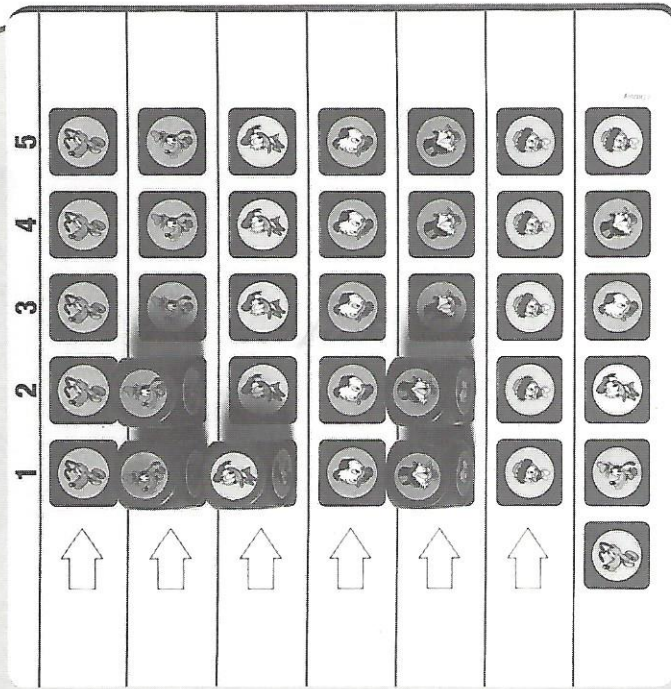


Beispiel:

Ansonsten kniffeln zwei Würfel mit demselben Motiv keine Micky-Maus-Plättchen. Ein einzelner Würfel wird nie mit Punkten bekniffelt (**Abb.2**).

Abb. 2

0 Punkte



Kniffel-Kniffel

Am unteren Rand des Spielplans befindet sich eine

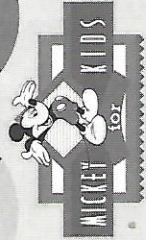
Reihe, die alle 6 verschiedenen Motive nebeneinander zeigt. Wirft ein Spieler fünf verschiedene Motive in einem Wurf, so kann er die Würfel entsprechend auf diese Reihe kniffeln. Sein Zug ist damit beendet, er erhält für diesen besonderen Wurf den „Kniffel-Kniffel“, 6 Micky-Maus-Plättchen.

Man kann den „Kniffel-Kniffel“ nicht sammeln, er muß in einem Wurf mit allen 5 Würfeln fallen.

Kniffel-Ende

Hat ein Spieler seine Ablegetafel vollständig mit Micky-Maus-Plättchen gefüllt, so wird die Runde noch zu Ende gekniffelt (so daß also jeder Spieler insgesamt gleich oft an der Reihe war). Wer nun die meisten Micky-Maus-Plättchen vorweisen kann, ist Kniffel-Sieger.

Viel Kniffel!



Kinder Kniffel



Schmidt-Spielinfo

Spieltyp: Würfelspiel
Spielerzahl: 2-5

Altersempfehlung: ab 4 Jahre

Spieldauer: ca. 30 Minuten

Taktik ○○○○○●○ Glück

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 5 Ablegetafeln mit je 25 Micky-Maus-Plättchen
- 5 Würfel
- 5 x 6 Klebepunkte
- 1 Würfelbecher mit Filz

Kniffelziel

Gewinner ist, wer als erster seine Ablegetafel mit Micky-Maus-Plättchen vollständig bekniffelt, indem er während des Spiels möglichst viele Würfel mit demselben Motiv kniffelt.

Kniffelvorbereitung

Bevor ihr das Spiel zum ersten Mal kniffelt, müßt ihr die Klebepunkte so auf die 5 Würfel kniffeln, daß auf jedem Würfel ein Donald, ein Track, ein Pluto, ein Goofy, ein Dagobert und ein Daniel Düsentrüb vorhanden sind.

Die Micky-Maus-Plättchen müßt ihr vorsichtig aus den Ablegetafeln herauskniffeln und so auf einen Haufen legen, daß sich davon jeder Mitspieler gut bedienen kann. Nun bekommt noch jeder Spieler eine leere Ablegetafel und schon könnt ihr loskniffeln!

Kniffel-Verlauf



































Ein Startspieler wird ausgekniffelt. Er darf in dieser Runde maximal dreimal würfeln, danach kommt sein linker Nachbar an die Reihe. Nach jedem einzelnen Wurf kann ein Spieler entscheiden, welche Würfel er auf dem Spielplan ablegt und sammelt, mit den restlichen Würfeln (falls vorhanden) macht er den nächsten Wurf, wieder kann er Würfel sammeln, und schließlich kann er ein drittes und letztes Mal würfeln und sammeln, wobei er hier bereits auf dem Spielplan liegende Würfel wieder aufnehmen und mitbenutzen kann, wenn er möchte.

Kniffel-Punkte

Spätestens nach dem dritten Wurf rechnet der Spieler ab. Hat er 3 (bzw. 4 oder 5) Würfel mit **demselben** Motiv auf den Spielplan gekniffelt, bekommt er dafür 3 (bzw. 4 oder 5) Micky-Maus-Plättchen, die er in seine Ablegetafel kniffelt.

2 Würfel mit demselben Motiv kniffeln nur dann, wenn die restlichen 3 Würfel ihrerseits alle **ein anderes gleiches** Motiv zeigen (**Abb.1**).

Abb. 1 5 (3 + 2) Punkte

↑							5
↑							
↑							
↑							
↑							
↑	