

FOR ONE

# Kniffel®

## Spielidee

Wer Würfelspiel sagt, meint Kniffel®! Diese besondere Ausgabe *For One – Kniffel®* stellt dich allein immer wieder vor knifflige Aufgaben. In jedem Spiel stehen dir zwar mehr als die gewohnten 5 Würfel zur Verfügung, aber du musst diese geschickt auf der Gewinnkarte verteilen und zur rechten Zeit werten, sonst naht schnell das Ende und dein Highscore schmilzt dahin. In jedem *For One* Spiel begleitet dich ein **Challenge-Heft** durch die innovative Levelstruktur. In diesem Heft findest du zu jedem Level die Vorbereitungs-schritte und neue Challenges. Des Weiteren kannst du deine Ergebnisse dort eintragen und entscheidest selbst, ob du dich mit dem Erreichen des Bronze-Status zufriedengibst oder das nächste Level erst angehst, wenn du Gold erreicht hast.

*For One – Kniffel®* von Reiner Knizia bietet mit 25 Levels für alle das Richtige, die gerne einmal allein eine spielerische Herausforderung suchen.

Du willst gleich loslegen?  
Schau dir unser Gameplay  
Video an:



## Spielvorbereitung

Lege die Gewinnkarte vor dir aus und platziere links daneben in jede Zeile einen Wertungsmarker mit der silbernen Seite nach oben. Im Challenge-Heft findest du für andere Level weitere Vorbereitungs-schritte und neue Challenges.

14 Wertungsmarker  
(Rückseite gelb)

Gewinnkarte

Challenge-Heft

22 Challenge-Plättchen

17 weiße Würfel

1 gelber Würfel



Unterer Bereich

Oberer Bereich

## Spielablauf

Im Gegensatz zum bekannten Kniffel® hast du sehr viele Würfel zur Verfügung. Jedoch würfelst du pro Runde immer nur genau **1x** mit 5 Würfeln, welche du dann auf der Gewinnkarte in die entsprechenden Kategorien verteilst. Dort bleiben die Würfel erst einmal liegen. Danach würfelst du mit 5 weiteren Würfeln aus deinem Vorrat und verteilst diese auf der Gewinnkarte. Um neue Würfel in deinen Vorrat zu bekommen, musst du einzelne Kategorien werten, aber **Achtung**: In bereits gewerteten Kategorien kannst du keine Würfel mehr ablegen. Du spielst so lange, bis du entweder alle Kategorien gewertet oder du keine Würfel mehr übrig hast.

### Eine Runde läuft immer wie folgt ab:

1. 5 Würfel aus dem Vorrat nehmen & würfeln
2. Würfel auf der Gewinnkarte verteilen
3. Werten (optional)

**1.** Nimm dir 5 Würfel aus dem Vorrat und würfle sie in die Würfelschale. (**Achtung**: Du darfst niemals mit weniger als 5 Würfeln würfeln. Solltest du nicht mehr genug Würfel im Vorrat haben, endet das Spiel sofort!)

**2.** Verteile die einzelnen Würfel auf der Gewinnkarte. Hierzu entscheidest du für jeden einzelnen Würfel, in welche Kategorie du ihn legen möchtest. Folgendes musst du dabei beachten:

- ◆ Würfel dürfen nur in eine passende Kategorie abgelegt werden (siehe auch „Kategorien“).
- ◆ Würfel müssen innerhalb einer Kategorie von links nach rechts gelegt werden (pro Feld ein Würfel).
- ◆ Würfel dürfen nur in noch nicht gewertete Kategorien gelegt werden.
- ◆ Würfel aus einem Wurf dürfen in unterschiedliche Kategorien gelegt werden.
- ◆ Würfel, die nicht in eine passende Kategorie gelegt werden können, werden aus dem Spiel genommen – sie gehen nicht zurück in deinen Vorrat!

**Hinweis:** Die Würfel bleiben bis zu einer Wertung auf der Gewinnkarte liegen.

**Tipp:** Nutze das kleine Podest in der Unterseite der Schachtel für deinen **Vorrat** und das große Fach als **Würfelschale**. So bleibt immer klar, welche Würfel du gerade geworfen hast und wie viele Würfel noch in deinem Vorrat sind. Aus dem Spiel genommene Würfel kannst du in einem der Fächer ablegen.



### Beispiel:

Die zwei 6er legst du in die Kategorie "6er" **A**. Für die 1 wählst du die Kategorie "Kleine Straße" da du hier zwingend mit einer 1 beginnen musst **B**. Die eine 2 legst du ebenfalls in die "Kleine Straße" **C**. Mit der anderen 2 entscheidest du dich, einen Kniffel zu starten **D**.



3. Nachdem du **alle** 5 Würfel zugeordnet oder aus dem Spiel genommen hast, **darfst** du einzelne Kategorien werten:

**Oberer Bereich:** Lege alle Würfel aus dieser Kategorie zurück in deinen Vorrat und schiebe den Wertungsmarker so weit von links in die Zeile, dass das letzte Feld, auf dem ein Würfel lag, markiert wird. Die sichtbare Zahl oben rechts in dem Feld zeigt nun die Punktzahl an, die du am Spielende für diese Kategorie erhältst.



Die abgelegten Würfel legst du zurück in deinen Vorrat.



Den Wertungsmarker schiebst du bis zum letzten belegten Feld.

**Unterer Bereich (Dreierpasch bis Chance):** Lege alle Würfel aus dieser Kategorie zurück in deinen Vorrat. **Achtung:** Du erhältst nur dann Punkte, wenn du die Zeile komplett mit Würfeln gefüllt hast. Sollten nicht alle Felder belegt sein, darfst du trotzdem eine Wertung vornehmen (um z. B. Würfel im Vorrat aufzufüllen). Jedoch erhältst du für diese Kategorie 0 Punkte und legst den Wertungsmarker auf den Kategorienamen, sodass "0" Punkte sichtbar bleiben.



### Hinweise:

- ◆ Du musst immer zuerst alle 5 Würfel deines Wurfs zuordnen, bevor du werten darfst.
- ◆ Sind alle Felder einer Zeile belegt, musst du diese Kategorie werten. Du darfst beliebig viele Kategorien in einem Zug werten.
- ◆ Du darfst auch Kategorien ohne Würfel in der Zeile werten. Du beginnst eine neue Runde wieder damit, 5 Würfel aus dem Vorrat zu würfeln.

## Kategorien



In diese Zeilen darfst du jeweils nur Würfel mit den passenden Zahlen legen.

Punkte erhältst du entsprechend der Anzahl der Würfel in der Kategorie. Im *oberen Bereich* müssen die Zeilen für eine Wertung **nicht vollständig** mit Würfeln belegt sein.



Mindestens drei gleiche Zahlen. **15 Punkte**

**Achtung:** die Reihenfolge spielt keine Rolle, aber alle 5 Felder müssen mit Würfeln belegt sein!

Beispiel: 1 1 1 1 1



Mindestens vier gleiche Zahlen. **20 Punkte**

**Achtung:** die Reihenfolge spielt keine Rolle, aber alle 5 Felder müssen mit Würfeln belegt sein!

Beispiel: 1 1 1 1 1



Drei gleiche und zwei gleiche, andere Zahlen. (Reihenfolge spielt keine Rolle.) **25 Punkte**

Beispiel: 1 1 1 2 2



Die Zahlen in genau dieser Reihenfolge. (Diese Zeile besteht nur aus 4 Feldern.) **30 Punkte**



Die Zahlen in genau dieser Reihenfolge. **40 Punkte**  
**Hinweis:** Die große Straße kann nicht mit der 1 beginnen.



Fünf gleiche Zahlen. **50 Punkte**

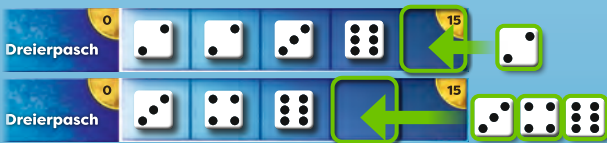


Fünf beliebige Zahlen. **10 Punkte**

**Wichtig:** Du darfst den einzelnen Zeilen nur Würfel zuordnen, die den Vorgaben entsprechen und eine erfolgreiche Wertung der Kategorie noch ermöglichen.

### Beispiele Dreierpasch:

Mögliche Würfel für die markierten Felder





## Spielende und Punktwertung

Das Spiel endet, wenn du alle 13 Kategorien gewertet hast. Das Spiel endet auch, wenn zu Beginn einer Runde weniger als 5 Würfel im Vorrat liegen. (Zur Erinnerung: Ein Wurf muss immer mit genau 5 Würfeln erfolgen). In diesem Fall wertest du noch alle restlichen Kategorien.

**Bonus:** Am Spielende erhältst du noch einen Bonus, abhängig davon, wie du im *oberen Teil* abgeschnitten hast: Setze einen Wertungsmarker auf das Bonusfeld, das dem niedrigsten Wertungsfeld der oberen sechs Kategorien entspricht.

Am Ende zählst du alle erreichten Punkte der Kategorien und den Bonus zusammen. Die Punktsumme ist dein Spielergebnis, welches du im Challenge-Heft einträgst.

0	3	6	12	15
0	8	12	16	20
0	5	15	20	25
0	6	12	18	30
0	5	15	35	65
0	5	15	35	100

## Challenge-Heft

Im Challenge-Heft findest du eine Kapitelübersicht, Levelbeschreibungen und Platz, um deine Highscores einzutragen. Die Kapitel bestehen jeweils aus mehreren Levels, die alle aufeinander aufbauen. Spiele die Level der Reihe nach durch, um Schritt für Schritt für die höheren Kapitel vorbereitet zu werden.

Unter jedem Level stehen jeweils die Zielpunkte für den Bronze-, Silber- und Gold-Status dieses Levels. Trage deine erreichte Punktzahl entsprechend ein. Sollte deine Punktzahl niedriger als die Zielpunkte für Bronze sein, nutze die unterste Zeile.

Fange in der ersten Spalte an. Die weiteren Spalten kannst du für deine weiteren Spielergebnisse oder andere Personen verwenden.

300	
270	
240	256
>0	

**Empfehlung:** Versuche zumindest den Bronze-Status zu erreichen, bevor du das nächste Level angehst. Natürlich kannst du jedes Level auch so oft spielen, bis du den Gold-Status erreichst.

Wenn du alle Level eines Kapitels gespielt hast, trägst du die Gesamtsumme deiner besten Spielergebnisse aus jedem Level in der Kapitelübersicht ein. Auch hier gibt es wieder einen Bronze-, Silber- und Gold-Status zu erreichen.

Du kannst natürlich auch einfach nur aus Lust und Laune spielen, ohne Buch zu führen.

Autor und Verlag bedanken sich bei allen, die beim Spieltesten und Korrekturlesen mitgewirkt haben, insbesondere Sebastian Bleasdale, Rudi Gebhardt, Sebastian Gieger, Dorette Peters, Andi Stamer, Stefan Willkofer und Peter Wimmer.

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zur Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns: kundenservice@schmidtspiele.de. Wir helfen dir gerne weiter.

**Autor:** Reiner Knizia  
**Grafik:** Leon Schiffer  
**Redaktion:** Anatol Dündar

Änderungen vorbehalten

Art.-Nr. 49432  
Schmidt Spiele GmbH  
Lahnstr. 21  
D-12055 Berlin

[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)  
[www.schmidtspiele-shop.de](http://www.schmidtspiele-shop.de)  
[www.facebook.com/SchmidtSpiele](https://www.facebook.com/SchmidtSpiele)

