

Kniffel®

Clever knobeln - mit Köpfchen

Spielanleitung



Kniffel® auch online spielen unter:
www.kniffel.de



Kniffel®

Der knifflige Würfelspaß seit über 50 Jahren

Für 2-8 Personen ab 8 Jahren

Auf dem Kniffel®-Block ist für alle Mitspielenden eine Spalte vorgesehen, in der die Ergebnisse eingetragen werden. In jeder Runde müsst ihr in einem der 13 Kästchen eine Eintragung machen. Dies sollte möglichst die Summe der gewürfelten Augen sein, aber – wenn's knifflig wird – ist leider auch mal eine Null dabei...

Spielmaterial

- 5 Würfel
- 1 Würfelbecher
- 1 Kniffel®-Block
- 4 Bleistifte

Spielvorbereitung

Für ein Spiel hat jede Person auf dem Kniffel®-Block genau eine Spalte zur Verfügung. Tragt als erstes eure Namen in die oberste Zeile ein. Es wird reihum 1x gewürfelt und wer die höchste Zahl hat, beginnt.

Spielziel

Clever würfeln und am Ende die meisten Punkte auf dem Kniffel®-Block erreichen.

Spielverlauf

Pro Runde seid ihr reihum jeweils einmal an der Reihe. Bist du an der Reihe, darfst du bis zu dreimal würfeln. Bei deinem ersten Wurf würfelst du mit allen 5 Würfeln.

Du kannst jedes Mal neu entscheiden, mit wie vielen Würfeln du beim 2. und 3. Versuch würfeln möchtest. Dabei lässt du die Würfel, die du behalten möchtest, vor dir liegen und würfelst nur mit denen, die übrig geblieben sind. So kannst du versuchen, dein Ergebnis mit dem 2. und 3. Versuch zu verbessern.

Du darfst aber auch auf Zusatzwürfe verzichten. Spätestens nach dem 3. Wurf musst du dein Wurfresultat in den Kniffel®-Block eintragen. Erfüllt der Wurf keine der Bedingungen für die Kästchen, musst du in deiner Spalte ein beliebiges Kästchen „streichen“ (= eine 0 eintragen).

Beispiel:

Melanie hat drei Fünfen und zwei Dreien gewürfelt. Sie hat nun vier Möglichkeiten:

- **15 Punkte.** Im oberen Teil in ihrem Kästchen für die Fünfen (Die Würfel, die andere Zahlen zeigen, werden nicht gezählt.)
- **6 Punkte.** Im oberen Teil in ihrem Kästchen für die Dreien
- **21 Punkte.** Im unteren Teil in ihrem Kästchen für „Dreierpasch“
- **25 Punkte.** Im unteren Teil in ihrem Kästchen für „Full House“

Die Punkte

Der Kniffel®-Block ist in einen oberen und einen unteren Teil unterteilt. Im oberen Teil sind die Kästchen für Einsen, Zweien, Dreien, Vieren, Fünfen und Sechsen. Möchtest du dein Würfelresultat hier eintragen, zählst du alle gewürfelten gleichen Zahlen zusammen und trägst das Ergebnis in das entsprechende Kästchen des Kniffel®-Blocks ein. Alle Würfel, die andere Zahlen zeigen, zählst du nicht mit.

Bonus

Um den Bonus von 35 Punkten zu bekommen, musst du zusammenaddiert mindestens 63 Punkte im gesamten oberen Teil erreichen.

Im unteren Teil sind die Kästchen für die Sonderwürfe:

Dreierpasch:

Mindestens drei gleiche Zahlen. Alle Augen des Wurfes (nicht nur die der gleichen Zahlen) werden zusammengezählt.

6 6 6 3 1 = 22 Punkte

Viererpasch:

Mindestens vier gleiche Zahlen. Auch hier werden alle Augen des Wurfes zusammengezählt.

3 3 3 3 5 = 17 Punkte

Full-House:

Drei gleiche und zwei gleiche, **andere** Zahlen (z.B. drei Vieren und zwei Einsen). Für ein Full-House gibt es pauschal 25 Punkte.

4 4 4 3 3 = 25 Punkte

Kleine Straße:

Eine Folge von vier aufeinander folgenden Würfeln. Der fünfte Würfel kann eine beliebige Zahl zeigen (z.B. 1, 2, 3, 4, 3). Eine Kleine Straße bringt pauschal 30 Punkte.

1 2 3 4 3 = 30 Punkte

Große Straße:

Eine Folge von fünf aufeinander folgenden Würfeln (z.B. 2, 3, 4, 5, 6). Eine große Straße bringt pauschal 40 Punkte.

2 3 4 5 6 = 40 Punkte

Kniffel®:

5 gleiche Zahlen. Ein Kniffel® bringt 50 Punkte.

5 5 5 5 5 = 50 Punkte

Chance:

Eine Chance gibt dir die Möglichkeit, einen missglückten Wurf, der z.B. keine Bedingungen erfüllt, trotzdem als Punkte in dein "Chancenfeld" einzutragen. Dafür addierst du alle Augen des Wurfes zusammen.

Zweiter, dritter usw. Kniffel®:

Für jeden Zweiten und weiteren Kniffel® trägst du dir 50 Zusatzpunkte auf der Rückseite des Blocks ein. Zusätzlich darfst du dir in deiner Spalte bei einem beliebigen noch freien Kästchen die entsprechende Höchstpunktzahl eintragen. (Es ist dabei egal, mit welchem Würfelergebnis der Kniffel® erzielt wurde.)

Spielende

Das Spiel endet, sobald das letzte Kästchen bei allen Mitspielenden ausgefüllt ist. Nun werden alle Punkte (Bonis nicht vergessen) zusammengerechnet. Wer von euch die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Hinweis: Auf Grund der großen Würfel kommt es beim Stülpen des Würfelbechers vor, dass ein Würfel sich auf den anderen stapelt. Nach dem Würfeln diesen bitte einfach herunternehmen oder die Würfel aus dem Würfelbecher herausrollen lassen.

Meisterschaftsregel:

Möchtet ihr nach den Regeln der Deutschen Kniffel®-Meisterschaft spielen, ändern sich die Regeln wie folgt:

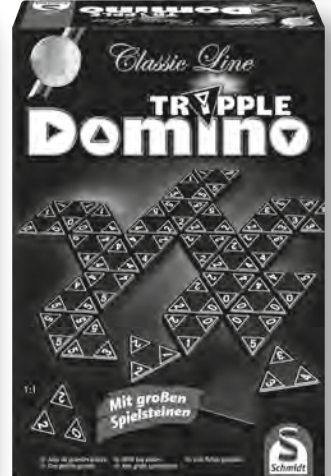
- Steht dein Wurfresultat fest und es gefällt dir nicht, darfst du auch ein beliebiges Kästchen in deiner Spalte „streichen“ (= eine 0 eintragen).
- Für jeden zweiten und weiteren Kniffel® trägst du dir 50 Bonuspunkte auf der Rückseite des Kniffel®-Blocks ein. Zusätzlich trägst du den Kniffel®-Wurf in ein weiteres passendes Kästchen ein. Ist kein passendes Kästchen mehr frei, musst du dir ein Kästchen deiner Wahl streichen.

Beispiel:

Die Zusatzeintragung eines Kniffels mit 4ern darf entweder im oberen Bereich nur bei den Vieren mit 20 Punkten eingetragen werden oder im unteren Bereich entweder beim Dreier- oder Viererpasch oder der Chance mit jeweils 20 Punkten. Eine Eintragung beim Full-House oder den Straßen geht nicht.



Classic Line



Mit extra großem
Spielmaterial

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21
D-12055 Berlin

©1972, Kniffel
registered trademark

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

