

# Kniffel®

## Das Kartenspiel

Ein kniffliger Kartenspaß für Kombinierer von Ted Alspach für 2-4 Spieler.

### Spielmaterial

65 Karten (die Zahlen 1-13 in 5 Farben), 4 Ablagetafeln, 72 Spielsteine, 1 Spielregel

### Spielziel

Die Spieler sammeln Karten, um bestimmte Kartenkombinationen ausspielen zu können. Durch das Ausspielen dieser Kombinationen platzieren die Spieler Spielsteine auf ihrer Ablagetafel, wodurch sie außerdem ihre individuellen Aktionsmöglichkeiten im Spiel verbessern. Wer es als Erster schafft, alle seine Steine loszuwerden, gewinnt das Spiel.

### Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält eine Ablagetafel, die er mit der blauen Seite nach oben vor sich ablegt. Außerdem bekommt jeder Spieler bei

- 2 Spielern je 24 Steine,
- 3 Spielern je 20 Steine,
- 4 Spielern je 18 Steine,

die er als seine persönliche Reserve oberhalb seiner Tafel ablegt. Überzählige Steine kommen zurück in die Spieleschachtel. Aus seiner persönlichen Reserve nimmt jeder Spieler **3 Steine in seine aktive Spielzone** unterhalb der Ablagetafel (siehe Abbildung). Zusätzlich darf jeder Spieler 3 Steine aus seiner persönlichen Reserve **auf Felder seiner Tafel** setzen. Dabei muss beim Einsetzen in den verschiedenen Reihen stets mit den vorderen Feldern (= kleinste Stufe) begonnen werden. Es ist erlaubt, 2 Steine in einer Reihe zu platzieren.

Ein Startspieler wird bestimmt. Er mischt die Karten gründlich und teilt an jeden Spieler verdeckt 3 Karten aus. Nun kommen noch 4 Karten als offene Auslage in die Tischmitte und der Rest der Karten als verdeckter Nachzugstapel daneben.

persönliche Reserve



aktive Spielzone

### Spielablauf

Der Startspieler beginnt, danach verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn reihum.

Wer am Zug ist, wählt aus folgenden 3 möglichen Aktionen genau **1 Aktion** für seinen Zug aus:

- A** Karten ziehen
- oder
- B** Karten ausspielen und Steine platzieren
- oder
- C** Karten ablegen und Steine aus der persönliche Reserve in die aktive Spielzone holen

Mit zunehmender Belegung der Stufen auf ihren Ablagetafeln verbessern die Spieler im Laufe des Spiels ihre Aktionsmöglichkeiten.

## A Karten ziehen

Der aktive Spieler muss so viele Karten vom **Nachzugstapel** ziehen, wie die mit Steinen belegte Stufe der **Full-House-Reihe** vorgibt. Anschließend zieht er noch Karten aus der **offenen Auslage** entsprechend der belegten Stufe seiner **Farbe-Reihe**.

Wird durch das Ziehen das Handkartenlimit (siehe Beschreibung *Straße*) überschritten, muss der Spieler am Ende seines Zuges überzählige Karten abwerfen, bis das Handkartenlimit erreicht wird. Die abgeworfenen Karten legt er offen auf den Abwurfstapel.

Bevor der nächste Spieler an der Reihe ist, wird die offene Auslage wieder auf 4 Karten aufgefüllt. Sollte der Nachzugstapel aufgebraucht sein, wird der Abwurfstapel gemischt und als neuer Nachzugstapel genutzt.

**Hinweis:** Ist noch keine Stufe in den Reihen *Full House*, *Farbe* und *Straße* belegt, darf der Spieler 1 Karte vom verdeckten Stapel und 1 Karte aus der offenen Auslage ziehen, sowie am Ende des Zuges 5 Karten auf der Hand halten.

## B Karten ausspielen und Steine platzieren

Hat der aktive Spieler eine mögliche Kartenkombination auf der Hand, kann er diese ausspielen. In seinem Zug darf der Spieler **nur 1 Kombination** ausspielen. Nach dem Ausspielen platziert er 1-3 Steine **aus seiner aktiven Spielzone** auf der nächsten freien Stufe der entsprechenden Reihe. Einmal platzierte Steine bleiben auf dem Feld, auf dem sie abgelegt wurden, bis zum Ende des Spieles liegen.

Die ausgespielten Karten kommen danach offen auf den Abwurfstapel.

### Platzieren der Steine:

Auf die Felder der Stufe 3 müssen in einem Zug immer 2 Steine und in Stufe 4 immer 3 Steine platziert werden. Diese Steine müssen immer gleichzeitig gesetzt werden. Sollte ein Spieler **nicht genug Steine** in seiner aktiven Spielzone haben, um die Felder gleichzeitig zu belegen, kann er diese Kartenkombination **nicht ausspielen**. Es ist nicht möglich, ein 2er-Feld mit nur einem Stein oder ein 3er-Feld mit 1 oder 2 Steinen zu belegen.

*Beispiel: Nina spielt in dieser Runde eine Straße (2-3-4-5-6) aus. Dadurch muss sie nun in der Straße-Reihe in der nächsten Stufe auf die freien Felder 2 Steine einsetzen. Diese Steine nimmt sie aus ihrer aktiven Spielzone. Dadurch erhöht sich ihr Handkartenlimit von 7 auf 8 Karten.*



## Kartenkombinationen



**Full House** (5 Karten beliebiger Farbe, bestehend aus **einem Drilling und einem Paar**, z.B. 5-5-5-9-9)

Hat ein Spieler einen Drilling und ein Paar auf der Hand, kann er diese ausspielen und **muss** dann dafür 1-3 Steine in die nächste freie Stufe der *Full House*-Reihe legen.

Die jeweils letzte mit Steinen belegte Stufe gibt an, wie viele Karten der Spieler ab der nächsten Runde vom **verdeckten Stapel** ziehen darf.



### **Farbe** (5 beliebige Karten derselben Farbe, z.B. 2-4-7-8-10 in Blau)

Hat ein Spieler 5 Karten einer Farbe auf der Hand, kann er diese ausspielen und **muss** dann dafür 1-3 Steine in die nächste freie Stufe der *Farbe*-Reihe legen.

Die jeweils letzte mit Steinen belegte Stufe gibt an, wie viele Karten der Spieler ab der nächsten Runde aus der **offenen Auslage** ziehen darf.



### **Drilling** (3 Karten beliebiger Farbe mit demselben Wert, z.B. 9-9-9)

Hat ein Spieler 3 Karten mit demselben Wert auf der Hand, kann er diese ausspielen und **muss** dann dafür 1-3 Steine in die nächste freie Stufe der *Drilling*-Reihe legen.

Die jeweils letzte mit Steinen belegte Stufe gibt an, wie viele Karten der Spieler maximal abgeben darf, um dadurch **Steine aus der persönlichen Reserve in seine aktive Spielzone** zu verschieben (siehe Zugmöglichkeit C). Pro Karte kann der Spieler einen Stein verschieben. Es ist erlaubt, auch weniger als die maximale Anzahl an Karten zu tauschen.



### **StraÙe** (5 aufeinander folgende Karten Karten beliebiger Farbe, z.B. 6-7-8-9-10)

Hat ein Spieler 5 aufeinander folgende Karten (beliebiger Farbe) auf der Hand, kann er diese ausspielen und **muss** dann dafür 1-3 Steine in die nächste freie Stufe der *StraÙe*-Reihe legen.

Die jeweils letzte mit Steinen belegte Stufe gibt an, **wie viele Karten** der Spieler am

**Ende seines Zuges maximal auf der Hand halten** darf.

*Hinweis: Die „1“ ist die niedrigste und die „13“ die höchste Karte. Es darf keine StraÙe „12-13-1-2-3“ gewertet werden.*

### **2 Paare** (4 Karten beliebiger Farbe bestehend aus 2 Paaren, z.B. 4-4-8-8)

Hat ein Spieler 2 Paare auf der Hand, kann er diese ausspielen und **muss** dafür 2 Steine in die „2-Paare“-Reihe setzen. Durch das Platzieren von Steinen in dieser Reihe erhält der Spieler **keinen weiteren Vorteil**. Andererseits konnte er damit gleichzeitig 2 Steine auf der Ablagetafel unterbringen.

### **Vierling** (4 Karten beliebiger Farbe mit demselben Wert, z.B. 5-5-5-5)

Hat ein Spieler 4 Karten mit demselben Wert auf der Hand, kann er diese ausspielen und **muss** dann, wie bei „2 Paare“, gleichzeitig 2 Steine in der „2-Paare“-Reihe setzen. Allerdings kann er die Steine ganz oder teilweise aus seiner **persönlichen Reserve** nehmen. Die restlichen Steine nimmt er gegebenenfalls aus der aktiven Spielzone.

### **Kniffel** (5 Karten beliebiger Farbe mit demselben Wert, z.B. 7-7-7-7-7)

Hat ein Spieler 5 Karten mit demselben Wert auf der Hand, kann er diese ausspielen und Steine ganz oder teilweise aus seiner **persönlichen Reserve** nehmen und damit in einer **beliebigen Reihe** alle Felder der nächsten freien Stufe auffüllen. Die restlichen Steine nimmt er gegebenenfalls aus der aktiven Spielzone. Möchte er seine Steine in die Reihe „2 Paare“ legen, so darf er die 2 folgenden Spalten füllen (also 4 Steine einsetzen), muss aber mindestens **1 Stein** aus seiner aktiven Spielzone nehmen.

### **Sonderregel zum Spielende**

Anders als während des Spieles, ist es beim Einsetzen des letzten Steines möglich, diesen in einer Stufe, die mehr als nur einen Stein erfordert, einzusetzen, auch wenn dadurch nicht alle Felder der Stufe belegt werden. So kann ein Spieler, der nur noch einen Stein übrig hat, trotzdem eine Kombination für eine Stufe ausspielen, für die zwei oder drei Steine benötigt werden.

## C Karten ablegen und Würfel aus der persönlichen Reserve in die aktive Spielzone holen

Der aktive Spieler darf **beliebige Karten gegen Steine eintauschen** und bekommt pro Karte einen Stein. Dabei ist die maximale Anzahl der eintauschbaren Karten in der *Drilling*-Reihe vorgegeben. Zu Beginn des Spieles (Stufe 0) ist dies auf **eine Karte gegen einen Stein** beschränkt. Die Steine werden dann von der persönlichen Reserve in die aktive Spielzone geschoben. Die abgelegten Karten werden danach offen auf den Abwurfstapel gelegt. Es ist erlaubt, auch weniger als die maximale Anzahl an Karten zu tauschen.

## Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Spieler alle seine Steine auf seiner Ablagetafel platzieren konnte. Die Spielrunde wird noch zu Ende gespielt. Sollte in dieser Runde ein weiterer Spieler alle Steine auf seiner Tafel unterbringen, so gewinnt von diesen der Spieler mit den meisten verbliebenen Karten auf der Hand. Sollte auch da ein Gleichstand herrschen, gibt es mehrere Sieger.

## Sie wollen es etwas einfacher?

Dann spielen Sie doch so, dass die Spieler in jeder Runde Karten ziehen **A** dürfen **und anschließend noch eine Aktion B** (Karten ausspielen und Steine platzieren) **oder C** (Karten ablegen und Steine aus der persönlichen Reserve in die aktive Spielzone legen) ausführen können.

## Sie wollen es etwas kniffliger?

Dann spielen Sie doch die Grundregel mit folgenden Änderungen bzw. Zusätzen:

- Spielen Sie doch einmal mit der roten Seite der Ablagetafel. Auf dieser Seite gibt es eine Stufe mehr, so dass Sie etwas länger brauchen, bis Sie an die Felder herankommen, auf denen Sie mehrere Steine gleichzeitig ablegen können.
- Jeder Spieler erhält bei 2 Spielern 30 Steine, bei 3 Spielern 24 Steine und bei 4 Spielern 18 Steine.
- Jeder Spieler darf vor Spielbeginn nur 2 Steine aus seiner persönlichen Reserve platzieren. Diese Steine werden in umgekehrter Spielerreihenfolge und beginnend beim Spieler rechts vom Startspieler auf der Tafel eingesetzt. Das Einsetzen wird reihum durchgeführt. Nach dem Einsetzen dürfen keine Spieler die beiden Steine auf die gleichen Felder eingesetzt haben.
- Das Handkartenlimit bestimmt auch gleichzeitig das Limit an Steinen in der aktiven Spielzone des jeweiligen Spielers. Wenn ein Spieler ein Handkartenlimit von 5 hat, darf er auch nicht mehr als 5 Steine in seiner aktiven Spielzone haben.
- Die Sonderregel zum Spielende wird außer Kraft gesetzt. Das heißt, die Spieler müssen aufpassen, dass sie sich nicht selbst blockieren, indem sie z.B. nur noch einen einzigen Stein übrig haben, jedoch nur noch freie Stufen, die zum Auffüllen mehr als einen Stein benötigen, vorhanden sind. In diesem Fall ist das Spiel für diesen Spieler verloren.

© 1972, Kniffel, registered trademark

Änderungen vorbehalten

Made in Germany

© Schmidt Spiele GmbH

Lahnstr. 21  
D-12055 Berlin

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

