

**BiBi  
BLOCKSBERG™**

5+

# Kniffel®

## Kids



## Spielziel

Wer mit den fünf Würfeln die wertvollsten Hex-Symbol-Kombinationen würfelt, gewinnt.

## Spielvorbereitung

Der oder die Jüngste von euch beginnt. Ihr bekommt alle ein Blatt vom Spielblock und einen Stift. Legt die Würfel und den Würfelbecher bereit und los geht's!

## Spielverlauf

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der oder die Jüngste von euch beginnt.

## Würfelregeln

- Ihr dürft pro Runde bis zu dreimal würfeln.
- Beim ersten Würfelwurf würfelt ihr immer mit allen fünf Würfeln.
- Beim zweiten und dritten Würfelwurf könnt ihr euch jeweils entscheiden, mit wie vielen Würfeln ihr würfeln möchtet. Die Würfel, die ihr jeweils behalten möchtet, legt ihr zur Seite und würfelt nur mit den restlichen Würfeln weiter.
- Vor jedem Wurf dürft ihr herausgelegte Würfel auch wieder in euren Wurf hineinnehmen.
- Ihr könnt natürlich auch schon nach dem ersten oder zweiten Würfelwurf aufhören zu würfeln, wenn ihr schon eine passende Symbol-Würfel-Kombination erwürfelt habt.



1 Würfelbecher

5 Symbol-Würfel



1 Spielblock



4 Bleistifte



# Punkte notieren



Im Laufe des Spiels notiert ihr eure erwürfelten Punkte. Ein Blatt reicht für fünf Kniffel®-Partien (fünf Spalten). Jüngere Spielende, die noch nicht so gut rechnen und schreiben können, lassen sich von einer älteren Mitspielerin oder einem älteren Mitspieler helfen.

- Spätestens nach dem dritten Wurf müsst ihr euer Würfelergebnis in ein passendes Feld des Spielblocks eintragen. Dabei gilt: Ihr müsst die Felder nicht von oben nach unten ausfüllen. Ihr tragt eine Kombination möglichst immer dort ein, wo sie am meisten Punkte bringt.
- Ihr dürft im Laufe des Spiels in jedes Feld nur einmal etwas eintragen.
- Habt ihr eine Würfel-Kombination gewürfelt, die ihr in keines der Felder eintragen könnt, müsst ihr dafür in einem beliebigen noch freien Feld 0 Punkte notieren.

## Würfel-Kombinationen

### 1 Gleiche Hex-Symbole zählen

Bei den ersten sechs Feldern des Spielblocks geht es darum, möglichst viele Hex-Symbole einer Art zu würfeln.

Beispiel:



Bei diesem Würfelergebnis dürft ihr euch **4 Punkte** in der Zeile „Kartoffelbrei“ eintragen.

Achtung: Gleiches gilt für die Zeilen „Hexenkessel“, „Hexenkugel“, „Fliegenpilz“, „Hexbuch“, und „Frosch“.



### 2 Drilling

Habt ihr drei gleiche Hex-Symbole gewürfelt (egal welches Hex-Symbol), dürft ihr euch **2 Punkte** notieren.

Beispiel:





### 3 Zwei Paare ● ● ▲ ▲

Habt ihr zwei Hex-Symbol-Paare gewürfelt (egal welche Hex-Symbole), dürft ihr euch **3 Punkte** notieren.

Beispiel:



### 4 Ein Drilling + ein Paar ◆ ◆ ◆ ● ●

Habt ihr drei gleiche Hex-Symbole (egal welche Hex-Symbole) und ein Hex-Symbol-Paar (egal welches Hex-Symbol) gewürfelt, dürft ihr euch **4 Punkte** notieren.

Beispiel:



### 5 Fünf verschiedene Symbole ■ ● ◆ ★ ▲

Habt ihr fünf verschiedene Hex-Symbole gewürfelt, dürft ihr euch **5 Punkte** notieren.

Beispiel:



### 6 Hex-hex-Kniffel®: Fünf gleiche Hex-Symbole ★ ★ ★ ★ ★

Wenn ihr es schafft, fünf gleiche Hex-Symbole zu würfeln (egal welches Hex-Symbol), dürft ihr euch **10 Punkte** für den Hex-hex-Kniffel® notieren.

Beispiel:



## Spielende



Das Spiel endet, sobald ihr alle eure elf Felder einer Spalte ausgefüllt habt, also wenn jede/r Mitspielende elfmal an der Reihe war. Nun zählt ihr eure Punkte zusammen. Wer die meisten Punkten hat, gewinnt.

Art.-Nr. 40641



Schmidt Spiele GmbH,  
Lahnstr. 21, D-12055 Berlin  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de),  
[www.schmidtspiele-shop.de](http://www.schmidtspiele-shop.de)

© 2022 KIDDINX Studios GmbH, Berlin  
® 1972, Kniffel, registered trademark, Schmidt Spiele

