

Der Würfelklassiker für 2–6
kleine Kniffel-Fans ab 5 Jahren.

Kniffel[®] Kids



Inhalt

- 5 Tierwürfel
- 1 Kniffelblock
- 1 Würfelbecher
- 4 Bleistifte



Spielziel

Wer mit den fünf Tierwürfeln im Laufe des Spiels die wertvollsten Kombinationen würfelt, gewinnt.

Spielvorbereitung

Zu Beginn bekommt jeder Spieler ein Blatt vom Kniffelblock und nimmt einen Stift zur Hand. Legt die Würfel und den Würfelbecher bereit und los geht's!

Spielverlauf

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt.

Würfelregeln

- Ihr dürft pro Runde bis zu dreimal würfeln.
- Beim ersten Würfelwurf würfelt ihr immer mit allen fünf Würfeln.
- Beim zweiten und dritten Würfelwurf könnt ihr euch jeweils entscheiden, mit wie vielen Würfeln ihr würfeln möchtet. Die Würfel, die ihr jeweils behalten möchtet, legt ihr zur Seite und würfelt nur mit den restlichen Würfeln weiter.
- Vor jedem Wurf dürft ihr herausgelegte Würfel auch wieder in euren Wurf hineinnehmen.
- Ihr könnt natürlich auch schon nach dem ersten oder zweiten Würfelwurf aufhören zu würfeln, wenn ihr schon eine passende Tier-Kombination erwürfelt habt.

Punkte notieren

Im Laufe des Spiels notiert jeder Spieler seine erwürfelten Punkte. Ein Blatt reicht für fünf Kniffel-Partien (fünf Spalten). Jüngere Kinder, die noch nicht so gut rechnen und schreiben können, lassen sich von einem älteren Mitspieler helfen.

- Spätestens nach dem dritten Wurf müsst ihr euer Würfelergebnis in ein entsprechendes Feld des Kniffelblocks eintragen. Dabei gilt: Ihr müsst die Felder nicht von oben nach unten ausfüllen. Ihr tragt eine Kombination möglichst immer dort ein, wo sie am meisten Punkte bringt.
- Ihr dürft im Laufe des Spiels in jedes Feld nur einmal etwas eintragen.
- Habt ihr eine Tierkombination gewürfelt die ihr in keins der Felder eintragen könnt, müsst ihr dafür in einem beliebigen noch freien Feld 0 Punkte notieren.

Tier-Kombinationen

1. Gleiche Tiere zählen

Bei den ersten sechs Feldern des Kniffelblocks geht es darum, möglichst viele Tiere einer Art zu würfeln.

Beispiel: 

Bei diesem Würfelergebnis dürft ihr euch **3 Punkte** in der Zeile ‚Ente‘ eintragen.

Achtung: Gleiches gilt für die Zeilen ‚Löwe‘, ‚Maus‘, ‚Katze‘, ‚Hund‘ und ‚Elefant‘.

2. Drilling ■ ■ ■

Habt ihr drei gleiche Tiere gewürfelt (egal welches Tier), dürft ihr euch **2 Punkte** notieren.

Beispiel: 

3. Zwei Paare ● ● ▲ ▲

Habt ihr zwei Tierpaare gewürfelt (egal welche Tiere), dürft ihr euch **3 Punkte** notieren.

Beispiel: 

4. Ein Drilling + ein Paar ◆ ◆ ◆ ● ●

Habt ihr drei gleiche Tiere (egal welche Tiere) und ein Tierpaar (egal welches Tier) gewürfelt, dürft ihr euch **4 Punkte** notieren.

Beispiel: 

5. Fünf verschiedene Tiere ■ ● ◆ ★ ▲

Habt ihr fünf verschiedene Tiere gewürfelt, dürft ihr euch **5 Punkte** notieren.

Beispiel: 

6. Tier-Kniffel: Fünf gleiche Tiere ★ ★ ★ ★ ★

Wenn ihr es schafft, fünf gleiche Tiere zu würfeln (egal welches Tier), dürft ihr euch **10 Punkte** für den Tier-Kniffel notieren.

Beispiel: 

Spielende

Das Spiel endet, sobald alle Spieler die elf Felder einer Spalte ausgefüllt haben, also wenn jeder elfmal an der Reihe war. Nun zählt jeder seine Punkte zusammen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Le jeu de dés classique pour 2 à 6 amateurs de Kniffel à partir de 5 ans.

Kniffel[®] Kids



Contenu

- 5 dés animaux
- 1 bloc Kniffel
- 1 gobelet à dés
- 4 crayons



But du jeu

Qui arrive, à l'aide des 5 dés animaux, à composer les combinaisons les plus précieuses au cours du jeu, gagne.

Préparatifs

Pour commencer, chaque joueur prend une feuille du bloc Kniffel et un crayon en main. Préparer les dés et le gobelet à dés et la partie commence !

Déroulement du jeu

La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est le joueur le plus jeune qui commence.

Règles pour les jets de dés

- Chaque joueur a le droit de lancer ses dés jusqu'à trois fois par tour.
- Au premier tour, ce sont toujours les cinq dés qui sont lancés à la fois.
- Pour le deuxième et le troisième lancer, c'est à vous de décider du nombre de dés à remettre en jeu. Vous mettez de côté les dés que vous voulez garder et vous relancer les autres.
- Avant chaque lancer, il vous est possible de remettre en jeu des dès que vous avez déjà mis de côté.
- Si vous avez déjà obtenu une combinaison d'animaux voulue, il vous est bien entendu possible de vous arrêter après le premier ou le deuxième jet de dés.

Relevé du score

Au cours du jeu, chaque joueur note le nombre de points qu'il a obtenu. Une feuille suffit pour 5 parties de Kniffel (5 colonnes). Les jeunes joueurs, qui ne savent pas encore bien compter et écrire, peuvent se faire aider par des joueurs plus âgés.

- Le résultat obtenu après le troisième lancer doit être inscrit dans une case correspondante du bloc Kniffel. Principe : vous n'êtes pas obligés de remplir les cases du haut vers le bas. Dans la mesure du possible, vous inscrivez toujours une combinaison à l'endroit où elle rapporte le plus de points.
- Au cours du jeu, vous ne pouvez inscrire qu'un seul résultat dans chaque case.
- Si vous avez composé une combinaison d'animaux n'entrant dans aucune des cases, vous devez alors inscrire un 0 dans une case quelconque encore libre.

Combinaison d'animaux

1. Compter le nombre d'animaux identiques

Dans les six premières cases du bloc Kniffel, il faut que vous trouviez le plus d'animaux identiques possibles.

Exemple : 

Dans le cas présent, vous inscrivez **3 points** dans la ligne « canards ».

Attention : même chose pour les lignes « lion », « souris », « chat », « chien » et « éléphant ».

2. Triplet ■ ■ ■

Si vos dés montrent trois animaux de la même espèce (peu importe de quel animal il s'agisse), vous avez droit à **2 points**.

Exemple : 

3. Deux paires ● ● ▲ ▲

Si vos dés montrent deux paires d'animaux (peu importe les types d'animaux), vous avez droit à **3 points**.

Exemple : 

4. Un triplet + une paire ◆ ◆ ◆ ● ●

Si vous obtenez trois animaux de la même espèce (peu importe de quel animal il s'agisse) et une paire d'animaux (peu en importe le type), vous avez droit à **4 points**.

Exemple : 

5. Cinq animaux différents ■ ● ◆ ★ ▲

Si vos dés indiquent cinq animaux différents, vous avez droit à **5 points**.

Exemple : 

6. Kniffel d'animaux : Cinq animaux identiques

★ ★ ★ ★ ★

Si vous arrivez à obtenir cinq animaux de la même espèce (peu importe l'espèce), vous avez alors droit à **10 points**.

Exemple : 

Fin du jeu

Le jeu s'achève dès que tous les joueurs ont rempli les 11 cases d'une colonne et donc que chacun a fait onze fois son tour. Chacun compte les points qu'ils ont obtenus. Le joueur ayant le plus grand nombre de points gagne la partie.

Il classico gioco ai dadi per 2-6 piccoli fans di Kniffel da 5 anni in su.

Kniffel[®] Kids



Contenuto

- 5 dadi raffiguranti animali
- 1 blocco segnapunti Kniffel
- 1 bicchiere per dadi
- 4 matite

Scopo del gioco

Vince chi riesce ad ottenere le combinazioni dal valore maggiore tirando i 5 dadi con gli animali durante il gioco.

Preparativi

Per iniziare, ciascun giocatore prende un foglio dal blocco segnapunti Kniffel e una penna. Si preparano i dadi e il bicchiere e... si parte!

Svolgimento del gioco

Si gioca a turno in senso orario. Inizia a giocare il giocatore più giovane.

Regole per il lancio dei dadi

- Per ogni turno di gioco potete tirare i dadi per un massimo di tre volte.
- Al primo lancio, si tirano sempre tutti i cinque dadi.
- Al secondo e al terzo lancio, ogni giocatore può decidere con quanti dadi vuole tentare la fortuna. Mette da parte i dadi che non vuole lanciare, e tira soltanto i dadi restanti.
- Prima di ogni lancio, il giocatore può decidere di riprendere i dadi messi da parte.
- Naturalmente, potete anche smettere di tirare i dadi anche già dopo il primo o il secondo lancio se avete già ottenuto la giusta combinazione di animali.

Annotazione dei punti

Durante il gioco, ciascun giocatore annota i punti ottenuti con il lancio dei dadi. Un foglio è sufficiente per 5 partite di Kniffel (5 colonne). I bambini più piccoli che non sanno ancora contare e scrivere correttamente si faranno aiutare da un giocatore più grande.

- Al massimo dopo il terzo lancio dei dadi dovete annotare il punteggio ottenuto in una casella corrispondente del blocco segnapunti Kniffel. Regole: Non dovete compilare le caselle dall'alto verso il basso. Registrate una combinazione sempre nel punto dove si può ottenere il punteggio maggiore.
- Durante il gioco, in ciascuna casella si può annotare una sola combinazione.
- Se con il lancio dei dadi avete ottenuto una combinazione di animali che non potete annotare in nessuna delle caselle, dovete registrare 0 punti in una casella tra quelle ancora libere.

Combinazioni di animali

1. Conteggio di animali uguali

Nelle prime sei caselle del blocco segnapunti Kniffel si deve registrare il maggior numero di animali di un solo tipo.

Esempio:



Questo risultato vi permette di registrare **3 punti** nella riga 'Anatra'.

Attenzione: Lo stesso vale per le righe 'Leone', 'Topo', 'Gatto', 'Cane' e 'Elefante'.

2. Tris ■ ■ ■

Se avete ottenuto tre animali uguali (qualsiasi animale), potete annotarvi **2 punti**.

Esempio:



3. Due coppie ● ● ▲ ▲

Se avete ottenuto due coppie di animali (qualsiasi animale), potete annotarvi **3 punti**.

Esempio:

**5. Cinque animali diversi** ■ ● ◆ ★ ▲

Se avete ottenuto cinque animali diversi, potete annotarvi **5 punti**.

Esempio:

**4. Un tris + una coppia** ◆ ◆ ◆ ● ●

Se avete ottenuto tre animali uguali (qualsiasi animale) e una coppia di animali (qualsiasi animale), potete annotarvi **4 punti**.

Esempio:

**6. Kniffel: cinque animali uguali** ★ ★ ★ ★ ★

Se riuscite ad ottenere cinque animali uguali (qualsiasi animale), potete annotarvi **10 punti** per il Kniffel realizzato.

Esempio:

**Fine del gioco**

Il gioco termina non appena tutti i giocatori hanno compilato le 11 caselle di una colonna, cioè dopo che ciascuno di loro è stato di turno 11 volte. Ora ogni giocatore somma i propri punti. Vince la partita il giocatore che totalizza il punteggio più alto.

The classic dice game for 2-6
Kniffel fans from age 5.

Kniffel[®] Kids

**Contents**

- 5 animal dice, 1 Kniffel notepad, 1 dice cup, 4 pencils

Object of the game

Whoever casts the highest-scoring combinations with the 5 animal dice in the course of the game is the winner.

Preparing for the game

At the outset each player is given a sheet from the Kniffel notepad and takes a pencil. Put the dice and dice cup on the table and then you can get going!

How to play

The game is played in a clockwise direction. The youngest player starts.

Rules for casting the dice

- You can cast the dice up to three times on each turn.
- The first time you cast them you use all five dice.
- The second and third time you cast them, you can decide how many you want to cast. The die or dice you wish to keep you put on one side and continue casting with the rest of the dice.
- Prior to each time you cast the dice you may pick up the dice you have set aside and cast them again.
- Of course, you can stop casting the dice after the first or second cast if you have already cast the right combination of animals.

How to write the scores

In the course of the game each player writes down his scores. One sheet is sufficient for 5 games of Kniffel (5 columns). Younger children who are not yet able to add up and write very well must be helped by one of the older players.

- At the latest when the dice have been cast for the third time you must enter your score in the appropriate box on the Kniffel notepad. The rules for this are as follows: You do not have to fill in the boxes from the top to the bottom. If possible, you enter the combination that will give you the highest score.
- During a game you may only write something in each box once.
- If you have cast a combination of animals, which you cannot enter into any of the boxes, you must write 0 points in any of the boxes that are still free.

Combinations of animals

1. Counting animals of a kind

The first six boxes on the Kniffel notepad require you to get as many animals of a kind as possible.

Example: 

With this result from casting the dice you can enter **3 points** in the 'Duck' line.

Caution: The same applies for the 'Lion', 'Mouse', 'Cat', 'Dog' and 'Elephant' lines.

2. Three of a kind ■ ■ ■

If you have cast three animals of a kind (no matter which kind of animal), you can write down **2 points**.

Example: 

3. Two pairs ● ● ▲ ▲

If you have cast two pairs animals of a kind (no matter which kind of animal), you can write down **3 points**.

Example: 

4. A triplet and a pair ◆ ◆ ◆ ● ●

If you have cast three animals of a kind (no matter which kind of animal) and one pair of animals (no matter which animal), you can write down **4 points**.

Example: 

5. Five different kinds of animals ■ ● ◆ ★ ▲

If you have cast five different kinds of animal, you can write down **5 points**.

Example: 

6. Animal Kniffel: Five animals of a kind ★ ★ ★ ★ ★

If you manage to cast five animals of a kind (no matter which kind of animal), you can write down **10 points** for the Animal Kniffel.

Example: 

End of game

The game ends when all players have filled in the 11 boxes in a column, i.e. when everybody has had eleven turns. Now everybody counts up their points. The player with the highest score wins.

De dobbelklassieker 2- 6 kleine Kniffel-fans vanaf 5 jaar.

Kniffel[®] Kids



Inhoud

- 5 dobbelstenen met dieren, 1 Kniffelblok, 1 dobbelbeker, 4 potloden

Doel van het spel

Wie met de 5 dierendobbelstenen in de loop van het spel de waardevolste combinaties gooit, wint.

Spelvoorbereiding

Bij het begin krijgt elke speler een blad van het Kniffelblok en neemt hij een pen. Leg de dobbelstenen en de dobbelbeker klaar, en starten maar!

Spelverloop

Er wordt om de beurt gespeeld, in de richting van de wijzers van het uurwerk. De jongste speler begint.

Dobbelregels

- Per ronde mag je tot drie maal werpen met de dobbelstenen.
- Bij de eerste worp gooi je met de vijf dobbelstenen tegelijk.
- Bij de tweede en de derde worp mag je kiezen, met welke dobbelstenen je verder gooit. De dobbelstenen, die je wil houden, leg je opzij, en u gooit met de rest van de dobbelstenen.
- Voor elke worp mag je de opzij gelegde dobbelstenen opnieuw gebruiken om te werpen.
- Je mag natuurlijk al na de eerste of de tweede worp ophouden met werpen, als je al een mooie dierencombinatie hebt.

Punten noteren

In de loop van het spel noteert elke speler de door hem geworpen punten. Een blad volstaat voor 5 Kniffel-spelen (5 kolommen). Jongere kinderen, die nog niet zo goed kunnen rekenen en schrijven, laten zich helpen door oudere spelers.

- Ten laatste na de derde worp moet je het resultaat van je worp invullen in het betrokken veld van het Kniffelblok. Daarbij geldt: De velden moeten niet van boven naar onder worden ingevuld. Je vult een combinatie in principe daar in, waar ze het meeste punten oplevert.
- In de loop van het spel mag je in elk veld slechts één keer iets invullen.
- Als je een dierencombinatie gooid, die je in geen van de velden kunt invullen, dan moet je in de plaats daarvan in een willekeurig, nog vrij veld, 0 punten noteren.

Dierencombinaties

1. Dezelfde dieren tellen

Bij de eerste zes velden van het Kniffelblok gaat het er om, zoveel mogelijk dieren van eenzelfde soort te gooien.

Voorbeeld:



Bij het eerste werpresultaat mag je **3 punten** invullen op de regel 'Eend'.

Let op: Hetzelfde geldt voor de regels 'Leeuw', 'Muis', 'Kat', 'Hond' en 'Olifant'.

2. Drieling ■ ■ ■

Als je drie dezelfde dieren wierp (om het even welk dier), dan mag je **2 punten** noteren.

Voorbeeld:



3. Twee paren ● ● ▲ ▲

Als je twee dierenparen wierp (om het even welk dier), dan mag je **3 punten** noteren.

Voorbeeld:



4. Een drieling + een paar ◆ ◆ ◆ ● ●

Als je drie dezelfde dieren wierp (om het even welk dier) en een dierenpaar (om het even welk dier), dan mag je **4 punten** noteren.

Voorbeeld:



5. Vijf verschillende dieren ■ ● ◆ ★ ▲

Als je vijf verschillende dieren gooid, dan mag je **5 punten** noteren.

Voorbeeld:



6. Dier-Kniffel: Vijf dezelfde dieren ★ ★ ★ ★ ★

Als je er in slaagt vijf dezelfde dieren te werpen (om het even welk dier), dan mag je **10 punten** voor de dier-Kniffel noteren.

Voorbeeld:



Speleinde

Het spel eindigt, van zodra alle spelers de 11 velden van een kolom hebben ingevuld – als iedereen dus elf keer aan de beurt was. Nu telt iedereen zijn punten samen. De speler met de meeste punten wint.

El juego clásico de dados para 2-6 pequeños
aficionados al Kniffel a partir de 5 años.

Kniffel[®] Kids



Contenido

- 5 dados con motivos animales, 1 bloc de Kniffel, 1 cubilete, 4 lápices

Objetivo del juego

Gana el jugador que logra obtener las combinaciones de mayor puntuación con los 5 dados con motivos animales.

Preparación del juego

Al comienzo, cada jugador obtiene una hoja del bloc de Kniffel y toma un lápiz. Luego deben colocarse los dados y el cubilete y la empezar!

Desarrollo del juego

Se juega en sentido de las agujas del reloj. Comienza el jugador más joven.

Reglas para tirar los dados

- En cada ronda puedes tirar los dados hasta tres veces.
- En la primera tirada debes usar todos los cinco dados.
- En la segunda y tercera tirada es posible optar libremente por la cantidad de dados con los cuales sigues jugando. Puedes dejar a un lado los dados que deseas conservar para seguir tirando los demás dados.
- Antes de cada tirada es posible reintegrar también los dados que ha habías sacado previamente.
- Pero naturalmente puedes dejar de tirar los dados después de la primera o segunda tirada en caso de haber logrado una combinación apropiada de animales.

Anotar la puntuación

En el transcurso del juego anota cada jugador su puntuación obtenida. Un hoja alcanza para 5 partidos de Kniffel (5 columnas). Los niños más pequeños que aún no son tan buenos para calcular y escribir, pueden pedir ayuda de un jugador más grande.

- A más tardar después de la tercera tirada debes ingresar tu puntuación total de los dados en la casilla correspondiente del bloc de Kniffel. ¡Ojo: No es necesario llenar las casillas desde arriba hacia abajo! Más bien tienes que ingresar la combinación siempre en la casilla que arroja la mayor puntuación.
- En el transcurso del juego debes ingresar en cada casilla una sola vez una puntuación.
- En caso de haber obtenido una combinación de animales que no sirve para ser ingresada en una de las casillas, debes anotarte 0 puntos en una de las casillas que están todavía vacías.

Combinaciones de animales

1. Contar los animales idénticos

En las seis primeras casillas del bloc de Kniffel se trata de obtener el mayor número de animales de una especie.

Ejemplo: 

Con este resultado de dados, puedes anotarte **3 puntos** en la casilla 'Pato'.

Atención: Lo mismo rige para las casillas 'León', 'Ratón', 'Gato', 'Perro' y 'Elefante'.

2. Tres iguales ■ ■ ■

Cuando has obtenido tres animales idénticos (sin importar el tipo de animal), puedes anotarte **2 puntos**.

Ejemplo: 

3. Dos pares ● ● ▲ ▲

Cuando has obtenido dos pares de animales (sin importar el tipo de animal), puedes anotarte **3 puntos**.

Ejemplo: 

4. Tres iguales + un par ◆ ◆ ◆ ● ●

Cuando has obtenido tres animales idénticos (sin importar el tipo de animal) y un par de animales, puedes anotarte **4 puntos**.

Ejemplo: 

5. Cinco animales idénticos ■ ● ◆ ★ ▲

Cuando has obtenido cinco animales diferentes, puedes anotarte **5 puntos**.

Ejemplo: 

6. Kniffel de animales: Cinco animales idénticos

★ ★ ★ ★ ★

Cuando has logrado obtener cinco animales idénticos (sin importar el tipo de animal), puedes anotarte **10 puntos** para el Kniffel de animales.

Ejemplo: 

Fin

El juego termina cuando todos los jugadores han llenado cada una de las 11 casillas de una columna, es decir, cuando cada uno ha jugado 11 veces. Ahora se suman todos los puntos. El ganador es el jugador con la puntuación más alta.

© Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de

® 1972, Kniffel
registered trademark

