

# Kniffel®

Clever knobeln - mit Köpfchen

Spielanleitung



Mit  
Leder-  
becher

Spielen Sie Kniffel auch online unter:  
**[schmidtspiele.de](http://schmidtspiele.de)**



# Kniffel®

## Der knifflige Würfelspaß seit über 40 Jahren

Für 2–8 Spieler ab 8 Jahren

Für jeden Spieler ist auf dem Kniffel-Block eine Spalte vorgesehen, in der seine Ergebnisse eingetragen werden. In jeder Runde muss jeder Mitspieler 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

Ein Spieler wird bestimmt, der für alle Mitspieler die Punkte in den Kniffel-Block einträgt. Es wird reihum gewürfelt, und wer die höchste Zahl hat, beginnt. Nachdem die Namen der Mitspieler in der obersten Zeile des Kniffel-Blocks notiert sind, kann das Spiel auch schon losgehen.

### Spielziel

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

### Spielverlauf

Die Spieler sind reihum einmal pro Runde mit dem Würfeln an der Reihe. Dabei können sie bis zu dreimal würfeln. Der erste Wurf erfolgt mit allen fünf Würfeln.

Danach kann der Spieler sich entscheiden, mit wie vielen Würfeln er beim 2. und 3. Versuch würfeln möchte. Dabei lässt er die Würfel, die er behalten möchte, vor sich liegen, und würfelt nur mit denen, die ihm „nicht gefallen“. So kann er versuchen, sein Ergebnis mit dem 2. und 3.

Versuch zu verbessern. Er kann aber auch auf einen oder beide Zusatzwürfe verzichten. Spätestens nach dem dritten Wurf muss der Spieler sein Wurfresultat in den Kniffel-Block eintragen lassen. Erfüllt der Wurf keine der Bedingungen für die Kästchen, wird ein beliebiges Kästchen „gestrichen“ (= eine Null wird eingetragen).

#### Beispiel:

Dora 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 unterteilt in einen oberen und einen unteren Teil. Im oberen Teil sind die Kästchen für Einsen, Zweien, Dreien, Vieren, Fünfen und Sechsen. Entschließt sich ein Spieler, sein Würfelresultat hier eintragen zu lassen, zählt er alle gewürfelten gleichen Zahlen zusammen und der Schreiber trägt das Ergebnis in das entsprechende Kästchen ein.

### Bonus

Um den Bonus von 35 Punkten zu bekommen, müssen die Spieler mindestens 63 Punkte im gesamten oberen Teil zusammenaddiert 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, 2). 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:**

Gibt dem Spieler die Möglichkeit, einen missglückten Wurf, der keine Bedingung erfüllt, trotzdem als Punkte in seinem „Chancefeld“ gutschreiben zu lassen. Alle Augen des Wurfes werden zusammenaddiert.

**Zweiter, dritter usw. Kniffel:**

Für jeden zweiten und weiteren Kniffel eines Spielers hat er zwei Möglichkeiten:

Kniffel als Joker:

Hat der Spieler bereits einen Eintrag sowohl in seinem Kniffelfeld als auch in dem betreffenden Zahlenfeld (im oberen Teil), dann darf er diesen Wurf für jeden anderen Wurf seiner Wahl im unteren Feld einsetzen. Der Spieler kann sich z.B. 40 Punkte für eine große Straße gutschreiben lassen. Sind allerdings alle Kästchen im unteren Bereich besetzt, muss der Spieler im oberen Bereich ein Feld „streichen“.

Kniffel für 50 Zusatzpunkte:

Hat ein Spieler bereits einen Eintrag in seinem Kniffelfeld, während sein entsprechendes Zahlenfeld (oberer Teil) noch frei ist, erhält er 50 Zusatzpunkte. Er trägt die entsprechenden Punkte (z.B. bei einem 5er Kniffel: 25 Punkte) im Zahlenfeld im oberen Teil ein und notiert weitere 50 Punkte auf der Rückseite des Kniffelblocks unter seinem Namen.

**Spielende**

Das Spiel endet, sobald das letzte Kästchen beim letzten Spieler ausgefüllt ist. Nun werden alle Punkte (Boni nicht vergessen) zusammengerechnet. Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Sieger.

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.

Schmidt Spiele GmbH  
Postfach 470437  
D-12313 Berlin

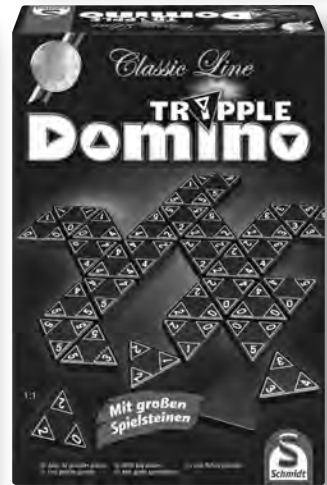
® 1972, Kniffel  
registered trademark

[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)





# Classic Line



Mit extra großem Spielmaterial

