

# KAARTEN Kniffel

De dobbelklassieker, nu als kaartspel!  
Van Michael Feldkötter voor 2-5 spelers vanaf 8 jaar.

## Speelmateriaal

108 cijferkaarten (18x waarden 1 tot en met 6)  
1 scoreblok



OPMERKING: op de achterkant van de kaarten staat "Karten Kniffel". Dit is geen fout, maar een niet te vermijden resultaat van een internationale co-productie.

## Kort speloverzicht

De spelers proberen om zo snel mogelijk hoge totalen of speciale combinaties, zoals Full House en Kleine straat, te verzamelen. Wie als eerste alle opdrachten heeft vervuld, beëindigt het spel. De spelers moeten daarbij steeds kiezen of ze extra kaarten trekken en minpunten op de koop toe nemen, of dat ze zonder extra kaarten uitkomen en zo minpunten vermijden. Wie aan het einde van het spel de meeste punten heeft wint.

## Voorbereiding

Schud de cijferkaarten en geef iedere speler er 5. Leg de resterende kaarten als gedekte stapel op tafel. Iedere speler krijgt een vel van het scoreblok en vult zijn naam erop in.

## Spelverloop

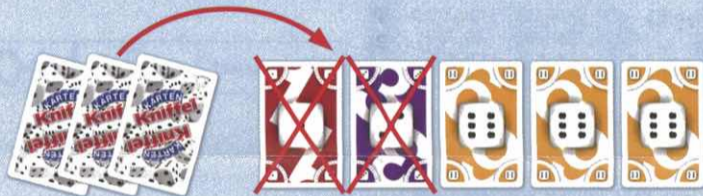
De jongste speler begint. Er wordt met de klok mee gespeeld. De speler die aan de beurt is, kiest voor één van de volgende 2 acties:

1. Kaarten afleggen en daarna nieuwe trekken of
2. Kaarten spelen en een veld tellen, daarna nieuwe kaarten trekken.

### 1. Kaarten afleggen en daarna nieuwe trekken

De speler mag 0 tot en met 5 kaarten uit zijn hand afleggen en daarna evenveel of 1 kaart meer van de gedekte stapel trekken. Leg afgelegde kaarten op de aflegstapel. Een speler mag nooit meer dan 10 kaarten in zijn hand hebben. **Belangrijk:** een speler mag nooit minder kaarten trekken dan hij er heeft afgelegd.

**Voorbeeld:** Stefan heeft 1, 3, 6, 6, 6 in zijn hand. Omdat hij graag meer zessen wil of een hoger totaal, legt hij de 1 en de 3 af en trekt hij 3 kaarten (1 meer dan hij er heeft afgelegd, hij had er ook 2 mogen trekken).



### 2. Kaarten spelen en punten scoren, daarna nieuwe kaarten trekken

De speler speelt maximaal 5 kaarten open op tafel en noteert de som van de gespeelde kaarten of de puntenwaarde van de gespeelde combinatie in het bijbehorende vakje op zijn scorevel. Leg de gespeelde kaarten daarna op de aflegstapel. Had hij vóór het spelen van zijn kaarten meer dan 5 kaarten in zijn hand, dan moet hij voor elke kaart die hij meer heeft dan 5 twee strafpunten noteren.

Deze strafpunten noteert hij in het lichtblauwe vakje naast het vakje dat hij net heeft ingevuld.



OPMERKING: het incasseren van strafpunten is niet altijd negatief, omdat een speler met de extra kaarten meer keuzemogelijkheden heeft en daardoor makkelijker de gewenste combinatie kan maken.

Het scoreveld bestaat uit een bovenste en een onderste deel. In het bovenste deel bevinden zich vakjes voor enen, tweeën, drieën, vieren, vijven en zessen. Om zo'n vakje in te vullen, speelt hij 1 of meer kaarten met het betreffende cijfer en noteert de som ervan.

**Opmerking:** normaal gesproken gaat het om minder dan 5 kaarten. Uitsluitend als een speler al een Kniffel heeft genoteerd, zal hij 5 dezelfde cijfers in het bovenste deel gebruiken.

**Voorbeeld:** Stefan heeft, nadat hij 2 kaarten heeft afgelegd en er 3 heeft getrokken, de kaarten 2, 4, 5, 6, 6 en 6 in zijn hand. Als hij nu 3 zessen (= 18 punten) in het vakje "uitsluitend zessen" invult, moet hij ook 2 minpunten voor zijn extra handkaart (5 + 1 extra kaart) invullen. In dit voorbeeld zou hij de 3 zessen afleggen en daarna 2 kaarten trekken om zijn hand naar 5 kaarten aan te vullen.

1 extra kaart



Vult een speler een vakje in het onderste deel in, dan moet hij (met uitzondering van Kleine straat) altijd 5 kaarten afleggen.

Het is niet mogelijk om een vakje te schrappen (en 0 punten in te vullen).

Heeft een speler na het invullen van een vakje minder dan 5 kaarten in zijn hand, dan vult hij zijn hand met kaarten van de gedekte stapel aan tot 5 handkaarten.

## Bonus

Om de bonus van 35 punten voor het bovenste deel van het scoreveld te ontvangen, moet de som van de punten (zonder minpunten) daar ten minste 63 bedragen. Heeft een speler in het bovenste deel minder dan 42 punten (zonder minpunten), dan moet hij 20 minpunten in het daarvoor bedoelde vakje invullen.

## Verduidelijkingen van de combinaties in het onderste deel van het scorevel:

### 3 gelijke:

Speel 5 kaarten waarvan er ten minste 3 een gelijke waarde hebben. Noteer de som van de 5 gespeelde kaarten in het bijbehorende vakje.

**Voorbeeld:**



3 gelijke	5 kaarten tellen	23	
-----------	------------------	----	--

### 4 gelijke:

Speel 5 kaarten waarvan er ten minste 4 een gelijke waarde hebben. Noteer de som van de 5 gespeelde kaarten in het bijbehorende vakje.

**Voorbeeld:**



4 gelijke	5 kaarten tellen	22	
-----------	------------------	----	--

### Full House:

Speel 5 kaarten waarvan er 3 een gelijke waarde hebben en 2 een andere gelijke waarde hebben. Noteer 25 punten, ongeacht de waarde van de gespeelde kaarten.

**Voorbeeld:**



Full House	25 punten	25	
------------	-----------	----	--

### Kleine straat:

Speel 4 kaarten met opeenvolgende waarden (1-2-3-4, 2-3-4-5 of 3-4-5-6). Noteer 30 punten, ongeacht de waarden van de gespeelde kaarten.

**Voorbeeld:**



Kleine straat	30 punten	30	
---------------	-----------	----	--

### Grote straat:

Speel 5 kaarten met opeenvolgende waarden (1-2-3-4-5 of 2-3-4-5-6). Noteer 40 punten, ongeacht de waarden van de gespeelde kaarten.

**Voorbeeld:**



Grote straat	40 punten	40	
--------------	-----------	----	--

### Kniffel:

Speel 5 kaarten met een gelijke waarde. Noteer 50 punten, ongeacht de waarden van de gespeelde kaarten.

**Voorbeeld:**



Kniffel	50 punten	50	
---------	-----------	----	--

**OPMERKING:** een speler krijgt geen bonuspunten voor een eventuele tweede Kniffel.

**Voorbeeld:** Stefan heeft in de laatste ronde de zessen niet ingevuld en koos opnieuw voor het afleggen van kaarten en het trekken van 1 kaart meer. Daardoor heeft hij 2 extra kaarten in zijn hand. Hij wil nu een vakje invullen. Hij zou ervoor kunnen kiezen om de zessen in te vullen en 18 punten in het bovenste deel van zijn scorevel te noteren. In dat geval zou hij 1 kaart moeten trekken om zijn hand tot 5 kaarten aan te vullen.

#### 2 extra kaarten



Hij besluit echter om  $6 + 6 + 6 + 5 + 3 = 26$  punten in het vakje "3 gelijke" te noteren. Daarna trekt hij 3 kaarten, zodat hij weer 5 handkaarten heeft. Omdat hij op het moment van spelen 7 kaarten in zijn hand had, moet hij 4 minpunten (2 per extra kaart) in het bijbehorende lichtblauwe vakje noteren.

3 gelijke	5 kaarten tellen	26	4
-----------	------------------	----	---

Is de gedekte stapel leeg, schud dan de aflegstapel en gebruik deze als nieuwe gedekte stapel.



Zodra een speler na het invullen van een vakje nog maar 1 leeg vakje overheeft, moet hij dat luid en duidelijk melden. Doet hij dat niet, dan moet hij 10 minpunten noteren.

## Einde van het spel

Het spel is afgelopen als een speler zijn laatste vakje heeft ingevuld! De ronde wordt nog uitgespeeld (tot en met de speler rechts van de startspeler), zodat iedereen een gelijk aantal beurten krijgt. Iedere speler telt nu al zijn punten (vergeet de bonus- en minpunten niet) bij elkaar op. De speler met de meeste punten wint het spel.

© 2014 Schmidt Spiele  
 Uitgever en distributeur:  
 999 Games b.v.  
 Postbus 60230  
 NL - 1320 AG Almere  
 www.schmidtspele.nl  
 klantenservice: 0900 - 999 0000  
 klantenservice@999games.nl

Auteur: Michael Feldkötter  
 Illustraties: Matthias Fautz  
 Vertaling en eindredactie:  
 999 Games b.v.  
 Alle rechten voorbehouden  
 Made in Germany



22034428