



Kniffel

Dice Duel[®]



**Das spannende Würfelspiel für 1 bis 4 Spieler
ab 8 Jahren von Thierry Denoual.**

Anleitung





Kniffel

Dice Duel®

Das spannende Würfelspiel für 1 bis 4 Spieler
ab 8 Jahren von Thierry Denoal.

Spielmaterial

- 1 Würfelteller in der Metallbox
- 5 Würfel
- 28 Wertungschips



Spielidee

Wer an der Reihe ist, darf bis zu dreimal würfeln. Mit dem passenden Ergebnis darf sich der Spieler den entsprechenden Wertungschip nehmen. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Die Chips werden nach Werten sortiert in die passenden Fächer des Würfeltellers gelegt.

Spielablauf

Jeder Spieler nimmt sich einen Würfel und würfelt. Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt das Spiel. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Wer an der Reihe ist, wirft alle 5 Würfel in den Würfelteller. Ein Spieler hat **3 Versuche**, eine der **acht Würfelkombinationen** zu erreichen, für die es Wertungschips gibt. Der Spieler kann 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“ weiter. So kann er versuchen, sein Ergebnis im 2. und 3. Versuch zu verbessern. Zuvor beiseitegelegte Würfel dürfen beim Weiterwürfeln wieder verwendet werden. Der Spieler kann aber auch auf einen oder **beide Zusatzwürfe** verzichten, wenn er vorher schon ein passendes Ergebnis erzielt hat.

Kniffel Dice Duel® Kombinationen

Die folgenden 8 Ergebnisse sind möglich:

2 Paare



5 Punkte

Zwei gleiche und zwei andere gleiche Zahlen (z. B. zwei Vieren und zwei Einsen). Der fünfte Würfel kann eine beliebige Zahl zeigen. Die Farben sind egal.

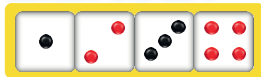
Dreierpasch



10 Punkte

Auf drei Würfeln ist die gleiche Zahl zu sehen. Der vierte und fünfte Würfel können eine beliebige Zahl zeigen. Die Farben sind egal.

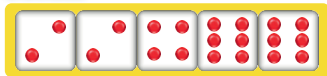
Kleine Straße



20 Punkte

Eine Folge von vier aufeinanderfolgenden Zahlen. Der fünfte Würfel kann eine beliebige Zahl zeigen (z. B.: 2, 3, 4, 5, 3). Die Farben sind egal.

Flush



25 Punkte

Alle fünf Würfel zeigen die gleiche Farbe. Die Zahlen sind egal.

Full-House



30 Punkte

Drei gleiche und zwei andere gleiche Zahlen (z. B. drei Vieren und zwei Einsen). Die Farben sind egal.

Viererpasch



40 Punkte

Auf vier Würfeln ist die gleiche Zahl zu sehen. Der fünfte Würfel kann eine beliebige Zahl zeigen. Die Farben sind egal.

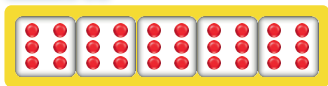
Große Straße



50 Punkte

Eine Folge von fünf aufeinanderfolgenden Zahlen (z. B.: 1, 2, 3, 4, 5). Die Farben sind egal.

Kniffel®



Chip nach Wahl und eine weitere Runde

Wenn ein Spieler 5 gleiche Zahlen gewürfelt hat, hat er einen Kniffel® geschafft! Er darf sich einen beliebigen Chip nehmen und ist danach noch einmal an der Reihe.

Chips sammeln

Es gibt nur vier Chips von jeder Sorte! Man sollte versuchen, mindestens einen Chip von jeder Sorte zu bekommen.

- Wenn ein Spieler eine Kombination erreicht und seinen Zug beendet hat, nimmt er sich den entsprechenden Chip.
- Wer einen Kniffel® würfelt, nimmt sich einen Chip seiner Wahl (aber nicht von den Mitspielern!) und ist noch einmal an der Reihe.
- Wer nach drei Würfeln keine Kombination würfeln konnte, erhält keinen Chip.
- Wer eine Kombination erreicht, zu der es keinen passenden Chip mehr gibt, geht leider ebenfalls leer aus.
- Schafft es in einer Runde keiner der Spieler, einen Chip zu nehmen, wird ein Chip mit dem höchsten Wert zur Seite gelegt. Wer einen Kniffel® würfelt, darf auch einen dieser Chips wählen.



Die Mitspieler müssen ihre **Chips offen** vor sich **auslegen**. Für einen besseren Überblick sollten die Chips nach aufsteigenden Werten abgelegt werden.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler den letzten Chip aus dem Würfelteller nimmt. Die Spieler addieren die Werte ihrer gesammelten Chips und eventuelle Boni. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Bonuspunkte

Goldbonus 50 Punkte

Wer alle 7 verschiedenen Chips gesammelt hat, bekommt einen Bonus von 50 Punkten.

Silberbonus 20 Punkte

Wer 6 verschiedene Chips gesammelt hat, bekommt einen Bonus von 20 Punkten.

Voller Stapel je 30 Punkte

Wer alle 4 Chips einer Kombination gesammelt hat, bekommt einen Bonus von 30 Punkten.

Letzter Chip 20 Punkte

Wer den letzten Chip aus dem Würfelteller nimmt, bekommt einen Bonus von 20 Punkten.



Solo-Variante

Kniffel Dice Duel® lässt sich auch hervorragend alleine spielen. Das Spiel verläuft nach den normalen Regeln, aber mit folgenden Abweichungen:

- Kann der Spieler nach drei Würfeln keinen Chip nehmen, wird der Chip mit dem höchsten Wert aus dem Würfelteller genommen und zur Seite gelegt.
- Für einen Kniffel® gibt es **2 beliebige Chips**. Diese können auch aus den zur Seite gelegten Chips gewählt werden.

Das beste Ergebnis sind 1000 Punkte. Viel Glück!

Schmidt Spiele GmbH

Lahnstr. 21

D-12055 Berlin

www.schmidtspiele.de

www.schmidtspiele-shop.de

Autor: Thierry Denoual

Redaktion: Matthias Karl

Design: Blue Orange

Grafik: designstudio1.de

© 1972, Kniffel, registered trademark, Schmidt Spiele.

© 2018, Kniffel Dice Duel, registered trademark, Schmidt Spiele.

© 2008 Blue Orange Editions. Blue Orange is a trademark of Blue Orange Editions, France. Game published and distributed under license by Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Designed in France.
www.blueorangegames.eu

