

Kniffel®

Extreme

*Der extrem knifflige
Würfelspaß für 2–4
Spieler ab 8 Jahren.*

Spielmaterial

- 6 Würfel (fünf 6er- und ein 10er-Würfel)
- 1 Kniffel® Extreme-Block
- 12 Chips
- 1 Bleistift
- 1 Spielanleitung
- 1 Würfelturm

Spielziel

Pro Runde müssen die Spieler eines ihrer 22 Kästchen ausfüllen. Dabei sollten möglichst hohe Summen oder punkteträchtige Kombinationen wie Paare, Straßen, Full House u. a. erwürfelt werden, aber – wenn's extrem knifflig wird – ist leider auch mal eine Null dabei... Daher gilt es „clever“ zu würfeln, um am Ende die meisten Punkte zu erreichen.

Hinweis für Kniffel® Kenner:

Um den Einstieg zu erleichtern, sind alle Abweichungen zur klassischen Kniffel® Regel rot markiert.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält 3 Spielchips und ein Kniffel® Extreme-Blatt, auf dem er seinen Namen einträgt. Ein Startspieler wird bestimmt.

Spielablauf

Beginnend mit dem Startspieler sind die Spieler reihum mit Würfeln an der Reihe. Dabei können sie bis zu dreimal würfeln. **Der erste Wurf erfolgt mit allen sechs Würfeln.** Der zehenseitige Würfel wird dabei genau wie alle anderen Würfel mitgewürfelt. Die Spieler sollten natürlich die Besonderheit dieses Würfels in ihr Spiel einplanen (andere Wahrscheinlichkeiten bzw. Zahlen über 6 sowie die 0). Die Würfel werden oben in den Würfelturm geworfen.



Nach dem 1. Wurf 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. Einmal heraus gelegte Würfel dürfen beim Nachwürfeln auch wieder mit hinzugenommen werden. Es kann generell auf Zusatzwürfe verzichtet werden. Spätestens nach dem dritten Wurf muss der Spieler sein Wurfergebnis auf seinem Blatt eintragen (**Ausnahme: Gegen Abgabe eines Chips darf auch ein viertes Mal gewürfelt werden s. u.**).

Erfüllt der Wurf keine Bedingung für ein noch offenes Kästchen, muss der Spieler ein beliebiges Kästchen „streichen“ (= eine Null eintragen).

Die Punkte

Das Kniffel® Extreme-Blatt ist in einen oberen und einen unteren Teil unterteilt. Im oberen Teil sind die Kästchen für Einsen, Zweien, Dreien, Vieren, Fünfen und Sechsen. Entschließt sich ein Spieler, sein Würfel-ergebnis hier zu werten, trägt er die Summe gleicher Zahlen in das entsprechende Kästchen ein.

Bonus

Um den Bonus von 45 Punkten zu bekommen, muss die Summe der Punkte im gesamten oberen Teil mindestens 73 betragen.

Im unteren Teil sind die Kästchen für die Sonderwürfe:

Dreierpasch:

Mindestens drei gleiche Zahlen.
Alle Augen des Wurfes werden
zusammengezählt.



= 22 Punkte

Viererpasch:

Mindestens vier gleiche Zahlen.
Alle Augen des Wurfes werden
zusammengezählt.



= 26 Punkte

Zwei Paare:

Zwei **unterschiedliche** Zahlenpaare.
Alle Augen des Wurfes werden
zusammengezählt.



= 20 Punkte

Drei Paare:

Drei **unterschiedliche** Zahlenpaare.
Egal welche Zahlenpaare gewürfelt
werden, drei Paare bringen pauschal
35 Punkte.



= 35 Punkte

Zwei Dreier:

Zwei **unterschiedliche** Zahlen-drillinge. Zwei Dreier bringen pauschal 45 Punkte.



= 45 Punkte

Full-House:

Drei gleiche und zwei gleiche, **andere** Zahlen (z. B. drei Vieren und zwei Dreien). Ein Full-House bringt pauschal 25 Punkte.



= 25 Punkte

Großes Full House:

Vier gleiche und zwei gleiche, **andere** Zahlen. Ein Großes Full House bringt pauschal 45 Punkte.



= 45 Punkte

Kleine Straße:

Eine Folge von vier aufeinander folgenden Zahlen. Die beiden anderen Würfel können eine beliebige Zahl zeigen (z. B. 1, 2, 3, 4, 3, 9). Eine Kleine Straße bringt pauschal 30 Punkte.



= 30 Punkte

Große Straße:

Eine Folge von fünf aufeinander folgenden Zahlen. Der sechste Würfel kann eine beliebige Zahl zeigen (z. B. 2, 3, 4, 5, 6, 3). Eine Große Straße bringt pauschal 40 Punkte.



= 40 Punkte

Highway:

Eine Folge von sechs aufeinander-folgenden Zahlen (z. B. 0, 1, 2, 3, 4, 5). Ein Highway bringt pauschal 50 Punkte.



= 50 Punkte

Kniffel®:

5 gleiche Zahlen. Ein Kniffel® bringt 50 Punkte.



= 50 Punkte

Kniffel® Extreme:

Sechs gleiche Zahlen. Ein Kniffel® Extreme bringt pauschal 75 Punkte.



= 75 Punkte

10 oder weniger:

Die Summe aller Augen darf **maximal** 10 Punkte ergeben. 10 oder weniger bringt pauschal 40 Punkte.



= 40 Punkte

33 oder mehr:

Die Summe aller Augen muss **mindestens** 33 Punkte ergeben. 33 oder mehr bringt pauschal 40 Punkte.



= 40 Punkte

Chance:

Die Chance gibt dem Spieler die Möglichkeit, einen Wurf, den er oben nicht eintragen kann oder möchte, trotzdem als Punkte in seinem „Chance-Feld“ gutschreiben zu lassen. Alle Augen des Wurfes werden addiert.

Super Chance:

Die Super-Chance gibt dem Spieler die Möglichkeit, einen Wurf, den er oben nicht eintragen kann oder möchte, trotzdem als Punkte in seinem „Super-Chance-Feld“ gutschreiben zu lassen. Alle Augen des Wurfes werden addiert und verdoppelt.

Beispiel:



Nina hat drei Fünfen und drei Sechsen gewürfelt. Sie hat nun folgende Möglichkeiten den Wurf zu notieren:

- Im oberen Teil im Kästchen „Fünfen“ = 15 Punkte.
- Im oberen Teil im Kästchen „Sechsen“ = 18 Punkte.
- Im unteren Teil im Kästchen „Dreierpasch“ = 33 Punkte.
- Im unteren Teil im Kästchen „Zwei Paare“ = 33 Punkte.
- Im unteren Teil im Kästchen „Zwei Dreier“ = 45 Punkte.
- Im unteren Teil im Kästchen „Full House“ = 25 Punkte.
- Im unteren Teil im Kästchen „33 oder mehr“ = 40 Punkte.
- Im unteren Teil im Kästchen „Chance“ = 33 Punkte.
- Im unteren Teil im Kästchen „Super Chance“ = 66 Punkte.

Hinweis: Es gibt keine Sonderpunkte für einen zweiten Kniffel® oder Kniffel® Extreme.

Chips

Mit Hilfe eines Chips haben die Spieler die Möglichkeit, noch ein viertes Mal zu würfeln. Ein Spieler darf, wenn er an der Reihe ist, immer nur einen Chip einsetzen.

Spielende

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

© Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin

® 1972, Kniffel
registered trademark

www.schmidtspiele.de

