

Kniffel

Spielstart

Beim Spielstart erscheint ein schmales Fenster, in welchem man die Anzahl der Spieler auswählen kann. Die Namen können geändert werden, indem man in die rechte Spalte neben Player 1, Player 2 usw. klickt. Mit dem Klick auf „Start“ wird das Spiel geladen und das richtige Spielfenster erscheint!

Ziel des Spiels

Kleiner würfeln und das höchste Ergebnis am Ende der Kniffeltabelle erreichen.

Spießfluss

Die Spieler sind nacheinander mit Würfeln an der Reihe. Sie können bis zu dreimal würfeln, indem sie den „Roll the dice“ Knopf drücken. Der erste Wurf muss mit allen 5 Würfeln erfolgen, danach kann der Spieler entscheiden, mit wie vielen Würfeln er beim zweiten und dritten Versuch würfeln möchte. Der Spieler wählt dabei durch Klicken auf die Würfel diese aus oder ab. Er würfelt dann mit den nicht ausgegrauten Würfeln weiter und kann entweder versuchen, sein Ergebnis mit dem zweiten und dritten Wurf zu verbessern, oder er kann auf diese Versuche durch Auswählen eines Feldes und Drücken des „Done“ Knopfes verzichten. Spätestens nach dem dritten Mal Würfeln muss der Spieler die Punkte für diesen Spielzug in die Tabelle eintragen indem er in eine Zelle klickt und danach den „Done“ Button betätigt. Falls der Wurf keine Bedingung für die verfügbaren Felder erfüllt, muss der Spieler in eine von ihm ausgewählte Box null eintragen.

Die Punkte

Das Spielfeld ist unterteilt in die obere und untere Hälfte. Die obere Hälfte zeigt die Felder für Einser, Zweier, Dreier, Vierer, Fünfer und Sechser. Falls der Spieler sich dazu entscheidet, sein Ergebnis in eines dieser Felder zu schreiben, werden die Augen der passenden Würfel vom Programm zusammengezählt und in das Feld geschrieben. Die Felder sind grün falls sie beschrieben werden können und ausgegraut, falls sie bereits beschrieben wurden. Die weißen Felder dürfen nicht vom Spieler beschrieben werden, da sie vom Programm beschrieben werden und nicht auswählbar sind.

Der Bonus

Um den 35 Punkte Bonus zu erreichen, muss der Spieler in der oberen Hälfte 63 oder mehr Punkte erreichen. Falls der Spieler dort 63 oder mehr Punkte erreicht, werden die Bonuspunkte automatisch vom Programm gutgeschrieben.

Dreierpasch

Benötigt mindestens 3 Würfel mit der gleichen Augenzahl. In das Ergebnis zählen aber alle 5 Würfel.

Viererpasch

Benötigt mindestens 4 Würfel mit der gleichen Augenzahl. In das Ergebnis zählen aber alle 5 Würfel.

Full-House

Benötigt mindestens 2 Würfel mit der gleichen Augenzahl und 3 Würfel mit einer anderen gleichen Augenzahl. Man bekommt 25 Punkte gutgeschrieben.

Kleine Straße

Man benötigt 4 von 5 Würfeln, die nachfolgende Zahlen anzeigen z.B. 1,2,3,4 oder 2,3,4,5, oder 3,4,5,6. Man bekommt 30 Punkte gutgeschrieben.

Große Straße

Man benötigt alle 5 Würfel, die nachfolgende Zahlen anzeigen z.B. 1,2,3,4,5 oder 2,3,4,5,6. Man bekommt 40 Punkte gutgeschrieben.

Kniffel

Man benötigt 5 Würfel mit der gleichen Augenzahl. Man bekommt hierfür 50 Punkte.

Chance:

Alle Würfel zählen, es gibt keine Einschränkungen.

2. und 3. Kniffel

Der Spieler hat 2 Möglichkeiten wenn er einen zweiten oder dritten Kniffel Würfelt. „Kniffel als Joker“ oder „Kniffel für 50 Zusatzpunkte“.

Kniffel als Joker

Hat der Spieler bereits einen Eintrag sowohl in seinem Kniffelfeld als auch in dem betreffenden Zahlenfeld (im oberen Teil), dann darf er diesen Wurf für jeden anderen Wurf seiner Wahl im unteren Feld einsetzen. Der Spieler kann sich z.B. 40 Punkte für eine große Straße gutschreiben lassen. Sind allerdings alle Kästchen im unteren Bereich besetzt, muss der Spieler im oberen Bereich ein Feld „streichen“.

Kniffel für 50 Zusatzpunkte

Hat ein Spieler bereits einen Eintrag in seinem Kniffelfeld, während sein entsprechendes Zahlenfeld (oberer Teil) noch frei ist, erhält er 50 Zusatzpunkte. Er trägt die entsprechenden Punkte (z.B. bei einem 5er Kniffel: 25 Punkte) im Zahlenfeld im oberen Teil ein und notiert weitere 50 Punkte auf der Rückseite des Kniffelblocks unter seinem Namen.

Spielende

Das Spiel endet nachdem der letzte Spieler in seinem letzten Feld gepunktet hat. Das Programm berechnet nun die finalen Ergebnisse jedes Spielers und öffnet hierfür eine Ranking Tabelle. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis ist der Gewinner. Durch Drücken auf den „New Game“ Knopf wird ein neues Spiel gestartet.