

- Alle Spielfiguren sind ständig im Spiel und können von beiden Spielern bewegt werden. Auch in den beiden roten Zonen sind die Figuren nicht geschützt, sondern können vom jeweils anderen Spieler wieder aus der roten Zone herausgezogen werden.
- Die mittleren Felder, auf denen die Spielfiguren zu Beginn des Spiels gestartet sind, zählen bei jeder Überquerung als ein Feld.

Spielende

Sobald ein Spieler nach dem Bewegen von ein oder zwei Spielfiguren nach seinem Würfeln drei Figuren in seiner roten Zone stehen hat, ist das Spiel beendet und er hat gewonnen.

Taktik-Tipps

- Sie müssen jederzeit sorgfältig abwägen, ob Sie mit Ihren Würfelergebnissen offensiv versuchen, drei Spielfiguren in ihre eigene rote Zone zu bringen, oder ob Sie auf Defensiv umschalten müssen und Figuren aus der roten Zone Ihres Gegner wieder herausziehen.
- Hin und wieder ist die Figur „Chance“ ein interessantes „Abfallprodukt“, wenn Sie ein angestrebtes Würfelergebnis (z. B. Straße) nicht erreichen konnten. Eine kurze Addition Ihrer Würfel lohnt sich immer.

Der Spiele-Service von Schmidt

Sie möchten noch mehr wissen? Dann werden Sie doch Schmidtspieler! Schicken Sie einfach eine Postkarte mit Ihrem Namen, Geburtsdatum, Anschrift und Lieblingspiel an:

Schmidt Spiele GmbH
Postfach 47 02 25
12311 Berlin

Sie bekommen dann immer die neuesten Informationen per Post oder per E-Mail.

Weitere Informationen finden Sie auch unter:

www.schmidtspiele.de

© 2001 Schmidt Spiele GmbH, 12359 Berlin, Made in Germany
© 1984 Maureen Hiron
© 1972, Kniffel, registered trademark,
Schmidt Spiele GmbH, 12359 Berlin, Germany

T.Nr. 2839836

Kniffel Duell



Kniffel-Duell

Für 2, 4, 6 oder 8 Spieler ab 8 Jahren, von Maureen Hiron

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 5 Würfel
- 1 Würfelbecher
- 9 Duellfiguren

Spielvorbereitung

Nachdem Sie den Spielplan auf den Tisch gelegt haben, stellen Sie die Spielfiguren auf die 9 Felder in der Mitte des Plans.



Falls Sie mehr als zwei Mitspieler sind, spielen Sie in 2 Teams gegeneinander. Jeder Spieler würfelt einmal mit den 5 Würfeln, der Spieler mit der höchsten Punktzahl beginnt.

Spielziel

Beide Mitspieler versuchen, die 9 Duellfiguren auf ihre Seite zu ziehen. Wer als Erstes gleichzeitig 3 der Figuren in seiner roten Gewinnzone des Spielplans stehen hat, gewinnt das Spiel.

Full House hat keine besonderen Auswirkungen auf dem Spielplan. Sie dürfen lediglich die Spielfigur der einen Zahl um drei Felder, die der anderen Zahl um zwei Felder zu sich ziehen.

Kniffel
Zeigen alle 5 Würfel die gleiche Zahl (z. B. fünf Sechsen), dürfen Sie die Kniffel-Figur (die mittlere der 9 Spielfiguren) um einen großen Schritt in ihre rote Zone bewegen. Falls die Kniffel-Figur bereits in der roten Zone Ihres Gegners steht, ziehen Sie sie in die Mitte des Spielplans. Steht sie bereits in ihrer eigenen roten Zone, dürfen Sie sie in die Mitte des Spielplans. Steht sie bereits in der roten Zone, dürfen Sie die Kniffel-Figur zu sich ziehen.

Strabe
Für eine kleine Strabe (1, 2, 3, 4 oder 2, 3, 4, 5 oder 3, 4, 5, 6) dürfen Sie die Figur „Strabe“ um 3 Felder zu sich ziehen.
Für eine große Strabe (1, 2, 3, 4, 5 oder 2, 3, 4, 5, 6) dürfen Sie die Figur „Strabe“ um 4 Felder zu sich ziehen.

Chance
Die Figur „Chance“ dürfen Sie immer dann ziehen, wenn die Endsumme Ihrer gewürfelten Augenzahlen besonders niedrig oder besonders hoch ist.

Summe	10 - 12 oder 23 - 25: 3 Felder
Summe	5 - 9 oder 26 - 30: 4 Felder

• Jede Bewegung einer Figur muss mindestens zwei Felder betragen.
Es ist also nicht möglich, eine Figur mit einzelnen Würfeln um ein Feld zu bewegen.
• Es ist nicht möglich, mehrere Würfelergebnisse miteinander zu kombinieren. Sie können also einen Würfel nicht für verschiedene Kategorien verwenden.

Ein Beispiel: Würfelergebnis: 1, 2, 3, 4, 3
Sie können mit diesem Ergebnis entweder die Figur „Strabe“ um 3 Felder zu sich ziehen (kleine Strabe) oder die 3-er-Figur um zwei Felder zu sich ziehen (sich ziehen (kleine Strabe) oder die 3-er-Figur um zwei Felder zu sich ziehen). Sie dürfen keine Figur über die rote Zone hinaus ziehen. Steht eine Figur also schon auf dem äußersten Feld, verfallen Würfelergebnisse, die Sie für diese Zahl erzielen.



Spielerverlust
Abwehrend während beide Spieler bzw. Teams mit allen 5 Würfeln. Bis zu drei Würfel sind pro Spieler erlaubt. Nach dem anschließenden Bewegen von ein oder zwei Spielfiguren werden die Würfel an den anderen Spieler (bzw. das andere Team) weitergegeben. Wenn Sie an der Reihe sind, können Sie auswählen, ob Sie Ihren ersten Würfel akzeptieren oder eine beliebige Anzahl an Würfeln vor Ihrem dritten Würfel stehen lassen. Sie dürfen beliebig viele der stehen gelassenen Würfel aus Ihrem ersten Würfel auch der dritten Würfeln vor Ihrem dritten Würfel stehen lassen. Sie dürfen beliebig viele der stehen gelassenen Würfel aus Ihrem ersten Würfel auch der dritten Würfeln vor Ihrem dritten Würfel stehen lassen.

Das Bewegen der Spielfiguren
Steht das Endergebnis Ihrer 1 - 3 Würfel fest, dürfen Sie eine oder zwei Spielfiguren in Ihre Richtung bewegen. Die Würfel auf dem Spielplan geben jeweils die Zahlen an, für die die einzelnen Spalten gelten. Außer den Zahlen 1 - 5 gibt es drei weitere Spalten, und zwar mit den Kategorien „Strabe“, „Chance“ und „Kniffel“.

Zwilling
Für einen Zwilling in einer Zahl (z. B. zwei Sechsen) dürfen Sie die betreffende Spielfigur (in diesem Beispiel die in der 6-er-Spalte) um zwei Felder in Ihre Richtung ziehen.

Drilling
Für einen Drilling in einer Zahl (z. B. drei Vieren) dürfen Sie die betreffende Spielfigur (in diesem Beispiel die in der 4-er-Spalte) um drei Felder in Ihre Richtung ziehen.

Vierling
Für einen Vierling in einer Zahl (z. B. vier Dreien) dürfen Sie die betreffende Spielfigur (in diesem Beispiel die in der 3-er-Spalte) um vier Felder in Ihre Richtung ziehen.

Doppel-Zwilling
Haben Sie zwei Zwillinge gewürfelt (z. B. zwei Einsen und zwei Zweien) dürfen Sie die Figuren beider Zahlen (in diesem Beispiel die in der 1-er- und 2-er-Spalte) um jeweils zwei Felder in Ihre Richtung ziehen.