wo und vor allem neben wem will ich denn gleich landen?! Jetzt heißt es für die Spieler aufgepasst. Bleiben Wünsche der Traumvögel unerfüllt, hagelt es nämlich Minuspunkte. Sobald die Sonne aufgeht, wird abgerechnet und der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten gewinnt!

Inhalt

- 5 Uluru-Spieltafeln
- 1 Sanduhr
- 40 Minuspunkte (Glassteine)
- 1 Spielplan (beidseitig bedruckt, je nach Spielvariante)
- 80 Wunschkarten mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad von 1 (leicht) bis 5 (sehr schwer)
- 40 Traumvögel, je 5 Sätze in 8 Farben (in schwarz, weiß, gelb, orange, rot, blau, grün, rosa)

Spielvorbereitung

Der **Spielplan** wird für das erste Spiel mit der Kartenauslage für 8 Karten nach oben in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler erhält eine **Uluru-Spieltafel** und ein Set von **8 Traumvögeln**, einem je Farbe. Unterhalb jedes Tiers auf dem Spielplan ist eine **Ablagefläche**, auf die zu Beginn jeder Runde eine neue Wunschkarte gelegt wird. Die **Sanduhr** und die **Minuspunkte** werden neben dem Spielplan bereitgelegt. Für das erste Spiel werden die 4er- und 5er-Wunschkarten aussortiert und kommen in die Schachtel zurück. Sie werden erst für spätere Spiele benötigt. Anschließend werden die verbliebenen **Wunschkarten** gemischt und als verdeckter Nachziehstapel neben dem Spielplan platziert. In späteren Spielen einigen sich die Spieler, mit welchen Wunschkarten bzw. welcher Variante gespielt wird (siehe Varianten, S. 3 + 4).

Spielablauf

1. Wunschkarten legen
2. Traumvögel platzieren
3. Auswerten
4. Neue Runde

1. Wunschkarten legen

Der ungeduldigste Spieler ist Startspieler. Er zieht 8 Wunschkarten vom Nachziehstapel und legt jeweils 1 Karte offen auf die 8 Ablageflächen des Spielplans. Jede



Wunschkarte gibt an, auf welchem Platz der dazugehörige Traumvogel in dieser Runde sitzen will.

In dieser Runde möchte der rosa Traumvogel neben dem blauen Traumvogel sitzen und der gelbe Traumvogel will einen Platz gegenüber dem weißen Traumvogel.

2. Traumvögel platzieren

Die Sanduhr wird umgedreht. Nun versuchen alle Spieler gleichzeitig, ihre 8 Traumvögel entsprechend den Wunschkarten auf der eigenen Uluru-Spieltafel zu platzieren, bevor die Sanduhr abgelaufen ist.

Achtung:

⚠ Bei den Mitspielern zu spicken ist verboten! Aber dafür bleibt ohnehin keine Zeit ...

⚠ Ist die Sanduhr abgelaufen, dürfen keine Traumvögel mehr platziert werden! Für jeden eigenen Traumvogel, der keinen Platz am eigenen Uluru gefunden hat, gibt es sofort 1 Minuspunkt.



Wunschkarten

Minuspunkte

Sanduhr

Uluru-Spieltafel

Traumvogel

Spielplan (Vorderseite)

3. Auswerten

Nun werden der Reihe nach die Wunschkarten überprüft. Der Startspieler liest beginnend bei Weiß von links nach rechts vor, wo jeder Traumvogel eigentlich sitzen sollte. Nun prüft jeder Spieler auf seiner Uluru-Spieltafel, ob der weiße Traumvogel am richtigen Platz sitzt. Konnte ein Spieler den Wunsch nicht erfüllen, erhält er dafür 1 Minuspunkt. Anschließend wird der Wunsch von Rosa vorgelesen und verglichen etc., bis die Positionen von allen 8 Traumvögeln überprüft wurden (siehe ausführliches Beispiel auf S. 4, rechts).

Achtung:

Hat ein Spieler für einen seiner Traumvögel bereits 1 Minuspunkt in dieser Runde erhalten, weil er ihn nicht mehr um den eigenen Uluru platzieren konnte, gibt es für diesen Traumvogel **keinen** weiteren Minuspunkt – jedoch für andere Traumvögel, wenn ein anderer Traumvogel z. B. gegenüber oder neben dem fehlenden Traumvogel sitzen wollte!

4. Neue Runde

Die Wunschkarten dieser Runde kommen in die Schachtel zurück und sind aus dem Spiel.

Anschließend wird der Spieler links vom bisherigen Startspieler zum neuen Startspieler, legt vom Nachziehstapel 8 neue Wunschkarten aus usw.

Spielende

Nach **6 Runden** endet das Spiel. Wer die wenigsten Minuspunkte hat, gewinnt! Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Die Wunschkarten

Die Wunschkarten unterscheiden sich auf der Rückseite nach Schwierigkeitsgrad. Die einfachsten Karten haben eine 1, die schwierigsten Karten eine 5 auf der Rückseite. Es gibt ...:

- 8x 1er-Wunschkarten
- 16x 2er-Wunschkarten
- 24x 3er-Wunschkarten
- 24x 4er-Wunschkarten
- 8x 5er-Wunschkarten



Achtung:

Die Wunschkarten werden auf dem Spielplan auf die Ablageflächen der Kartenauslage gelegt. Die Farbe des abgebildeten Tieres auf dem Spielplan steht für die Farbe des farblosen Traumvogels auf der Wunschkarte (z.B. die grüne Schildkröte für den grünen Traumvogel). Die Wunschkarten zeigen an, wo der jeweilige Traumvogel in dieser Runde sitzen möchte.

Voraussetzung für die Erfüllung einer Wunschkarte ist immer, dass der betreffende Traumvogel am Ende der Runde einen Platz auf der eigenen Uluru-Spieltafel gefunden hat. Der Traumvogel muss also binnen Sanduhrzeit platziert worden sein – und dann hoffentlich auch richtig sitzen!

Überblick über die Wunschkarten

1er-Wunschkarten



Ich weiß nicht, was ich will ...!
→ Der Wunsch ist **automatisch erfüllt**, denn der Traumvogel ist mit jedem Platz auf der Uluru-Spieltafel zufrieden.

2er-Wunschkarten



Ich will zur **Bumerang-Gruppe!**
→ Der Wunsch ist erfüllt, wenn der Traumvogel auf einem Platz bei der **Bumerang-Gruppe** sitzt.



Ich will einen **einsamen Platz!**
→ Der Wunsch ist erfüllt, wenn der Traumvogel auf einem **einsamen Platz** sitzt.



Ich will an die **lange Seite** des Uluru!
→ Der Wunsch ist erfüllt, wenn der Traumvogel auf einem Platz an der **langen** Seite des Uluru sitzt.



Ich will an die **kurze Seite** des Uluru!
→ Der Wunsch ist erfüllt, wenn der Traumvogel auf einem Platz an der **kurzen** Seite des Uluru sitzt.

3er-Wunschkarten



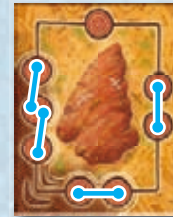
Ich will einen Platz **neben ...!**
→ Der Wunsch ist erfüllt, wenn der Traumvogel **neben** der abgebildeten Farbe sitzt (nicht über Eck!).



Ich will einen Platz **gegenüber von ...!**
→ Der Wunsch ist erfüllt, wenn der Traumvogel **gegenüber** der abgebildeten Farbe sitzt.



Ich will eine **Ecke teilen mit ...!**
→ Der Wunsch ist erfüllt, wenn der Traumvogel direkt eine Ecke mit der abgebildeten Farbe teilt.



Diese Plätze sind **nebeneinander**.



Diese Plätze sind **gegenüberliegend**.



Diese Plätze **teilen eine Ecke miteinander**.

4er-Wunschkarten



Ich will weder einen Platz **neben noch gegenüber von ...!**
→ Der Wunsch ist erfüllt, wenn der Traumvogel **weder neben noch gegenüber** der abgebildeten Farbe sitzt.

→ **Achtung:** Abbildungen für Nebeneinander und Gegenüber beachten!



Ich will **mindestens 2 Plätze entfernt sein von ...!**

→ Der Wunsch ist erfüllt, wenn der Traumvogel zur abgebildeten Farbe **2 oder mehr Plätze Abstand** hat.

→ **Achtung:** Auch über Eck müssen mindestens 2 Plätze Abstand sein!
Ich will, was ... will!



→ Der Wunsch ist erfüllt, wenn der Traumvogel die Wunschkarte der abgebildeten Farbe erfüllen kann.

Achtung:

Auf diese Weise können Verkettungen entstehen, die gerade anfangs knifflig sind. Aber keine Sorge, sie sind immer eindeutig. *Beispiel: Rot will, was Gelb will; Gelb will, was Grün will, und Grün will neben Rot sitzen. Die Wunschkarten sind erfüllt, wenn Grün und Gelb auf einem Platz neben Rot sitzen. Der Wunsch von Rot ist automatisch erfüllt. Beziehen sich zwei „Ich will, was ... will!“-Karten aufeinander, so sind beide automatisch erfüllt. Beispiel: Gelb will, was Rot will und Rot will, was Gelb will.*

5er-Wunschkarten



Ich will das Gegenteil von ...!

→ Der Wunsch ist erfüllt, wenn der Traumvogel **das Gegenteil** des Wunschs der abgebildeten Farbe erfüllt.

→ **Achtung:** Bei diesem Wunsch kann es ebenfalls zu kniffligen Verkettungen kommen! Auch hier gilt: Beziehen sich zwei „Ich will das Gegenteil von ...!“-Karten aufeinander, so sind beide automatisch erfüllt.

Sonderfall

Wenn eine Wunschkarte dieselbe Farbe zeigt, wie das auf dem Spielplan darüber abgebildete Tier, ist die Wunschkarte automatisch erfüllt.

*Beispiel: Bei der grünen Schildkröte liegt die Wunschkarte „Ich will, was Grün will“. Jeder Spieler, der seinen grünen Traumvogel am Ende der Runde auf einem beliebigen Platz seiner Uluru-Spieltafel platziert hat, erfüllt die Karte **automatisch** (siehe ausführliches Beispiel auf S. 4, rechts).*

Achtung:

Es gibt **nicht** immer eine Lösung, die für alle 8 Traumvögel funktioniert, denn deren Wünsche können sich auch widersprechen! *Beispiel: Rot will einen Platz neben Gelb, aber Gelb will weder neben noch gegenüber von Rot sitzen.* Die Spieler müssen sich dann entscheiden, welcher Wunsch unerfüllt bleibt und einen Minuspunkt in Kauf nehmen!

Hier ist eine Übersicht, wie die 5er-Wunschkarten erfüllt werden:

Ich weiß nicht, was ich will ...!

→ Der Wunsch ist automatisch erfüllt.

Ich will zur Bumerang-Gruppe!

→ Der Wunsch ist erfüllt, wenn der Traumvogel auf einem **einsamen Platz** sitzt.

Ich will einen einsamen Platz!

→ Der Wunsch ist erfüllt, wenn der Traumvogel auf einem Platz bei der **Bumerang-Gruppe** sitzt.

Ich will an die lange Seite des Uluru!

→ Der Wunsch ist erfüllt, wenn der Traumvogel auf einem Platz an der **kurzen** Seite des Uluru sitzt.

Ich will an die kurze Seite des Uluru!

→ Der Wunsch ist erfüllt, wenn der Traumvogel auf einem Platz an der **langen** Seite des Uluru sitzt.

Ich will einen Platz neben ...!

→ Der Wunsch ist erfüllt, wenn der Traumvogel **nicht neben** der abgebildeten Farbe sitzt.

Ich will einen Platz gegenüber von ...!

→ Der Wunsch ist erfüllt, wenn der Traumvogel auf einem Platz sitzt, der **nicht gegenüber** der abgebildeten Farbe liegt.

Ich will eine Ecke teilen mit ...!

→ Der Wunsch ist erfüllt, wenn der Traumvogel auf einem Platz sitzt, der **nicht direkt** eine Ecke mit der abgebildeten Farbe teilt. Es muss also mindestens 1 Platz Abstand dazwischen sein. Die Traumvögel können auch nebeneinander an einer beliebigen Seite des Uluru sitzen.

Ich will weder einen Platz neben noch gegenüber von ...!

→ Der Wunsch ist erfüllt, wenn der Traumvogel auf einem Platz sitzt, der sich **neben oder gegenüber** der abgebildeten Farbe befindet.

Ich will mindestens 2 Plätze entfernt sein von ...!

→ Der Wunsch ist erfüllt, wenn die Spielfigur einen Platz hat, der direkt neben oder nur 1 Platz entfernt zur auf der Karte abgebildeten Farbe liegt, auch über Eck.

Ich will, was ... will!

→ Der Wunsch ist erfüllt, wenn der Traumvogel **das Gegenteil** der Wunschkarte der abgebildeten Farbe erfüllt.

Beispiel: Blau will das Gegenteil von Weiß und Weiß will, was Rosa will. Rosa will gegenüber Orange sitzen. Weiß will also ebenfalls gegenüber Orange sitzen, während Blau nicht gegenüber Orange sitzen will.

Ich will das Gegenteil von ...!

→ Der Wunsch ist erfüllt, wenn der Traumvogel die Wunschkarte der abgebildeten Farbe erfüllt.

Beispiel: Gelb will das Gegenteil von Rot und Rot will das Gegenteil von Grün. Grün will neben Schwarz sitzen. Da Rot das Gegenteil von Grün will, will Rot nicht neben Schwarz sitzen. Gelb will das Gegenteil von Rot, also neben Schwarz sitzen.

Varianten:

1. Nach dem ersten Spiel

Nach dem ersten Spiel werden die 1er-Wunschkarten aussortiert, um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen. Wer es gleich richtig knifflig mag, kann auch zusätzlich die 2er-Wunschkarten aussortieren und nur mit den 3er-, 4er- und 5er-Wunschkarten spielen.

2. Unterschiedliche Spielstärken

Damit in Spielgruppen mit sehr unterschiedlicher Spielstärke dennoch alle Spieler faire Siegchancen haben, kann auch mit 2 Kartenauslagen gespielt werden.

Das Spiel verläuft wie beschrieben mit folgenden Änderungen:



Es wird mit der Spielplanseite mit den **2 Kartenauslagen** und **allen Wunschkarten** gespielt.

Die Wunschkarten werden **nach Schwierigkeitsgrad sortiert**. Für die **leichte** Kartenauslage (helle Leiste) werden die 1er-, 2er- und 16 beliebige Karten der 3er-Wunschkarten verwendet. Die verbliebenen Karten werden für die **schwierige** Kartenauslage (dunkle Leiste) verwendet.