

# VISID

SCHMIDT SPIELE  
KNIFFEL MASTER

16. Präsentation  
03. Dezember 2014

# Kniffel<sup>®</sup> MASTER

Ein taktisches Würfelspiel von  
Wolfgang Kramer & Michael Kiesling

Für alle Kniffel-Fans dürfte Einiges bei „Kniffel Master“ schon bekannt sein. Der blaue Text kann daher von allen übersprungen werden, die Kniffel schon kennen.

## Spielmaterial

5 Würfel  
4 Ablagen  
16 Punktemarker (4 pro Farbe)  
64 Sterne

Bitte vor dem ersten Spiel die Sterne aus den Stanztafeln lösen sowie alle Kreise vorsichtig aus den 4 Ablagen entfernen. Die Kreise werden für das Spiel nicht benötigt.



## Spielziel

Die Spieler würfeln jede Runde bis zu dreimal und versuchen, die vorgegebenen Kombinationen zu erreichen. Entsprechend der Ergebnisse bewegen die Spieler ihre Punktemarker auf den Ablagen vorwärts. Sobald sich ein Punktemarker am Ende einer waagerechten Reihe befindet oder eine Aufgabe erfüllt ist, erhält der Spieler einen Stern und legt ihn an seine Ablage an. Der erste Spieler, der **15 Sterne** gesammelt hat, läutet das **Spielende** ein. Der Spieler mit den **meisten Sternen** gewinnt das Spiel.

## Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält **1 Ablage sowie 4 Punktemarker** derselben Farbe, die er neben seiner Ablagetafel stellt. Die Sterne werden für alle gut erreichbar bereit gelegt. Der jüngste Spieler nimmt sich die 5 Würfel und beginnt das Spiel.

## Spielablauf

Jeder Spieler ist einmal pro Runde mit Würfeln an der Reihe. Dabei kann der Spieler **bis zu dreimal würfeln**. Der 1. Wurf erfolgt mit allen 5 Würfeln. Danach kann der Spieler vor seinem **2. und 3. Wurf** frei entscheiden, mit **wie vielen Würfeln** er würfeln möchte. Die Würfel, die er behalten möchte, lässt er 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** oder bereits vorher weg gelegte Würfel erneut **würfeln**. Spätestens **nach dem 3. Wurf** muss der Spieler das **Ergebnis verwenden**.

Er führt **eine von 4 möglichen Aktionen** aus:

- 1 Eine Aufgabe erfüllen
- 2 Das Ergebnis für 1 oder 2 Zahlenreihen verwenden
- 3 Das Ergebnis in der Münzreihe verwenden
- 4 Das Ergebnis in einer Zahlen- und in der Münzreihe verwenden

Nachdem der Spieler seinen Spielzug durchgeführt hat, gibt er die Würfel an den im Uhrzeigersinn nächsten Spieler weiter.

## 1 Eine Aufgabe erfüllen

Der Spieler muss nach 3 Würfeln das **passende Ergebnis** zur Erfüllung einer Aufgabe gewürfelt haben:

**Kniffel:**  
Ein Kniffel sind 5 gleiche Zahlen.

z.B.: 

**Kleine Straße:**  
Eine Folge von 4 aufeinander folgenden Zahlen.  
Der 5. Würfel kann eine beliebige Zahl zeigen.

z.B.: 

**Große Straße:**  
Eine Folge von 5 aufeinander folgenden Zahlen.

z.B.: 

**Full-House:**  
3 gleiche Zahlen und 2 gleiche andere Zahlen.

z.B.: 

**Chance (5-10):**  
Die Summe aller 5 Würfel ergibt ein Ergebnis zwischen 5 und 10.

z.B.: 

**Chance (25-30):**  
Die Summe aller 5 Würfel ergibt ein Ergebnis zwischen 25-30.

z.B.: 

Dafür nimmt der Spieler sich **1 Stern** - außer bei „Große Straße“ (2 Sterne) und „KNIFFEL“ (3 Sterne) - und legt den Stern seitlich an die passende Stelle an der linken Seite seiner Ablage an.

**BEISPIEL 1:** Rüdiger hat folgendes Ergebnis gewürfelt:



Damit erfüllt er die Aufgabe „Chance (5-10)“, da das Ergebnis der Würfelaugen insgesamt 8 beträgt. Rüdiger nimmt sich 1 Stern und legt diesen seitlich an die linke Seite seiner Ablage an.



## 2 Das Ergebnis für 1 oder 2 Zahlenreihen verwenden

Hat ein Spieler **2 oder mehr** gleiche Zahlen gewürfelt, kann er **den Punktemarker** in der **entsprechenden** Reihe einsetzen (sofern noch nicht erfolgt) und um die Würfelanzahl dieser Zahl **nach rechts bewegen**.

**BEISPIEL 2:** Melanie hat folgendes Ergebnis erzielt:

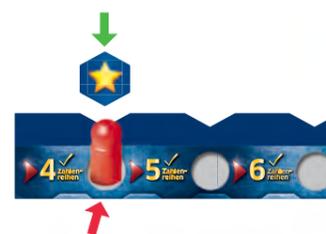


Sie bewegt den Punktemarker der Reihe  um 2 Felder nach rechts sowie den Punktemarker der Reihe  um 2 Felder nach rechts. Den Punktemarker der Reihe  kann Melanie nicht bewegen, da sie die  nur einmal gewürfelt hat.



Sobald ein Spieler seinen Punktemarker auf das 8. und **letzte Feld einer Zahlenreihe** bewegt hat, erhält er dafür **1 Stern** und legt diesen Stern rechts an die Ablage der jeweiligen Reihe an. Anschließend **entfernt er den Punktemarker** und stellt ihn neben seine Ablage. Dort bleibt er, bis der Spieler ihn wieder für eine neue Zahlenreihe benötigt. Die mit dem Stern **abgeschlossene Zahlenreihe** kann für den Rest des Spiels **nicht mehr verwendet** werden.

Sobald ein Spieler auf seiner Ablage die **4. Zahlenreihe** mit 1 Stern **abgeschlossen** hat, stellt er den Punktemarker in das -Feld am oberen Rand der Tafel und legt **1 weiteren Stern** oberhalb dieses Feldes an. Dieser Punktemarker wird für das restliche Spiel **nicht mehr benötigt**. Sobald der Spieler die 5. und später die 6. Zahlenreihe vervollständigt hat, stellt er erst den zweiten und später den dritten Punktemarker ebenfalls auf die dafür vorgesehenen Felder und legt jeweils einen weiteren Stern an.





**WICHTIG:** Im Laufe des Spiels können immer nur maximal 3 Punktemarker auf den Zahlenreihen gleichzeitig eingesetzt sein. Bevor eine neue Zahlenreihe begonnen werden kann, muss erst eine der 3 angefangenen Reihen abgeschlossen werden.

### 3 Das Ergebnis in der Münzreihe verwenden

Hat ein Spieler **1 Paar, 2 Paare, 1 Drilling oder 1 Vierling** gewürfelt, kann er sich entscheiden das Ergebnis in der Münzreihe zu verwenden. Neben der Münzreihe ist zu sehen, um wie viele Felder der Spieler den **Punktemarker** in der **Münzreihe nach rechts bewegen** kann:

**1 Münze** entspricht dabei **1 Feld** auf der Münzreihe.

Es ist auch möglich, eine **bereits erfüllte Aufgabe**, neben der schon 1 Stern liegt, **erneut zu werten** und dadurch 3 Münzen zu erhalten, um den Punktemarker um 3 Felder vorwärts zu ziehen.

Wenn der Punktemarker zum ersten Mal auf das 8. und **letzte Feld der Münzreihe** bewegt wurde, wird **1 Stern** ans Ende der Reihe an die untere Seite der Ablage gelegt.

1 Paar	1 Münze	pro Überhang	1 Münze
2 Paare	2 Münzen	Wettlauf	1. Rang 2 Münzen, 2. Rang 1 Münze
1 Drilling	3 Münzen	Aufgabe bereits erfüllt	3 Münzen
1 Vierling	4 Münzen		



Wenn der Spieler mehr Münzen erhalten sollte, als er auf der Münzreihe anzeigen kann, wird der Punktemarker wieder **von neuem von vorne auf der Reihe** bewegt. Ab jetzt muss der Punktemarker nur noch 7 Felder bewegt werden, bis die Münzreihe erneut vervollständigt ist und ein weiterer Stern angelegt werden kann. Danach ist die Münzreihe nur noch 6 Felder, dann 5 Felder und zuletzt 4 Felder lang.

**BEISPIEL 3:** Rüdiger hat folgendes Ergebnis erzielt:



Rüdiger hat bereits die Zahlenreihe und die Zahlenreihe vervollständigt. Da er nur 1x gewürfelt hat, kann er das Ergebnis nicht in der Zahlenreihe verwenden. Er kann das Ergebnis auch nicht als Chance (25-30) verwenden, da er dafür ebenfalls bereits einen Stern besitzt. Er verwendet das Ergebnis daher für die Münzreihe. Für die Option **Aufgabe bereits erfüllt** erhält Rüdiger 3 Münzen, also 3 Bewegungen auf der Münzreihe. Er bewegt den Punktemarker zunächst um 2 Felder in der Münzreihe nach rechts, beendet damit die Münzreihe und legt einen Stern an die Ablage an. Der Punktemarker wird neben die Ablagetafel gestellt. Um die noch fehlende 3. Bewegung auszuführen, stellt Rüdiger den Punktemarker sofort wieder in der Münzreihe auf das erste Feld (= 3. Bewegung). Rüdiger hätte das Ergebnis auch als **2 Paare** werten können, dann wäre er aber nur 2 Felder vorwärts gekommen.



### 4 Das Ergebnis in einer Zahlen- und in der Münzreihe verwenden

Ein Spieler kann seinen Würfelwurf auch für das Bewegen der Punktemarker in einer **Zahlenreihe und** in der **Münzreihe verwenden**.

**BEISPIEL 4:** Yasmin hat folgendes Ergebnis erzielt:



Yasmin entscheidet sich die zwei Würfel mit der in der Zahlenreihe zu verwenden und bewegt den Punktemarker um zwei Felder nach rechts. Die 2 Würfel mit der verwendet sie als 1 Paar in der Münzreihe. Dafür erhält sie 1 Münze, also eine 1 Bewegung. Sie bewegt den Punktemarker in der Münzreihe um 1 Feld nach rechts und beendet die Münzreihe daher zum zweiten Mal und legt einen weiteren Stern an.



## Überhang in einer Zahlenreihe

Werden **mehr identische Zahlen gewürfelt**, als für das Abschließen einer Zahlenreihe **notwendig sind**, so dürfen die nicht verwendeten identischen Zahlen **als Überhang in der Münzreihe verwendet** werden. Pro ungenutzten Würfel bewegt der Spieler den Punktemarker der Münzreihe um 1 Feld weiter. **pro Überhang** 

BEISPIEL 5: Carsten hat folgendes Ergebnis erzielt:



Carsten verwendet die 4 Würfel mit  in der Zahlenreihe . Er bewegt den Punktemarker um 1 Feld nach rechts, beendet damit die Reihe und legt einen Stern an die Ablage an. Die 3 ungenutzten Würfel mit der  darf Carsten als Überhang in der Münzreihe verwenden und bewegt den Punktemarker um 3 Felder nach rechts.



## Wettlauf

Der **Spieler**, der als **Erster eine bestimmte Aufgabe erfüllt** oder **Zahlenreihe beendet**, darf seinen Punktemarker **zusätzlich um 2 Felder** auf der **Münzreihe** nach rechts bewegen. Der **Spieler**, der als **Zweiter eine bestimmte Aufgabe erfüllt** oder **Zahlenreihe beendet**, darf seinen Punktemarker **zusätzlich 1 Feld** auf der **Münzreihe** nach rechts bewegen.

Wettlauf     
1. Rang 2. Rang

BEISPIEL 6: Wenn Carsten im vorherigen Beispiel als Erster die Zahlenreihe  vervollständigt hat, darf er zusätzlich den Punktemarker in der Münzreihe um 2 Felder nach rechts bewegen. Wenn er das erst als Zweiter schafft, darf er den Punktemarker immerhin noch um 1 Feld zusätzlich nach rechts bewegen.

## Spielende

Sobald ein Spieler 15 Sterne an seine Ablage angelegt hat, beginnt die letzte Runde. Das Spiel wird so lange weitergespielt, bis der Spieler rechts vom Startspieler noch einmal an der Reihe war. Danach endet das Spiel. **Wer die meisten Sterne gesammelt hat, gewinnt das Spiel.**

## Hinweis

Die Reihenfolge, in der die Würfel auf die Zahlenreihen eingesetzt werden, ist beliebig. So kann man beispielsweise eine Zahlenreihe mit einem Teil des Würfelergebnisses beenden und, falls nötig, den so freigewordenen Punktemarker in einer neuen Zahlenreihe gleich wieder verwenden.

Autoren und Verlag bedanken sich bei allen Testspielern und Regellesern.

Autoren: Wolfgang Kramer  
Michael Kiesling  
Redaktion: Matthias Karl  
Thorsten Gimmler  
Design: VISID

Schmidt Spiele GmbH  
Postfach 470437  
D-12313 Berlin  
www.schmidtspiele.de

© 1972, Kniffel, registered  
trademark