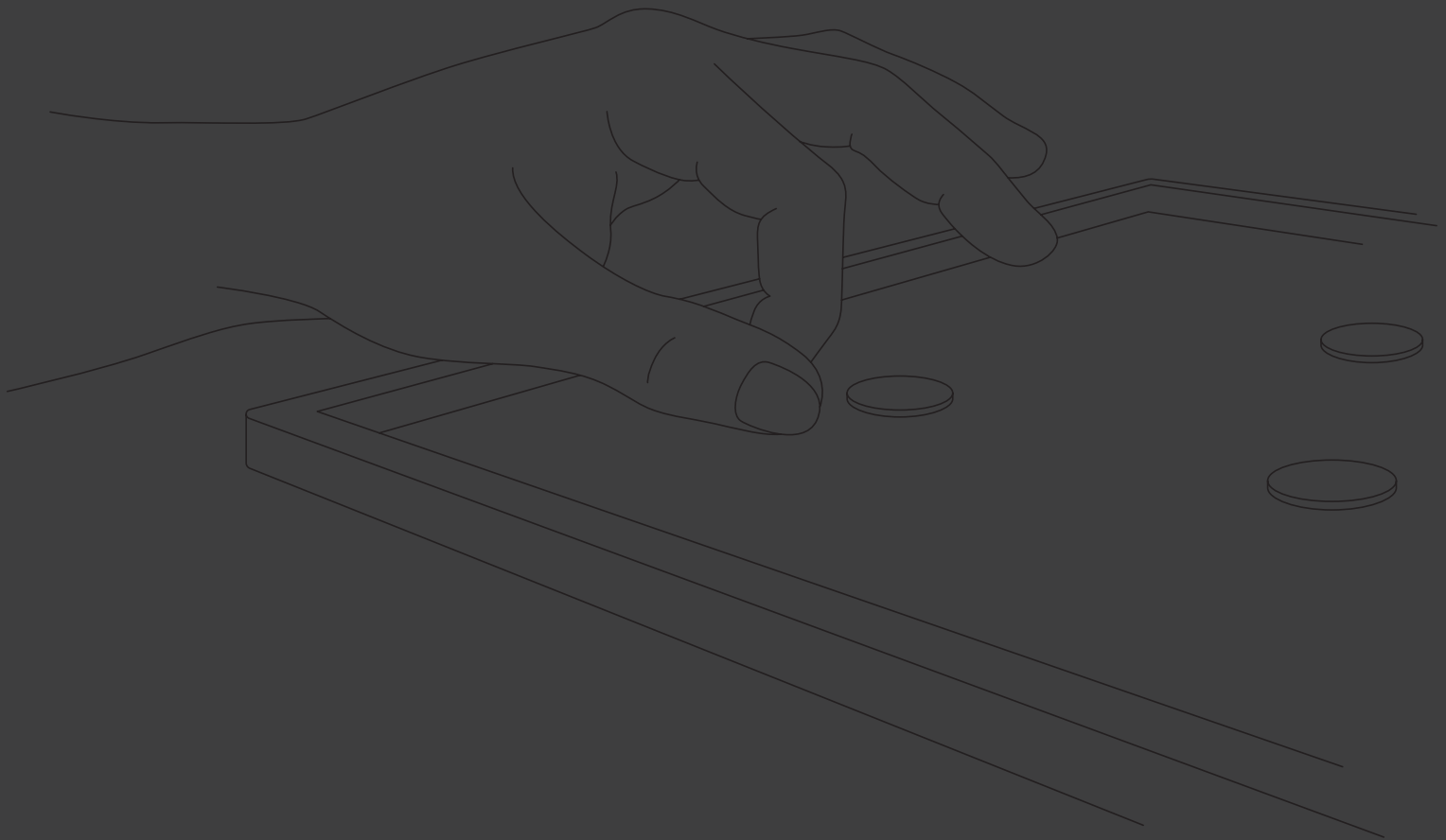


IKENIKE

Board Game Console



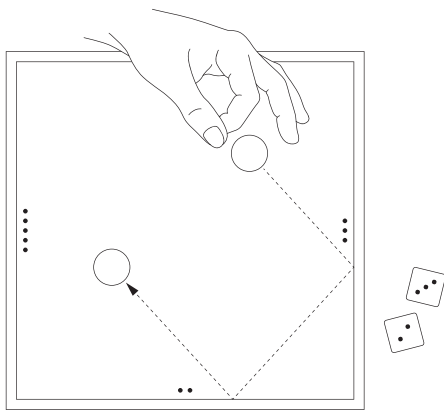
360° drehbares Spielbrett | Gleitende Spielsteine | Elastische Banden | 5 Spiele

Das Spielkonzept

Bei UKENIKE-Spielen werden Spielsteine über Banden geschossen, um gegnerische Steine zu schlagen oder ein Ziel-feld zu erreichen. Über welche Banden gespielt werden muss, geben die **weissen Würfel** vor.

- ☐ Spielstein über beliebige Bande spielen
- ☐-☐ über entsprechend markierte Bande spielen
- ☐☐ über keine Bande spielen (direkter Schuss)

Wird z.B. eine Drei und eine Zwei gewürfelt, muss der Spielstein über die mit drei und die mit zwei Punkten markierten Banden gespielt werden:



Die **Anzahl Würfel** bestimmt den Schwierigkeitsgrad: Je mehr Würfel eingesetzt werden, über umso mehr Banden muss gespielt werden. Der Schwierigkeitsgrad der einzelnen Spiele kann erhöht werden, indem mehr Würfel als vorgeschlagen eingesetzt werden.

Ein **Pasch** hebt sich auf. Wenn z.B. mit zwei Würfeln zwei Dreien gewürfelt werden (☐+☐), muss die mit drei Punkten markierte Bande nur einmal berührt werden. Werden zwei Einer gewürfelt, muss nur eine Bande nach Wahl berührt werden.

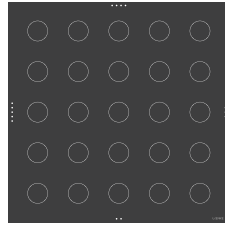
Die **Reihenfolge der Banden-Berührungen** ist unerheblich, und es ist erlaubt, zusätzliche, nicht durch Würfeln bestimmte Banden zu berühren.

Tipp

Um in Übung zu kommen, können sich die Spieler darauf einigen, dass jedem Spieler zwei oder drei Schiessversuche zur Verfügung stehen.

Die Spiele

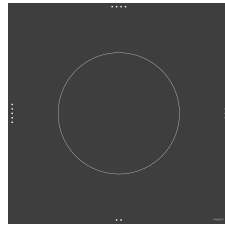
UKENIKE ist ein Brett- und Geschicklichkeitsspiel für zwei bis vier Spieler, wobei auch in Teams und somit in grösseren Gruppen gespielt werden kann. Die Brettspiel-Konsole UKENIKE umfasst gegenwärtig fünf Spiele. Bei UKENIKE ist für jeden etwas dabei.



Ukenike 2 Spieler

- Das Spiel der Könige. Geschicklichkeit, Taktik und Strategie entscheiden über Sieg oder Niederlage.
- Die Spielfiguren werden wie beim Schach bewegt und wie bei Carrom geschossen, um gegnerische Figuren zu schlagen.
- Wer zuerst den König schlägt, gewinnt.

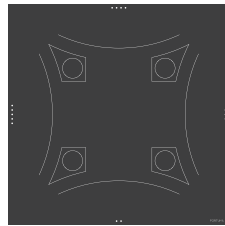
Komplexität: ██████████ Geschicklichkeit: ██████████ Strategie: ██████████



Makaki 2-4 Spieler

- Makaki heisst «Hosenscheisser» auf Rätoromanisch und ist der ideale Einstieg in die UKENIKE-Welt.
- Jeder Spieler erhält drei Leben. Ziel ist, die Spielfigur des Mitspielers zur Rechten zu treffen. Wer das nicht schafft, muss ein Leben abgeben.

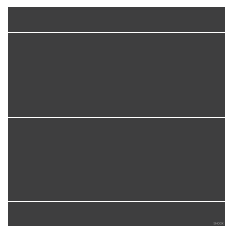
Komplexität: ██████████ Geschicklichkeit: ██████████ Strategie: ██████████



Fortuna 2 Spieler oder in Teams

- Bei Fortuna wird die Schiessfähigkeit getestet.
- Ein schwarzer Würfel bestimmt, von welchem Kreisbogen geschossen wird. Wer zuerst alle vier Drachen besetzt, gewinnt.
- Das ideale Spiel für eine gemütliche Runde in Zweiertteams.

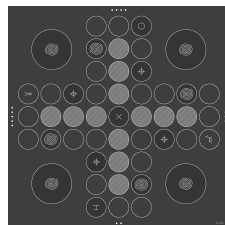
Komplexität: ██████████ Geschicklichkeit: ██████████ Strategie: ██████████



Snook 2 Spieler oder in Teams

- Snook ist das einfachste Spiel im Set. Es kommt ganz ohne Würfel aus. Das Konzept ist simpel, der Spielspass riesig!
- Wer mehr Steine in der gegnerischen Hälfte platziert, gewinnt. Aber Achtung! Landet ein Spielstein im gegnerischen Graben, ist er verloren – landet er im eigenen Graben, darf er nochmals verwendet werden.

Komplexität: ██████████ Geschicklichkeit: ██████████ Strategie: ██████████

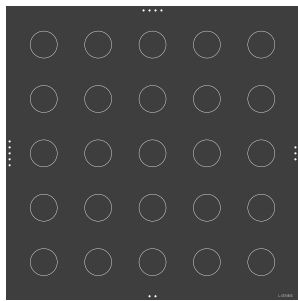


Ludo 2-4 Spieler

- Ludo ist eine neue Interpretation von «Mensch ärgere dich nicht» und ist noch spannender und unterhaltsamer als das Original.
- Über Fadenkreuz-Felder können gegnerische Steine abgeschossen werden, und Teleporter-Felder verkürzen den Weg.
- Ludo ist das ideale Gesellschaftsspiel für drei bis vier Personen.

Komplexität: ██████████ Geschicklichkeit: ██████████ Strategie: ██████████

Achtung! Vor Kindern unter 36 Monaten fernhalten wegen verschluckbaren Kleinteilen (Würfel etc.).



Ukenike 2 Spieler

Konzept

- Das Spielfeld besteht aus 25 Kreisen.
- Alle Spielsteine werden zu Beginn verteilt: Jeder Spieler erhält 12 Spielsteine einer Farbe.
- Gewürfelt wird mit zwei weissen Würfeln; Einsteiger können mit nur einem Würfel beginnen.
- Die Figuren auf den Spielsteinen stellen die Schachfiguren dar und können entsprechend bewegt werden (s. «Besonderes»).
- Ziel des Spiels ist, den gegnerischen König zu schlagen.
- Die Spieler ziehen abwechselungsweise.

Eröffnung

- Zu Beginn befinden sich keine Figuren auf dem Spielfeld.
- Beide Spieler würfeln je einmal – der Spieler mit der höheren Augenzahl beginnt.
- Der beginnende Spieler platziert eine beliebige Figur auf einem Spielfeld seiner Wahl.
- Anschliessend platziert der andere Spieler eine beliebige Figur auf einem freien Spielfeld.

Spielzüge

Der Spieler, der am Zug ist, muss eine der folgenden Aktionen durchführen:

- **neue Figur setzen:** Sofern sich vom betreffenden Spieler weniger als vier Figuren auf dem Spielfeld befinden, darf er eine weitere Figur auf ein beliebiges freies Feld setzen.
- **Figur bewegen:** Befindet sich eine Figur auf dem Spielfeld, kann sie (gemäss den Schachregeln, s. «Besonderes») von Hand auf ein freies Feld verschoben werden, ohne dass gewürfelt wird.
- **gegnerische Figur schlagen:** Will ein Spieler eine gegnerische Figur schlagen, kommen die weissen Würfeln zur Anwendung: Die eigene Figur muss über die vorgegebenen Banden geschossen werden und die gegnerische Figur am Schluss berühren.
 - Vor dem Schiessen dürfen die eigenen Figuren so weit verschoben werden, dass sie das Spielfeld (den Kreis), auf dem sie stehen, noch berühren.
 - Werden durch den Schuss eigene oder gegnerische Figuren (die nicht geschlagen werden können) im ganzen Umfang aus ihren Spielfeldern befördert, ist das ein Foul: Alle Figuren werden wieder auf ihre ursprünglichen Positionen zurückgesetzt, und der andere Spieler kommt zum Zug.
 - Gegnerische Figuren können nur gemäss den Schachregeln geschlagen werden (s. «Besonderes»).

Besonderes

- Von jedem Spieler dürfen sich höchstens vier Spielsteine auf dem Spielbrett befinden.

- So dürfen die Spielfiguren bewegt werden:



Der **König** kann sich in jede Richtung bewegen (horizontal, vertikal und diagonal), jedoch jeweils nur ein Feld.



Die **Dame** kann sich in jede Richtung beliebig weit bewegen.



Der **Turm** kann sich horizontal und vertikal beliebig weit bewegen.



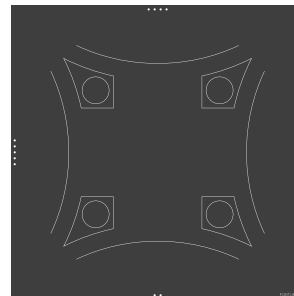
Der **Läufer** kann sich diagonal beliebig weit bewegen.



Der **Springer** kann, im Gegensatz zu allen anderen Figuren, andere Steine überspringen. Er bewegt sich jeweils zwei Felder horizontal und ein Feld vertikal oder zwei Felder vertikal und ein Feld horizontal.



Der **Bauer** kann sich horizontal und vertikal in jede Richtung um jeweils ein Feld bewegen. Bauern können, wie beim Schach, gegnerische Figuren nur diagonal schlagen.



Fortuna 2 Spieler oder in Teams

Konzept

- Das Spielfeld besteht aus vier Abschussrampen (Kreisbögen) und aus vier Zielfeldern (Drachen).
- Gewürfelt wird mit einem schwarzen und zwei weissen Würfeln.
- Ziel des Spieles ist es, den eigenen Spielstein durch einen korrekten Schuss auf einem der vier Zielfelder (Drachen) zu positionieren (Berührung der Aussenlinie genügt).
- Gelingt ein Schuss, wird die Figur im Kreis des dazugehörigen Drachens positioniert, und der Spieler (bzw. das Team) kommt erneut zum Zug. Gelingt ein Schuss nicht, kommt der andere Spieler (bzw. das andere Team) an die Reihe. Die erfolgreich platzierten Steine bleiben an Ort und Stelle, die anderen werden vom Spielfeld entfernt.
- Wem es zuerst gelingt, alle vier Drachen zu besetzen, hat die Runde gewonnen. Alle Steine werden vom Spielfeld entfernt, und der Verlierer beginnt die nächste Runde.
- Sieger ist, wer als erstes eine vorher vereinbarte Anzahl Runden gewinnt.

Eröffnung

- Zu Beginn befinden sich keine Figuren auf dem Spielfeld.
- Beide Spieler würfeln je einmal – der Spieler mit der höheren Augenzahl beginnt.

Spielzüge

- Bei jedem Spielzug müssen drei Würfel gewürfelt werden, zwei weisse und ein schwarzer.
- Die Augenzahl des schwarzen Würfels zeigt an, von welcher der vier Abschussrampen (Kreisbögen) geschossen werden muss.

☐ Pech gehabt, kein Spielzug, der Gegner ist an der Reihe!

☐-☐ von der entsprechend markierten Abschussrampe aus schießen

☐ von einer beliebigen Abschussrampe aus schießen

- Die Augenzahlen der zwei weissen Würfel zeigen an, welche Banden berührt werden müssen.

Besonderes

- Ist ein Drache durch eine gegnerische Figur besetzt, kann diese weggestossen werden.
- Es kann jeweils nur eine Figur einen Drachen besetzen. Berühren mehrere Figuren ein Drachen-Feld, werden alle vom Spielfeld entfernt, ausser diejenige mit dem geringsten Abstand zum Kreis-Mittelpunkt.
- Werden die vorgegebenen Banden nicht berührt, ist dies ein Foul. Die vorgegebene Banden müssen berührt werden, bevor ein Spielstein, der auf einem Zielfeld (Drachen) liegt, weggestossen wird. Alle Figuren müssen bei einem Foul in an die vorherige Position zurückgesetzt werden.
- Wird ein korrekter Spielzug durchgeführt und dabei ein gegnerischer oder ein eigener Stein vom Zielfeld gestossen, so müssen diese Steine vom Spielfeld entfernt werden, auch wenn kein eigener Stein erfolgreich auf dem Zielfeld platziert wurde. Danach ist der andere Spieler an der Reihe.

vorgegebene Bande zu treffen.

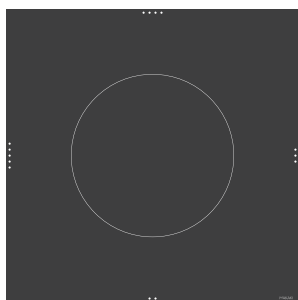
- Da die eigene Spielfigur auf der Kreislinie liegt, darf sie vor dem Schuss beliebig entlang der Kreislinie verschoben werden.

Spielzüge

- Eine Runde ist zu Ende, wenn jeder Spieler einmal gespielt hat.
- Die Spielsteine werden nicht verschoben. Sie bleiben, wo sie sind, unabhängig davon, ob der Schuss erfolgreich war oder nicht.
- In der ersten Runde wird mit einem weissen Würfel gespielt, in der zweiten mit zwei und ab der dritten mit drei.
- Eröffnung einer neuen Spielrunde: Der Spieler, welcher die letzte Runde verloren hat, beginnt die neue. Dabei darf er seinen Spielstein wieder an eine beliebige Stelle auf der Kreislinie setzen. Die anderen Spielsteine werden nicht verschoben.
- Wenn mehrere Spieler eine Runde verloren haben, so beginnt der Verlierer, der zuletzt an der Reihe war.

Besonderes

- Hat ein Spieler seine zwei Leben verloren, «schwimmt» er. Verliert er nochmals eine Runde, scheidet er aus dem Spiel aus und seine Spielfigur wird vom Brett entfernt.
- Berührt der eigene Spielstein die Kreislinie in der Mitte, darf er vor dem Schuss beliebig auf der Kreislinie verschoben werden.
- Der eigene Spielstein darf für den eigenen Schuss um eine Daumenbreite von der Bande verschoben werden.



Makaki

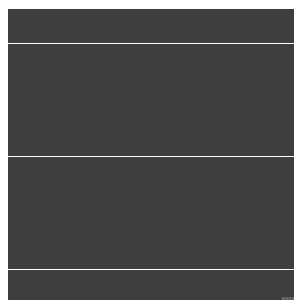
2-4 Spieler

Konzept

- Jeder Spieler erhält drei Spielsteine derselben Figur als Leben, wobei die Farbe unerheblich ist.
- Der Spieler, der am Zug ist, muss versuchen, den Stein des Spielers zu seiner Rechten zu treffen. Über welche Banden geschossen werden muss, geben die weissen Würfel vor. Misslingt der Versuch, muss ein Leben (Spielstein) abgegeben werden.
- Ziel des Spiels ist, so lange wie möglich «am Leben zu bleiben». Es gewinnt der Spieler, welcher als Letzter noch Leben übrig hat.
- Es wird in Runden gespielt. Bei einem Fehlversuch muss erst am Ende der Runde ein Leben abgegeben werden und nur, wenn mindestens ein Mitspieler erfolgreich war. Wenn also in einer Runde alle Versuche misslingen, muss kein Spieler ein Leben abgeben.

Eröffnung

- Jeder Spieler platziert seine Spielfigur an einer beliebigen Stelle auf der Kreislinie.
- Jeder Spieler würfelt einmal – der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt.
- Der beginnende Spieler würfelt mit einem weissen Würfel und versucht, die Spielfigur des Spielers zu seiner Rechten über die



Snook

2 Spieler oder in Teams

Konzept

- Jeder Spieler (bzw. jedes Team) erhält sieben Spielsteine derselben Farbe, also sieben weisse oder sieben schwarze.
- Ziel des Spieles ist, so viele Spielsteine wie möglich von der Abschlusslinie (die erste Linie nach der Bande) in die gegenüberliegende Hälfte des Spielfelds zu schießen.
- Es wird abwechselnd geschossen. Wenn ein Spieler über keine Spielsteine mehr verfügt, spielt der andere Spieler weiter, bis er seine Spielsteine aufgebraucht hat. Jeder Spielstein, der am Schluss einer Runde in der gegenüberliegenden Hälfte liegen bleibt, zählt einen Punkt. Eine Runde endet, wenn alle vierzehn Spielsteine gespielt wurden. Spielsteine, die eine Linie berühren, ergeben keine Punkte (s. «Besonderes»).
- Das Spiel gewinnt, wer nach sechs Runden am meisten Punkte erzielt hat.

Eröffnung

- Jeder Spieler (bzw. jedes Team) würfelt einmal – wer die höhere Augenzahl erreicht, beginnt.
- Der beginnende Spieler versucht, seinen Spielstein von seiner Abschlusslinie (das ist die erste Linie nach der Bande) in die gegenüberliegende Hälfte zu schießen: Der Spielstein darf

dabei frei auf der Linie platziert werden. Einzige Vorgabe: Der Spielstein muss nach vorne geschossen werden.

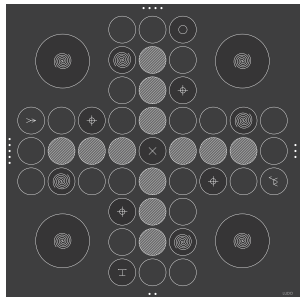
- Die Runden werden abwechselungsweise eröffnet; am Schluss haben beide Spieler je drei Runden begonnen.

Spielzüge

- Ob direkt oder über Banden gespielt wird, ist unerheblich. Es kommen keine weissen Würfel zum Einsatz. Die Spieler (bzw. Teams) ziehen abwechselungsweise.
- Eine Runde dauert so lange, bis keine der Spieler mehr Spielsteine übrig haben.

Besonderes

- Der Spielstein muss vollumfänglich in der gegenüberliegenden Hälfte liegen, damit ein Punkt gezählt wird. Wird die Mittellinie berührt, ergibt das keinen Punkt. Wird eine der Abschlusslinien berührt, ist der Spielstein im Graben gelandet.
- **Eigener Spielstein im eigenen Graben:** Der eigene Graben ist der Bereich zwischen Bande und der eigenen Abschlusslinie. Befindet sich ein eigener Spielstein im eigenen Graben (Berührung der Linie genügt), muss er entfernt werden. Er darf aber nochmals verwendet werden, sobald der Spieler (bzw. das Team) wieder an der Reihe ist.
- **Eigener Stein im gegnerischen Graben:** Befindet sich ein eigener Spielstein im gegenüberliegenden Graben (Berührung der Linie genügt), muss er entfernt werden. Der Stein ist für diese Runde verloren und darf nicht mehr genutzt werden.



Ludo

2-4 Spieler

Konzept

- Jeder Spieler erhält drei Spielsteine derselben Figur, wobei die Farbe unerheblich ist. Es können auch vier Spielsteine verwendet werden – entsprechend länger dauert das Spiel.
- In üblicher «Mensch ärgere dich nicht»-Manier geht es darum, als erster Spieler alle Spielsteine ins Zielfeld zu bringen. Das Zielfeld befindet sich in der Mitte des Spielfelds. Um das Zielfeld zu erreichen, muss ein Spielstein eine komplette Runde durchlaufen, ohne auf dem Weg von gegnerischen Spielsteinen geschlagen zu werden.
- Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Eröffnung

- Beide Spieler würfeln je einmal – der Spieler mit der höheren Augenzahl beginnt.
- Um eine Figur auf das Spielfeld zu bringen, muss eine **Eins oder eine Sechs** gewürfelt werden. Gelingt das einem Spieler, darf er einen seiner Spielsteine (z.B einen Turm) auf das Feld mit dem entsprechenden Symbol setzen und gleich nochmals würfeln. Der Spielstein darf um die gewürfelte Zahl vorrücken.
- Würfelt der Spieler erneut eine Eins oder Sechs, kann er entweder nochmals eine Figur ins Spiel bringen und sie auf die bereits existierende stapeln (s. «Besonderheiten») oder die im

Spiel befindende Figur im Uhrzeigersinn vorwärts rücken.

- Gelingt es dem Spieler nicht, eine Eins oder Sechs zu würfeln, ist der nächste Spieler am Zug.

Spielzüge

- Über im Weg stehende Figuren wird gesprungen.
- Trifft eine Figur auf ein von einem Gegner besetztes Feld, wird die gegnerische Spielfigur geschlagen. Die geschlagene Figur muss vom Spielfeld entfernt werden und darf erst mit einer gewürfelten Eins oder einer Sechs wieder zurückkehren.
- Entscheidet sich ein Spieler, keine neue Figur auf das Spielfeld zu bringen, sondern mit einer Figur vorzurücken, muss er nach dem Vorrücken ein zweites Mal würfeln.
- Hat eine Spielfigur eine Runde vollständig zurückgelegt, muss sie in die Schlussfelder einrücken. Das Einrücken muss augen genau erfolgen.
- Figuren, die sich auf Schlussfeldern befinden, können nicht geschlagen werden.

Besonderes

Die UKENIKE-Version von Ludo weist zwei besondere Spielfelder auf.

Das Fadenkreuz (gegnerische Figur schlagen)



Landet eine Spielfigur auf dem Spielfeld mit dem Fadenkreuz, kann der betreffende Spieler eine beliebige gegnerische Figur schlagen, indem er nach dem UKENIKE-Prinzip seine eigene Figur über die vorgegebene Bande spielt und eine gegnerische Figur touchiert. Es wird ein Würfel eingesetzt, und die unter «das Spielkonzept» aufgeführten Grundregeln kommen zur Anwendung. Der gespielte Spielstein wird nach dem Spielzug wieder auf das Fadenkreuz-Spielfeld gesetzt.

Der Teleporter (vorrücken)



Landet eine Spielfigur auf dem Teleporter-Feld (Spirale), kann der Spielstein bis zum nächsten Teleporter-Feld vorrücken, wobei der Spielstein über die vorgegebene Bande ins Zielfeld geschossen werden muss. Das Zielfeld ist der nächste grosse Kreis im Uhrzeigersinn (Berührung der Linien genügt).

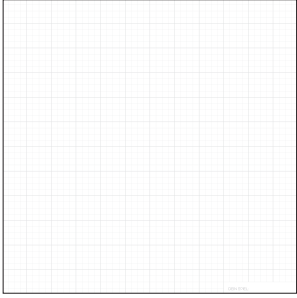
Figuren stapeln

Betritt eine Spielfigur ein Spielfeld, das bereits durch eine eigene Figur besetzt ist, können diese zwei Figuren zu einem Turm aufeinander gestapelt werden. Es ist auch möglich, drei Spielsteine zu stapeln. Beim nächsten Spielzug kann der Spieler entweder mit dem gesamten Stapel oder nur mit einer einzelnen Figur vorrücken. Wird ein Stapel geschlagen, sind alle Steine betroffen und werden vom Spielfeld entfernt. Das Fadenkreuz und der Teleporter können nicht durch Stapel genutzt werden.

Zukünftige und eigene Spiele

Die UKENIKE-Konsole kann beliebig mit eigenen und zukünftigen Spielen erweitert werden.

Eigene Spiele erfinden



Die UKENIKE-Spielkonsole ist darauf angelegt, eigene Spiele zu entwickeln. Als Anstoss liegt der Spielkonsole ein leeres Spielfeld bei. Viel Spass beim Entwickeln deines eigenen Spiels!

Hast du ein eigenes Spiel kreiert und möchtest es mit der UKENIKE-Community teilen, so nimm mit uns Kontakt auf. Überzeugt dein Spiel uns auf ganzer Linie, nehmen wir es vielleicht sogar in die offizielle UKENIKE-Kollektion auf.

Zukünftige Spiele

Wir tüfteln bereits an weiteren Spielen. Sobald die Ideen gereift sind, publizieren wir neue UKENIKE-Kollektionen. Besuche unsere Website und folge uns auf Social Media, um informiert zu bleiben.

ukenike.info