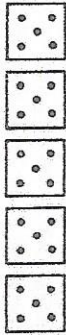


Chance

gibt dem Spieler die Möglichkeit, bei einem beliebigen Spielgang einen Gewinn anzuschreiben, der keine anderen Bedingungen erfüllt. Als Gewinn zählt die Summe der Punktzahl aller Würfel.

Kniffel als Joker

Wenn ein Spieler Kniffel wirft und das Kästchen für Kniffel sowie das entsprechende Augenkästchen im oberen Teil bereits besetzt sind, dann — und nur dann — darf der Spieler diesen Wurf als Joker benutzen. Er trägt den Gewinn in ein beliebiges Kästchen im unteren Teil wie folgt ein. Bei diesem Wurf



kann der Spieler z.B. 25 Punkte in eins der folgenden Kästchen eintragen: Dreierpasch, Viererpasch oder Chance. Er kann aber auch 25 Punkte in das Kästchen für Full-House, 30 Punkte in das Kästchen für Kleine Straße und sogar 40 Punkte in das Kästchen für Große Straße eintragen.

Wenn alle Kästchen im unteren Teil schon besetzt sind, muß er eine Null in ein Kästchen seiner Wahl im oberen Teil eintragen.

Weitere Kniffel-Würfe

Ein Spieler erhält zusätzlich 100 Punkte, wenn er während eines Spieles ein zweites Mal Kniffel wirft, jedoch nur, wenn der erste Kniffel-Wurf in das Kniffel-Kästchen eingetragen wurde. Der zweite Kniffel-Wurf wird in das entsprechende Kästchen des oberen Teils eingetragen oder, wie bereits erklärt, als Joker benützt.

Die Hinzurechnung erfolgt auf der Rückseite des Kniffel-Blocks in dem dafür vorgesehenen Feld.

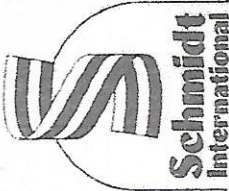
Nach Beendigung der ersten Spielrunde kann das nächste Spiel beginnen ...

Kniffel läßt die Köpfe rauchen. Durch geschicktes Kombinieren der geworfenen Augen können Sie Ihre Gewinnchancen erhöhen und eine möglichst hohe Punktzahl erreichen. Der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt.

Kniffel-Blocks können unter Art.-Nr. 608 4762 im Fachhandel nachgekauft werden.

KNIFFEL

T. Nr. 26670



Schmidt
International

Jeder Spieler erhält eine Kniffel-Gewinnkarte, auf der 13 Kästchen: Einser, Zweier, Dreier, usw. bis zur Großen Straße, Kniffel und Chance auszufüllen sind. Bei jedem Spielgang muß der Spieler in einem der 13 Kästchen eine Eintragung machen, entweder die Summe der gewürfelten Augen oder eine Null.

Beginn

Jeder Spieler macht einen Wurf. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl beginnt.

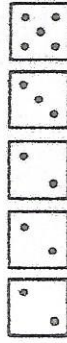
Spiel

Jeder Spieldurchgang besteht aus höchstens 3 Würfen, wobei der erste Wurf mit allen 5 Würfeln zu machen ist. Entscheidet sich der Spieler zu einem zweiten und dritten Wurf, kann er die 5 Würfel wieder dazu benutzen, er kann aber auch bis zu 4 Würfel mit der Augenzahl stehenlassen. Er kann auf diese Weise im 2. oder 3. Versuch eine höhere Punktzahl erreichen.

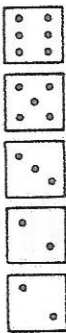
Gewinnkarte (oberer Teil)

Die Gewinnkarte ist unterteilt. Im oberen Teil befinden sich Kästchen für Einser-, Zweier-, Dreier-, Vierer-, Fünfer- und Sechser-Augen. Wenn sich der Spieler für eine Eintragung in diesem Teil entscheidet, zählt und addiert er nur die Würfel mit gleicher Punktzahl und trägt die Summe dieser Punkte in das entsprechende Kästchen ein.

Wirft ein Spieler z. B.

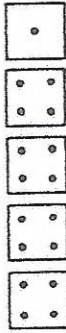


und entscheidet sich für den oberen Teil, so würde er 6 Punkte in das Kästchen für Zweier-Augen eintragen. Es gibt jedoch noch die folgenden Möglichkeiten: Wirft ein Spieler z.B.



kann er eine 4 in das Kästchen für Zweier-Augen eintragen.

Wirft er dagegen



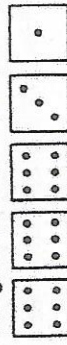
so kann er, wenn er will, 16 in das Kästchen für Vierer-Augen eintragen, das heißt in jedem oberen Feld kann auch eine höhere oder niedrigere Punktzahl, als auf der Gewinnkarte abgebildet, eingetragen werden.

Prämie

Um eine Prämie von 35 Punkten zusätzlich zu erhalten, muß ein Spieler 63 oder mehr Punkte auf beliebige Weise im oberen Teil erzielen.

Gewinnkarte (unterer Teil)

Der untere Teil der Gewinnkarte wird genau wie angegeben gespielt. Das Kästchen für Dreierpasch darf nur dann ausgefüllt werden, wenn mindestens 3 Würfel die gleiche Punktzahl haben, z.B.

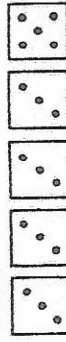


ergibt 22 (Summe aller Würfel) im Kästchen für Dreierpasch.

Viererpasch

ergibt die Summe aller Würfel unter der Voraussetzung, daß 4 Würfel die gleiche Punktzahl haben.

Dieser Wurf

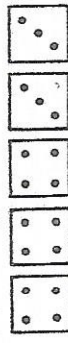


ergibt 17 (Summe aller Würfel) im Kästchen für Viererpasch. Er kann auch im Kästchen für Dreierpasch angeschlossen werden, wenn das Kästchen für Vierer-

pasch bereits besetzt ist. Er kann aber auch im oberen Teil bei den Dreier-Augen mit der Punktzahl 12 eingetragen werden.

Full-House

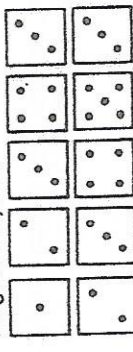
kann man wählen, wenn eine beliebige Kombination von 3 gleichen Zahlen einer Art und 2 gleichen Zahlen einer anderen Art gewürfelt werden. Der folgende Wurf z.B. kann mit 25 Punkten im Kästchen für Full-House angeschrieben werden:



Er kann aber auch im Kästchen für Dreierpasch mit der Punktzahl 18 oder im oberen Teil unter den Vierer-Augen mit der Punktzahl 12 angeschrieben werden, wenn das Kästchen Full-House bereits besetzt ist.

Kleine Straße

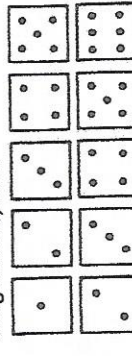
ist eine Folge von 4 Würfeln mit aufeinanderfolgender Augenzahl, z.B.



Anmerkung: Der fünfte Würfel kann eine beliebige Augenzahl zeigen. Jede Kleine Straße bringt 30 Punkte.

Große Straße

ist eine Folge von 5 Würfeln mit aufeinanderfolgender Augenzahl, z.B.



Für solche Würfe werden 40 Punkte in das Kästchen für Große Straße eingetragen. Dieser Wurf kann auch in das Kästchen für Kleine Straße eingetragen werden, wenn das für Große Straße vorgesehene bereits besetzt ist.

Kniffel

heißt der Wurf mit 5 gleichen Zahlen beliebiger Art. Er ergibt 50 Punkte im Kästchen für Kniffel.