

# KARTEN Kniffel®

Der Würfelspiel-Klassiker als Kartenspiel von Michael Feldkötter für 2 – 5 Spieler ab 8 Jahren.

## Spielmaterial

108 Zahlenkarten (je 18 x Karten 1 bis 6), 1 Karten-Kniffel-Block

## Spielziel

Die Spieler versuchen, möglichst schnell hohe Summen oder punkteträchtige Kombinationen wie Full House, Straßen u. a. zu sammeln. Wer als Erster alle Aufgaben erfüllt hat, beendet das Spiel. Dabei müssen die Spieler immer wieder entscheiden, ob sie zusätzliche Karten nachziehen und damit Minuspunkte in Kauf nehmen, oder ob sie ohne zusätzliche Karten auskommen und somit Minuspunkte vermeiden. Wer am Ende des Spiels die meisten Punkte hat, gewinnt.

## Spielvorbereitung

Die Zahlenkarten werden gründlich gemischt und an jeden Spieler werden 5 Karten verteilt. Die übrigen Karten kommen als verdeckter Nachzugstapel in die Tischmitte. Jeder Spieler erhält ein Wertungsblatt vom Karten-Kniffel-Block, auf dem er seinen Namen einträgt.

## Spielablauf

Der jüngste Spieler ist der Startspieler und beginnt das Spiel. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der an der Reihe ist, entscheidet sich für genau **eine der beiden folgenden Aktionen**:

- 1.) Karten abwerfen und anschließend Karten nachziehen **oder**
- 2.) Karten ausspielen und ein Feld werten, anschließend Karten nachziehen

### 1) Karten abwerfen und anschließend Karten nachziehen

Der Spieler kann **0 bis 5** Karten aus seiner Hand abwerfen und anschließend **gleich viele Karten oder genau 1 Karte mehr** vom Nachzugstapel **nachziehen**. Die abgeworfenen Karten kommen auf den Ablagestapel. Mehr als **10 Karten** darf ein Spieler nicht auf der Hand haben.

**WICHTIG:** Ein Spieler kann **nie weniger Karten aufnehmen als er abgeworfen hat**.

**Beispiel:** Stephan hat 1, 3, 6, 6, 6 auf der Hand. Da er gerne mehr Sechser bzw. eine höhere Gesamtsumme haben möchte, wirft er die 1 und die 3 ab und zieht drei Karten nach (genau eine mehr, als er abgeworfen hat – er hätte auch 2 Karten ziehen können).



### 2) Karten ausspielen und ein Feld werten, anschließend Karten nachziehen

Der Spieler spielt **bis zu 5 Karten** offen aus und notiert für die Summe oder die Kombination die entsprechenden Punkte in dem zugehörigen Feld auf seinem Wertungsblatt. Sollte er **vor dem Ausspielen der Karten mehr als 5 Karten** auf der Hand haben, so muss er sich für **jede zusätzliche Karte 2 Strafpunkte** eintragen.

Die Strafpunkte notiert der Spieler in dem hellblauen Feld neben dem Feld, das er soeben gewertet hat.



**HINWEIS:** Das Kassieren von Strafpunkten kann durchaus lukrativ sein, da die Spieler durch die zusätzliche(n) Karte(n) mehr Auswahl haben und so auch schneller die gewünschten Kombinationen erreichen können.

Das Wertungsblatt ist in einen oberen und einen unteren Teil unterteilt. Im oberen Teil befinden sich die Felder für Einser, Zweier, Dreier, Vierer, Fünfer und Sechser. Entschließt sich ein Spieler, im oberen Bereich ein Feld zu werten, trägt er die Summe gleicher Zahlen in das entsprechende Feld ein. In diesem Fall wirft er dann auch nur die entsprechenden Zahlen-Karten ab (im Normalfall weniger als 5 Karten).

**Beispiel:** Stephan hat – nachdem er 2 Karten abgelegt und 3 nachgezogen hat - nun die Karten 2, 4, 5, 6, 6 und 6 (und somit 1 zusätzliche Karte) auf der Hand. Wenn er nun die 3 Sechser (= 18 Punkte) in dem Feld, in dem „nur Sechser zählen“ einträgt, muss er sich gleichzeitig auch 2 Strafpunkte für seine zusätzliche Handkarte (5 + 1 zusätzliche Karte) eintragen. In diesem Beispiel würde er die 3 Sechser ablegen und anschließend 2 Karten nachziehen, um wieder auf 5 Handkarten zu kommen.

1 zusätzliche Karte



Wertet ein Spieler **im unteren Bereich**, so muss er – außer bei der kleinen Straße (mit 4 Karten) **immer 5 Karten abgeben**.

Ein Feld zu „streichen“ (also 0 einzutragen) ist nicht möglich. Jedes Feld muss erfüllt werden.

Hat ein Spieler nach dem Werten eines Feldes weniger als 5 Karten auf der Hand, zieht er so viele Karten nach, dass er anschließend wieder **5 Handkarten** hat. Auch wenn er zwischenzeitlich mehr Karten auf der Hand hatte und dafür Strafpunkte kassiert hat, beginnt er seine neue Runde wieder mit genau 5 Karten.

## Bonus

Um den **Bonus von 35 Punkten** im oberen Teil des Wertungsblatts zu bekommen, muss die Summe der Punkte (ohne Strafpunkte) dort **mindestens 63** betragen. Sollte der Spieler im gesamten oberen Bereich **weniger als 43 Punkte** haben, muss er sich **20 Minuspunkte** in das hierfür vorgesehene Feld eintragen.

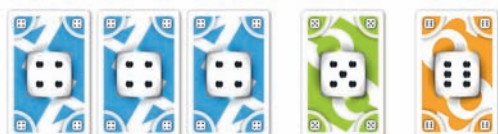
## Hinweis für Kniffel-Kenner:

Die Kombinationen im unteren Bereich des Wertungsblatts haben sich gegenüber dem Original-Kniffel nicht geändert (nur die Chance gibt es nicht). Wer diese Kombinationen bereits kennt, kann die folgenden Erklärungen überspringen und direkt beim Beispiel weiterlesen.

# Erklärungen der Kombinationen im unteren Teil des Karten-Kniffel-Blocks:

## Dreierpasch:

Es werden 5 Karten ausgespielt, von denen mindestens 3 Karten den gleichen Wert haben müssen. Als Punktzahl wird die **Summe aller 5 Karten** notiert. **Beispiel:**



Dreierpasch	fünf Karten zählen	23	
-------------	--------------------	----	--

## Viererpasch:

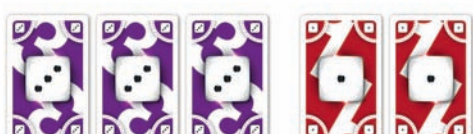
Es werden 5 Karten ausgespielt, von denen mindestens 4 Karten den gleichen Wert haben müssen. Als Punktzahl wird die **Summe aller 5 Karten** notiert. **Beispiel:**



Viererpasch	fünf Karten zählen	22	
-------------	--------------------	----	--

## Full-House:

Es werden 5 Karten ausgespielt, von denen zum einen 3 und zum anderen 2 Karten den gleichen Wert aufweisen müssen, wobei die zwei Werte verschieden sein müssen. Unabhängig von dem Wert der einzelnen Karten werden für ein Full-House **25 Punkte** notiert. **Beispiel:**



Full-House	25 Punkte	25	
------------	-----------	----	--

## Kleine Straße:

Es werden 4 Karten mit aufeinander folgenden Werten ausgespielt, also entweder die Karten 1-2-3-4 oder 2-3-4-5 oder 3-4-5-6. Für eine Kleine Straße werden **30 Punkte** notiert. **Beispiel:**



Kleine Straße	30 Punkte	30	
---------------	-----------	----	--

## Große Straße:

Es werden 5 Karten mit aufeinander folgenden Werten ausgespielt, also entweder die Karten 1-2-3-4-5 oder 2-3-4-5-6. Für eine Große Straße werden **40 Punkte** notiert. **Beispiel:**



Große Straße	40 Punkte	40	
--------------	-----------	----	--

## Kniffel:

Es werden 5 Karten mit dem gleichen Wert ausgespielt. Unabhängig vom Kartenwert werden für einen Kniffel **50 Punkte** notiert. **Beispiel:**



Kniffel	50 Punkte	50	
---------	-----------	----	--

## HINWEIS:

Es gibt keine Sonderpunkte für einen zweiten Kniffel.

**Beispiel:** Stephan hat in der letzten Runde die Sechser nicht eingetragen und erneut „Ablegen und 1 Karte mehr nachziehen“ gewählt und somit 2 zusätzliche Karten auf der Hand. Nun möchte er werten. Er kann sich entscheiden, ob er die 3 Sechser als Summe ausspielt und im oberen Teil des Wertungsblatts 18 Punkte aufschreibt. Dann würde er eine Karte nachziehen, um wieder auf 5 Handkarten zu kommen.

### 2 zusätzliche Karten



Er entscheidet sich aber  $6 + 6 + 6 + 5 + 3 = 26$  Punkte beim Dreierpasch zu notieren. Anschließend zieht er 3 Karten nach, um wieder auf 5 Handkarten zu kommen. Da er zum Zeitpunkt des Ausspielens der Kombination 7 Handkarten hatte, muss er sich 4 Minuspunkte (2 Punkte pro zusätzliche Karte) in dem zugehörigen „Strafe“-Feld eintragen. Die Strafpunkte hätte er auch im oberen Bereich eintragen müssen, wenn er dort die 18 Punkte notiert hätte.

Dreierpasch	fünf Karten zählen	26	4
-------------	--------------------	----	---

Sollte der Nachzugstapel aufgebraucht sein, wird der Ablagestapel gemischt und als verdeckter Nachzugstapel bereitgelegt.



**Sobald ein Spieler sein vorletztes Feld ausfüllt, muss er das laut ansagen. Sollte er das versäumen, muss er sich 10 Strafpunkte notieren.**

## Spielende

**ACHTUNG!** Das Spiel endet, anders als im Original-Kniffel Würfelspiel, sobald **ein Spieler sein letztes Feld ausgefüllt hat!** Die Spielrunde wird dann noch zu Ende gespielt, also nur noch bis zu dem Spieler rechts vom Startspieler, so dass alle Spieler gleich oft an der Reihe waren. Nun werden alle Punkte (Bonus- und Minuspunkte nicht vergessen!) zusammengenommen. Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Sieger.

Autor und Verlag bedanken sich bei allen Testspielern und Regellehrern.

© 1972, Kniffel, registered Trademark

Schmidt Spiele GmbH  
Postfach 470437  
D-12313 Berlin

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

