

Kniffel®

Kids

DEUTSCH

Der Würfelklassiker für 2–6
kleine Kniffel®-Fans ab 5 Jahren.

1 Würfelbecher

Inhalt

4 Bleistifte

5 Tierwürfel

1 Kniffel®-Block

Spielziel

Wer mit den fünf Tierwürfeln im Laufe des Spiels die wertvollsten Kombinationen würfelt, gewinnt.

Spielvorbereitung

Nehmt euch alle jeweils ein Blatt vom Kniffel® Block und einen Stift. Legt die Würfel und den Würfelbecher bereit und los geht's!

Spielverlauf

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Kniffel®-Fan 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 Tier-Kombination erwürfelt habt.

Punkte notieren

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

- Spätestens nach dem dritten Wurf müsst ihr euer Würfelergebnis in ein entsprechendes Feld des Kniffel®-Blocks 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 Tierkombination gewürfelt, die ihr in keins der Felder eintragen könnt, müsst ihr dafür in einem beliebigen noch freien Feld 0 Punkte notieren.

Tier-Kombinationen

1. Gleiche Tiere zählen

Bei den ersten sechs Feldern des Kniffel®-Blocks geht es darum, möglichst viele Tiere einer Art zu würfeln.

Beispiel:



Bei diesem Würfelerggebnis dürft ihr euch **3 Punkte** in der Zeile „Ente“ eintragen.

Achtung: Gleiches gilt für die Zeilen „Löwe“, „Maus“, „Katze“, „Hund“ und „Elefant“.

2. Drilling



Habt ihr drei gleiche Tiere gewürfelt (egal welches Tier), dürft ihr euch **2 Punkte** notieren.

Beispiel:



3. Zwei Paare



Habt ihr zwei Tierpaare gewürfelt (egal welche Tiere), dürft ihr euch **3 Punkte** notieren.

Beispiel:



4. Ein Drilling + ein Paar



Habt ihr drei gleiche Tiere (egal welche Tiere) und ein Tierpaar (egal welches Tier) gewürfelt, dürft ihr euch **4 Punkte** notieren.

Beispiel:



5. Fünf verschiedene Tiere



Habt ihr fünf verschiedene Tiere gewürfelt, dürft ihr euch **5 Punkte** notieren.

Beispiel:



6. Tier-Kniffel®: Fünf gleiche Tiere



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

Beispiel:



Spielende

Das Spiel endet, wenn alle die elf Felder einer Spalte ausgefüllt haben, also wenn alle von euch jeweils elfmal an der Reihe waren. Zählt nun eure Punkte zusammen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt!

FRANÇAIS

Kniffel®

Kids

Le jeu de dés classique pour 2 à 6 amateurs de Kniffel® à partir de 5 ans.

Contenu

- 5 dés animaux
- 1 bloc Kniffel®
- 1 gobelet à dés
- 4 crayons

But du jeu

Qui arrive, à l'aide des 5 dés animaux, à composer les combinaisons les plus précieuses au cours du jeu, gagne.

Préparatifs

Pour commencer, chaque joueur prend une feuille du bloc Kniffel® et un crayon en main. Préparer les dés et le gobelet à dés et la partie commence !

Déroulement du jeu

La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est le joueur le plus jeune qui commence.

Règles pour les jets de dés

- Chaque joueur a le droit de lancer ses dés jusqu'à trois fois par tour.
- Au premier tour, ce sont toujours les cinq dés qui sont lancés à la fois.
- Pour le deuxième et le troisième lancer, c'est à vous de décider du nombre de dés à remettre en jeu. Vous mettez de côté les dés que vous voulez garder et vous relancer les autres.
- Avant chaque lancer, il vous est possible de remettre en jeu des dés que vous avez déjà mis de côté.
- Si vous avez déjà obtenu une combinaison d'animaux voulue, il vous est bien entendu possible de vous arrêter après le premier ou le deuxième jet de dés.

Relevé du score

Au cours du jeu, chaque joueur note le nombre de points qu'il a obtenu. Une feuille suffit pour 5 parties de Kniffel® (5 colonnes). Les jeunes joueurs, qui ne savent pas encore bien compter et écrire, peuvent se faire aider par des joueurs plus âgés.

- Le résultat obtenu après le troisième lancer doit être inscrit dans une case correspondante du bloc Kniffel®. Principe : vous n'êtes pas obligés de remplir les cases du haut vers le bas. Dans la mesure du possible, vous inscrivez toujours une combinaison à l'endroit où elle rapporte le plus de points.
- Au cours du jeu, vous ne pouvez inscrire qu'un seul résultat dans chaque case.
- Si vous avez composé une combinaison d'animaux n'entrant dans aucune des cases, vous devez alors inscrire un 0 dans une case quelconque encore libre.

Combinaison d'animaux

1. Compter le nombre d'animaux identiques

Dans les six premières cases du bloc Kniffel®, il faut que vous trouviez le plus d'animaux identiques possibles.

Exemple:



Dans le cas présent, vous inscrivez **3 points** dans la ligne « canards ».

Attention: même chose pour les lignes « lion », « souris », « chat », « chien » et « éléphant ».

2. Triplet ■■■

Si vos dés montrent trois animaux de la même espèce (peu importe de quel animal il s'agisse), vous avez droit à **2 points**.

Exemple:



3. Deux paires ●●▲▲

Si vos dés montrent deux paires d'animaux (peu importe les types d'animaux), vous avez droit à **3 points**.

Exemple:



4. Un triplet + une paire ◆◆◆●●

Si vous obtenez trois animaux de la même espèce (peu importe de quel animal il s'agisse) et une paire d'animaux (peu importe le type), vous avez droit à **4 points**.

Exemple:



5. Cinq animaux différents ■●◆★▲

Si vos dés indiquent cinq animaux différents, vous avez droit à **5 points**.

Exemple:



6. Kniffel® d'animaux : Cinq animaux identiques ★★★★★

Si vous arrivez à obtenir cinq animaux de la même espèce (peu importe l'espèce), vous avez alors droit à **10 points**.

Exemple:



Fin du jeu

Le jeu s'achève dès que tous les joueurs ont rempli les 11 cases d'une colonne et donc que chacun a fait onze fois son tour. Chacun compte les points qu'ils a obtenus. Le joueur ayant le plus grand nombre de points gagne la partie.

ITALIANO

Kniffel®

Kids

Il classico gioco ai dadi per 2-6 piccoli fans di Kniffel® da 5 anni in su.

Contenuto

- 5 dadi raffiguranti animali
- 1 blocco segnapunti Kniffel®
- 1 bicchiere per dadi
- 4 matite

Scopo del gioco

Vince chi riesce ad ottenere le combinazioni dal valore maggiore tirando i 5 dadi con gli animali durante il gioco.

Preparativi

Per iniziare, ciascun giocatore prende un foglio dal blocco segnapunti Kniffel® e una penna. Si preparano i dadi e il bicchiere e... si parte!

Svolgimento del gioco

Si gioca a turno in senso orario. Inizia a giocare il giocatore più giovane.

Regole per il lancio dei dadi

- Per ogni turno di gioco potete tirare i dadi per un massimo di tre volte.
- Al primo lancio, si tirano sempre tutti i cinque dadi.
- Al secondo e al terzo lancio, ogni giocatore può decidere con quanti dadi vuole tentare la fortuna. Mette da parte i dadi che non vuole lanciare, e tira soltanto i dadi restanti.
- Prima di ogni lancio, il giocatore può decidere di riprendere i dadi messi da parte.
- Naturalmente, potete anche smettere di tirare i dadi anche già dopo il primo o il secondo lancio se avete già ottenuto la giusta combinazione di animali.

Annotazione dei punti

Durante il gioco, ciascun giocatore annota i punti ottenuti con il lancio dei dadi. Un foglio è sufficiente per 5 partite di Kniffel® (5 colonne). I bambini più piccoli che non sanno ancora contare e scrivere correttamente si faranno aiutare da un giocatore più grande.

- Al massimo dopo il terzo lancio dei dadi dovete annotare il punteggio ottenuto in una casella corrispondente del blocco segnapunti Kniffel®. Regole: Non dovete compilare le caselle dall'alto verso il basso. Registrate una combinazione sempre nel punto dove si può ottenere il punteggio maggiore.
- Durante il gioco, in ciascuna casella si può annotare una sola combinazione.
- Se con il lancio dei dadi avete ottenuto una combinazione di animali che non potete annotare in nessuna delle caselle, dovete registrare 0 punti in una casella tra quelle ancora libere.

Combinazioni di animali

1. Conteggio di animali uguali

Nelle prime sei caselle del blocco segnapunti Kniffel® si deve registrare il maggior numero di animali di un solo tipo.

Esempio:



Questo risultato vi permette di registrare **3 punti** nella riga 'Anatra'.

Attenzione: Lo stesso vale per le righe 'Leone', 'Topo', 'Gatto', 'Cane' e 'Elefante'.

2. Tris ■■■

Se avete ottenuto tre animali uguali (qualsiasi animale), potete annotarvi **2 punti**.

Esempio:



3. Due coppie ●●▲▲

Se avete ottenuto due coppie di animali (qualsiasi animale), potete annotarvi **3 punti**.

Esempio:



4. Un tris + una coppia ◆◆◆◆●

Se avete ottenuto tre animali uguali (qualsiasi animale) e una coppia di animali (qualsiasi animale), potete annotarvi **4 punti**.

Esempio:



5. Cinque animali diversi ■●◆★▲

Se avete ottenuto cinque animali diversi, potete annotarvi **5 punti**.

Esempio:



6. Kniffel: cinque animali uguali ★★★★★

Se riuscite ad ottenere cinque animali uguali (qualsiasi animale), potete annotarvi **10 punti** per il Kniffel® realizzato.

Esempio:



Fine del gioco

Il gioco termina non appena tutti i giocatori hanno compilato le 11 caselle di una colonna, cioè dopo che ciascuno di loro è stato di turno 11 volte. Ora ogni giocatore somma i propri punti. Vince la partita il giocatore che totalizza il punteggio più alto.

© 1972, Kniffel, registered trademark, Schmidt Spiele



Schmidt Spiele GmbH,
Lahnstr. 21,
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de,
www.schmidtspiele-shop.de

