

Kniffel®

DAS DUELL

FAMILY



SPIELIDEE

In **KNIFFEL® – DAS DUELL** bleiben die vertrauten Grundregeln des Würfelklassikers **KNIFFEL®** unverändert, so dass ihr sofort losspielen könnt.

Mit 5 Würfeln versucht ihr auch hier die verschiedenen Kombinationen zu erreichen. Seid immer wachsam, welche Bereiche wichtig werden und luchst dem Gegenüber wertvolle Scheiben ab. Wer entscheidet dieses spannende Tauziehen für sich?

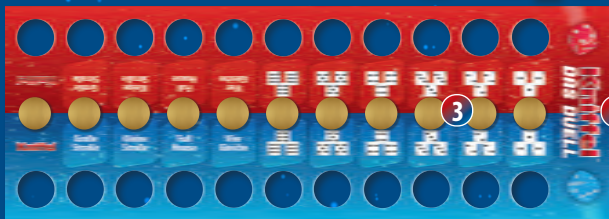
Wer zuerst insgesamt **5 Scheiben** oder **3 benachbarte Scheiben** auf seiner Spielplanseite sichern konnte, gewinnt!

SPIELAUFBAU

! ACHTUNG: Löst die 22 Plättchen aus dem Spielplan. Werft sie nicht weg! Ihr benötigt sie zum Spielen.

- 1 Entscheidet euch beide jeweils für eine Farbe und nehmt euch die 5 Würfel dieser Farbe.
- 2 Legt den Spielplan so zwischen euch, dass beide auf der Seite mit der eigenen Farbe sitzen.
- 3 Legt die 11 goldenen Scheiben auf die Mittellinie des Spielplans, zwischen die blauen und roten Felder.
- 4 Legt die 22 Jokerplättchen neben dem Spielplan als Vorrat bereit.

Und schon kann es losgehen!



SPIELABLAUF

Nehmt zuerst nur jeweils 1 Würfel zur Hand: Wer die höhere Zahl würfelt, darf beginnen. Ihr seid immer nacheinander mit Würfeln an der Reihe.

Wenn du dran bist, darfst du bis zu dreimal würfeln. Bei deinem ersten Wurf würfelst du mit allen 5 Würfeln. Danach kannst du dich entscheiden, mit wie vielen Würfeln du beim nächsten Versuch würfeln möchtest. Würfel, die du behalten möchtest, legst du vor dir ab. Bei jedem Versuch kannst du erneut entscheiden, welche Würfel du neu würfeln möchtest. Dabei spielt es keine Rolle, bei welchem Versuch du die Würfel vor dir abgelegt hast. Auf diese Weise kannst du dein Ergebnis mit dem 2. und 3. Wurf verbessern. Alternativ kannst du auch auf den 2. und/oder 3. Wurf verzichten. Spätestens nach dem 3. Wurf steht dein Ergebnis fest.

Konntest du eine der auf dem Spielplan abgebildeten Kombinationen erwürfeln? Dann darfst du jetzt eine **Scheibe bewegen**. Hast du keine Kombination geschafft, ist dies ein **Fehlwurf**.

Scheibe bewegen



Rotes
Loch

Rotes
Feld

Blaues
Feld

Blaues
Loch

Auf dem Spielplan sind 11 verschiedene **Bereiche** mit Würfelkombinationen zu finden. Jeder Bereich besteht aus **4 Positionen** (je ein Loch und ein Feld für jede Farbe). Die goldenen Scheiben liegen zu Spielbeginn genau in der Mitte des Bereichs und werden mit der ersten Bewegung auf das **Feld der eigenen Farbe** gezogen.

Danach wird die Mitte ignoriert: **Die Scheibe bewegt sich vom blauen Feld direkt auf das rote Feld und zurück.**

Schaffst du es, die Kombination erneut zu würfeln, während sich die Scheibe bereits auf deinem Feld befindet, darfst du sie in dein **Loch im Spielplan** ziehen und sie somit **sichern**!

Scheibe sichern

Liegt die Scheibe in deinem Loch, ist sie gesichert. Sammle 5 davon oder sichere 3 benachbarte Scheiben, und du hast gewonnen!

Ist die Scheibe in deinem Loch, darf sie von dort nie wieder wegbewegt werden. Würfelt jemand später die dazugehörige Kombination, zählt dies als **Fehlwurf**.

Fehlwurf: Jokerplättchen nehmen

Konntest du in deinem Spielzug keine Scheibe bewegen (weil du keine passende Kombination erwürfelt hast oder die Scheibe der Kombination bereits gesichert war), nimmst du dir ein **Jokerplättchen** deiner Farbe.

Du darfst den Joker in einem späteren Zug benutzen, **um einen Würfel auf einen Wert deiner Wahl zu drehen**. Du darfst **beliebig viele** Joker in einem Spielzug verwenden.
Lege benutzte Joker wieder zurück in den Vorrat.



Kombinationen

Im **ersten Teil** des Spielplans sind die Bereiche für die Einsen, Zweien, Dreien, Vieren, Fünfen und Sechsen. Du musst mindestens **dreimal die gleiche Zahl** als Ergebnis erwürfelt haben, um die Scheibe im jeweiligen Bereich zu dir zu ziehen.



Im **zweiten Teil** sind die Bereiche für die Sonderwürfe:

Vier Gleiche

Mindestens vier gleiche Zahlen.

Beispiel:

Full House

Drei gleiche und zwei gleiche, andere Zahlen.

Beispiel:

Kleine Straße

Eine Folge von vier aufeinander folgenden Würfeln. Der fünfte Würfel kann eine beliebige Zahl zeigen.

Beispiel:

Große Straße

Eine Folge von fünf aufeinander folgenden Würfeln.

Beispiel:

Kniffel

Fünf gleiche Zahlen. In diesem Bereich gibt es keine Felder:
Würfelst du einen Kniffel®, darfst du die Scheibe sofort im eigenen Loch sichern!

Beispiel:

Beispiel:

ROT ist am Zug und hat dieses Würfelergebnis:



– eine Kleine Straße!

Sie bewegt die Scheibe zu sich. (Abbildung 1)

Jetzt bist du dran!

Nach deinem dritten Wurf hast du folgendes Würfelergebnis:



– du benutzt ein Jokerplättchen ,

um die 6 auf eine 5 zu ändern. Damit hast du auch eine Kleine Straße  geschafft!

Du ziehst die Scheibe auf dein Feld. (Abbildung 2)



Abbildung 1



Abbildung 2

ENDE DES SPIELS

Wer zuerst **5 Scheiben** bei sich sichern konnte oder **3 benachbarte Scheiben** sichern konnte, hat sofort gewonnen! Spielt am besten gleich noch eine Partie, oder ihr spielt darum, wer zuerst 3 mal gewinnen kann.

Beispiel:

In einem späteren Zug würfelst du .



Dadurch kannst du dir die Scheibe vom Sechser-Bereich sichern. Jetzt hast du 3 benachbarte Scheiben gesichert und damit gewonnen!

Lust auf noch mehr Würfelspaß?



Art.-Nr. 49436

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.

© 1972 Kniffel, registered trademark, Schmidt Spiele © Spielkonzept Dr. Reiner Knizia. Alle Rechte vorbehalten.

Art.-Nr. 49480

Autor: Reiner Knizia
Gestaltung: Fiore GmbH
Redaktion: Nicolas Niegisch

Autor und Verlag bedanken sich bei allen, die beim Spieltesten und Korrekturlesen mitgewirkt haben.

Schmidt Spiele GmbH

Lahnstr. 21, 12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

