

# Kniffel® 7

## SPIELMATERIAL

- 7 individuelle Würfel mit Zahlen von 1 bis 7
- 1 Kniffel® 7-Block mit Gewinnkarten
- 1 Stift



## SPIELIDEE

In Kniffel® 7 gibt es besondere Würfel, auf denen die Zahlen von 1 bis 7 unterschiedlich verteilt sind. Damit sind nun noch mehr Kombinationen und höhere Punktzahlen möglich! Aber auch hier wird's – wie beim beliebten Klassiker – manchmal ganz schön knifflig und es müssen clevere Entscheidungen getroffen werden, um am Ende die meisten Punkte auf der Gewinnkarte zu bejubeln.

**Hinweis für alle, die Kniffel® schon kennen: Alle Abweichungen zur klassischen Kniffel®-Regel sind im Folgenden in Orange markiert. So könnt ihr noch schneller loslegen.**

## SPIELVORBEREITUNG

Nehmt euch alle jeweils eine Gewinnkarte vom Kniffel® 7-Block und tragt euren Namen in die dafür vorgesehene Zeile ein.

Legt die sieben Würfel bereit.

**Hinweis: Die sieben Würfel sind alle unterschiedlich. Auf jedem Würfel fehlt jeweils eine andere Zahl von 1 bis 7 (siehe Rückseite der Anleitung). Wird im weiteren Verlauf der Anleitung von „Augen“ gesprochen, sind bei der 7 immer sieben Augen gemeint.**

## **SPIELABLAUF**

Ihr seid reihum einmal pro Runde mit Würfeln an der Reihe. Wenn du dran bist, darfst du bis zu dreimal würfeln. Bei deinem ersten Wurf würfelst du mit allen sieben Würfeln. Danach kannst du dich entscheiden, mit wie vielen Würfeln du beim nächsten Versuch würfeln möchtest. Würfel, die du behalten möchtest, legst du vor dir ab. Bei jedem Versuch kannst du erneut entscheiden, welche Würfel du neu würfeln möchtest. Dabei spielt es keine Rolle, bei welchem Versuch du die Würfel vor dir abgelegt hast. Auf diese Weise kannst du dein Ergebnis mit dem 2. und 3. Wurf verbessern. Alternativ kannst du auch auf den 2. und/oder 3. Wurf verzichten. Spätestens nach dem 3. Wurf steht dein Ergebnis fest.

Dein Ergebnis musst du, unter Beachtung der Bedingungen, in ein freies Kästchen deiner Gewinnkarte eintragen. Erfüllt dein Wurf keine der Bedingungen für die Kästchen, streichst du ein Kästchen deiner Wahl, indem du dort eine 0 einträgst. Wenn du eine noch freie Bedingung erfüllst, aber diese für einen späteren Wurf aufheben möchtest, kannst du eine 0 auch in ein beliebiges anderes freies Kästchen eintragen und diese damit streichen. Auf diese Weise trägst du im Spielverlauf in jedes Kästchen genau einmal ein Ergebnis ein. Ein Spiel wird jeweils nur über eine Spalte gespielt. So könnt ihr eine Gewinnkarte für viele weitere Spiele verwenden.

## **PUNKTE UND BEDINGUNGEN**

Die Gewinnkarte ist in einen oberen und einen unteren Teil aufgeteilt.

Im oberen Teil sind die Kästchen für Einsen, Zweien, Dreien, Vieren, Fünfen, Sechsen und Siebenen.

Im oberen Teil trägst du die Summe gleicher Würfelaugen in das entsprechende Kästchen ein. Alle anderen Augen werden nicht mitgezählt.

**BONUS:** Hast du irgendwann im Laufe des Spiels alle sieben Kästchen im oberen Teil ausgefüllt, trägst du deren Summe in das dafür vorgesehene Kästchen ein. Erreichst du dabei mindestens den Wert 63, trägst du dir einen Bonus von 35 Punkten ein. **Erreichst du sogar einen Wert von mindestens 84, trägst du dir zusätzlich den Top-Bonus von weiteren 35 Punkten ein.**

Im unteren Teil sind die Kästchen für die Sonderwürfe:

### **Viererpasch:**

Mindestens vier gleiche Zahlen.

Alle Augen des Wurfes werden zusammengezählt.

---

Beispiel:



= 33 Punkte

---

### **Fünferpasch:**

Mindestens fünf gleiche Zahlen.

Alle Augen des Wurfes werden zusammengezählt.

---

Beispiel:



= 26 Punkte

---

### **Doppel-Tripel:**

Drei gleiche und drei gleiche, andere Zahlen.

(6x dieselbe Zahl zählt nicht)

Ein Doppel-Tripel bringt pauschal 25 Punkte.

---

Beispiel:



= 25 Punkte

---

### **Fünferstraße:**

Eine Folge von fünf aufeinander folgenden Zahlen.

(Die Zahl **7** schließt an die Würfelzahl 6 an)

Eine Fünferstraße bringt pauschal 30 Punkte.

---

Beispiel:



= 30 Punkte

---

### **Sechserstraße:**

Eine Folge von sechs aufeinander folgenden Zahlen.

(Die Zahl **7** schließt an die Würfelzahl 6 an)

Eine Sechserstraße bringt pauschal 40 Punkte.

---

Beispiel:



= 40 Punkte

---

### **Super-Kniffel®:**

Sechs gleiche Zahlen.

Ein Super-Kniffel® bringt pauschal 60 Punkte.

---

Beispiel:



= 60 Punkte

---

### **Chance:**

Alle Würfel zählen.

Die Chance gibt dir die Möglichkeit, einen missglückten Wurf, der z.B. keine Bedingungen erfüllt, trotzdem als Punkte einzutragen.

Alle Augen des Wurfes werden zusammengezählt.

## WEITERE SUPER-KNIFFEL®

Für jeden weiteren Super-Kniffel® trägst du dir 60 Super-Punkte in ein beliebiges, noch freies Kästchen ein.

Hinweis: Solltest du deinen Super-Kniffel® im Verlauf des Spiels bereits gestrichen haben und würfelst dann einen Super-Kniffel®, darfst du dir keine Super-Punkte eintragen.

## SPIELENDEN

Das Spiel endet, sobald das letzte Kästchen einer Spalte auf jeder Gewinnkarte ausgefüllt wurde. Nun rechnet ihr jeweils die Punkte (Boni nicht vergessen!) auf eurer eigenen Gewinnkarte zusammen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Wer möchte, kann eine Partie Kniffel®7 auch über mehrere Spalten spielen.

## WÜRFELÜBERSICHT



Würfel mit blauer 7:  
Hier fehlt die 1



Würfel mit orange 7:  
Hier fehlt die 4



Würfel mit grüner 7:  
Hier fehlt die 2



Würfel mit roter 7:  
Hier fehlt die 5



Würfel mit lila 7:  
Hier fehlt die 3



Würfel mit schwarzer 7:  
Hier fehlt die 6

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zur Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns: [kundenservice@schmidtspiele.de](mailto:kundenservice@schmidtspiele.de). Wir helfen dir gerne weiter.

© Spielkonzept Dr. Reiner Knizia. Alle Rechte vorbehalten.

Art.-Nr. 49436

Spielautor: Reiner Knizia  
Redaktion: Anatol Dündar  
Grafik: Leon Schiffer

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

