

Kniffel®8

FAMILY



8+



2-4



20 min

MATERIAL

- 8 Würfel
- 1 Kniffel®8-Block mit Gewinnkarten
- 1 Stift



1 Stift

Kniffel®8-Block

8 Würfel

SPIELIDEE

Kniffel®8 bringt neue, spannende Elemente zum beliebten Würfelklassiker. Die vertrauten Grundregeln bleiben unverändert, so dass ihr sofort loskniffeln könnt. Acht Würfel sorgen für noch mehr Kniffel®8-Spielspaß: Mit den Achten kann um neue Kombinationen und noch höhere Punktzahlen gekniffelt werden. Auf geht's zur fröhlichen Punktejagd!

Hinweis für alle, die Kniffel® schon kennen: Alle Abweichungen zur klassischen Kniffel®-Regel sind im Folgenden in Orange markiert. So könnt ihr noch schneller loslegen.

SPIELVORBEREITUNG

Nehmt euch alle jeweils eine Gewinnkarte vom Kniffel®8-Block und tragt euren Namen in die dafür vorgesehene Zeile ein. Legt alle Würfel bereit.

Die acht Würfel sind anders als gewohnt: Statt der 6 ist auf diesen Würfeln eine 8. Wird im weiteren Verlauf der Anleitung von „Augen“ gesprochen, sind bei der 8 immer acht Augen gemeint.

SPIELABLAUF

Ihr seid reihum einmal pro Runde mit Würfeln an der Reihe. Wenn du dran bist, darfst du bis zu dreimal würfeln. Bei deinem ersten Wurf würfelst du mit allen acht 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.

! 8 Würfel, die eine **8** zeigen, dürfen nicht neu gewürfelt werden! **8 !**
Du musst sie immer direkt nach dem Wurf vor dir ablegen.

Dein Ergebnis musst du, unter Beachtung der Bedingungen, in ein freies Kästchen deiner Gewinnkarte eintragen. Erfüllt dein Wurf keine der Bedingungen für die Kästchen, streichst du ein Kästchen deiner Wahl, indem du dort eine 0 einträgst. Wenn du eine noch freie Bedingung erfüllst, aber diese für einen späteren Wurf aufheben möchtest, kannst du eine 0 auch in ein beliebiges anderes freies Kästchen eintragen und dieses damit streichen. Auf diese Weise trägst du im Spielverlauf in jedes Kästchen genau einmal ein Ergebnis ein. Ein Spiel wird jeweils nur über eine Spalte gespielt. So könnt ihr eine Gewinnkarte für viele weitere Spiele verwenden.

PUNKTE UND BEDINGUNGEN

Die Gewinnkarte ist in einen oberen und einen unteren Teil aufgeteilt.

Im oberen Teil sind die Kästchen für die Einsen, Zweien, Dreien, Vieren, Fünfen und **Achten**.

Im oberen Teil trägst du die Summe gleicher Würfelaugen in das entsprechende Kästchen ein. Alle anderen Augen werden nicht mitgezählt.

Außerdem findest du ganz oben die Reserve:
Anstatt ein beliebiges Kästchen zu streichen, darfst du einmalig im Spiel auch dein Reserve-Kästchen streichen.

Falls du es jedoch **nicht gestrichen** hast, trage dir dort am Spielende 10 Punkte ein.

NAME _____		
1. SPIEL		
Reserve	10 falls nicht gestrichen	
• • •	nur Einsen zählen	
• • •	nur Zweier	

BONUS: Hast du irgendwann im Laufe des Spiels alle 6 Zahlen-Kästchen im oberen Teil ausgefüllt, zähle jeweils die Menge an Würfeln, mit denen du die eingetragenen Ergebnisse erreicht hast. Hast du für jedes Kästchen mindestens:

- 2 Würfel verwendet:
Trage dir den **Kleinen Bonus** (15 Punkte) ein.
- 3 Würfel verwendet:
Trage dir **zusätzlich** den Bonus (20 Punkte) ein.
- 4 Würfel verwendet:
Trage dir **zusätzlich** den Super-Bonus (35 Punkte) ein.

	nur Einser zählen	4
	nur Zweier zählen	6
	nur Dreier zählen	9
	nur Vierer zählen	16
	nur Fünfer zählen	10
	nur Achter zählen	32
gesamt	→	
Kleiner Bonus überall 2 Würfel	plus 15	15
Bonus überall 3 Würfel	plus 20	-
Super-Bonus überall 4 Würfel	plus 35	-

4
3
3
4
2
4

Anzahl verwendeter Würfel

Im unteren Teil sind die Kästchen für die Sonderwürfe:

Viererpasch:

Mindestens vier gleiche Zahlen. Alle Augen des Wurfes **mit Ausnahme der Achten** werden zusammengezählt.

Beispiel:

 = 15 Punkte

Fünferpasch:

Mindestens fünf gleiche Zahlen. Alle Augen des Wurfes **mit Ausnahme der Achten** werden zusammengezählt.

Beispiel:

 = 25 Punkte

Doppel-Tripel:

Drei gleiche und drei gleiche, andere Zahlen. (6x dieselbe Zahl zählt nicht)
Ein Doppel-Tripel bringt pauschal 25 Punkte.

Beispiel:

 = 25 Punkte

Fünferstraße:

Die Zahlen von 1 bis 5.
Eine Fünferstraße bringt pauschal 30 Punkte.

Beispiel:

 = 30 Punkte

Fünferstraße mit 8 8:

Die Zahlen von 1 bis 5 sowie mindestens zwei Achten.

Eine Fünferstraße mit 8 8 bringt pauschal 40 Punkte.

Beispiel:



= 40 Punkte

Super-Kniffel®:

Mindestens sechs gleiche Zahlen.

Ein Super-Kniffel® bringt pauschal 60 Punkte.

Beispiel:



= 60 Punkte

Chance:

Alle Würfel zählen. Die Chance gibt dir die Möglichkeit, einen missglückten Wurf, der z.B. keine Bedingungen erfüllt, trotzdem als Punkte einzutragen.

Alle Augen des Wurfes werden zusammengezählt (auch die Achten).

WEITERE SUPER-KNIFFEL®

Für jeden weiteren Super-Kniffel® trägst du dir 60 Super-Punkte in ein beliebiges, noch freies Kästchen (mit Ausnahme der Reserve) ein.

Hinweis: Solltest du deinen Super-Kniffel® im Verlauf des Spiels bereits gestrichen haben und würfelst dann einen Super-Kniffel®, darfst du dir keine Super-Punkte eintragen.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, sobald das letzte Kästchen einer Spalte auf jeder Gewinnkarte ausgefüllt wurde. Nun rechnet ihr jeweils die Punkte (Boni nicht vergessen!) auf eurer eigenen Gewinnkarte zusammen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Wer möchte, kann eine Partie Kniffel® 8 auch über mehrere Spalten spielen.

© 1972 Kniffel, registered trademark, Schmidt Spiele

Änderungen vorbehalten.

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.

© Spielkonzept Dr. Reiner Knizia.
Alle Rechte vorbehalten.

Art.-Nr. 49486

Spielautor: Reiner Knizia
Redaktion: Nicolas Niegsch
Gestaltung: Leon Schiffer, Fiore GmbH

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

