

KNOBELN

SPIELANLEITUNG

KNOBELN ist seit langer Zeit eines der erfolgreichsten Würfelspiele überhaupt. Das liegt natürlich auch an den sehr einfachen Regeln und am Spaß, den man beim Spielen hat. Jeder Spieler hat auf seinem KNOBEL-Block eine Spalte, die zum eintragen der erwürfelten Punkte vorgesehen ist. In jeder Runde muss ein Ergebnis in eine der insgesamt 13 Spalten eingetragen werden. Manchmal kann es aber auch vorkommen, dass man eine Spalte „streichen“ muss – etwa, wenn das erzielte Ergebnis nicht den Vorgaben entspricht und nicht gewertet werden kann.

SPIELZIEL

Mit geschickter Strategie die höchstmöglichen Punkte aus den Würfeln herauszuholen, das ist die wahre Kunst beim **KNOBELN**.

SPIELVERLAUF

Der Spieler hat 5 Würfel und 3 Versuche zur Verfügung. Der erste Wurf erfolgt mit allen 5 Würfeln – beim 2ten und 3ten Versuch kann der Spieler dann entscheiden, mit wie vielen Würfeln er fortfahren möchte und wie viele Würfel er rauslegen will. Es ist sogar möglich, alle 5 Würfel immer wieder in den Becher zu legen und somit keinen einzigen Würfel rauszulegen. Die Würfel, die der Spieler halten möchte, zieht er in die kleinen Kästchen am unteren Rand des Bildschirmes, die auf dem Tisch verbliebenen Würfel wandern beim nächsten Zug wieder in den Knobelbecher. Da es darum geht, möglichst hohe Punktzahlen zu erspielen, kann es sinnvoll sein, einige oder alle Würfel wieder in den Becher zu legen um im nächsten Versuch mehr Punkte oder eine besser Kombination zu erzielen. Hat der Spieler insgesamt 3 Mal gewürfelt, muss er danach sein Ergebnis in den KNOBEL Block eintragen. Hier sollte man darauf achten, die Würfel möglichst in das taktisch klügste Feld, welches die meisten Punkte bringt, einzutragen. Erfüllt der Wurf keine der nötigen Bedingungen, um in eines der Felder eingetragen werden zu können (FULL HOUSE, KLEINE STRASSE etc.), so muss ein Feld „gestrichen“ werden – für dieses Feld gibt es dann NULL Punkte.



MÖGLICHE PUNKTE AM BEISPIEL

Der Spieler hat drei 2er, eine 3 und eine 6 gewürfelt. Er kann nun auf dem Block folgende Spalten auswählen:



2er – hier zählen alle 2er Augen zusammen, also 6 Punkte.

3er – da auch eine 3 dabei war, könnte er auch diese Spalte wählen, was aber nur 3 Punkte bringt.

6er – auch hier ist nur eine 6 vorhanden, diese Spalte wird also auch als Option angezeigt.

3er Pasch – drei gleiche Zahlen erlauben diesen Pasch, allerdings bringen 2er zu wenig Punkte, um einen Pasch dafür zu verschwenden.

Chance – die Chance kann man immer wählen, wenn man ein Ergebnis gewertet haben will, das OK aber nicht überragend ist.

DER BLOCK

Alle Punkte werden im KNOBEL-Block festgehalten. Dieser ist in Spalten aufgeteilt, die alle zur Auswahl stehenden Möglichkeiten, Punkte zu erzielen, auflisten. Der Block ist dazu in einen oberen und einen unteren Bereich geteilt. Dazwischen liegt ein Feld mit der Bezeichnung BONUS.

Der obere Bereich ist reserviert für die normalen Würfe, also **1er**, **2er**, **3er**, **4er**, **5er** und **6er**. Entscheidet sich der Spieler dazu, seine Punkte in diesen Feldern zählen zu lassen, so werden die Ergebnisse der einzelnen Würfe notiert und, wenn alle Felder mit einem Ergebnis gefüllt sind, aufaddiert. Dieses Ergebnis kann ab einer bestimmten Höhe einen zusätzlichen **BONUS** bedeuten.

Der untere Bereich ist für die besonderen Würfelergebnisse wie z.B. **FULL HOUSE** oder **PASCH** sowie für die **CHANCE** reserviert. Gute Ergebnisse in diesem Bereich bringen in der Regel höhere Punkte als die bloße Zahl der gewürfelten „Augen“.

1er	-				
2er	6				
3er	3				
4er	-				
5er	-				
6er	6				
Punkte	0	Zum Würfeln auf den roten "Würfeln"-Button klicken.			
Bonus	0				
Summe 1	0				
3er Pasch	15				
4er Pasch	-				
Fullhouse	-				
kl. Straße	-				
gr. Straße	-				
Yeaha!	-				
Chance	15				
Summe 2	0	Gesamt 0			

Dreierpasch:

Mindestens drei gleiche Zahlen. Alle Augen des Wurfes (nicht nur die der gleichen Zahlen) werden zusammengezählt.



Viererpasch:

Mindestens 4 gleiche Zahlen. Auch hier werden alle Augen des Wurfes zusammengezählt.



Full-House:

Drei gleiche und zwei gleiche, andere Zahlen (z.B. drei 5er und zwei 3er). Für ein Full-House gibt es pauschal 25 Punkte.



Kleine Straße:

Die kleine Straße besteht aus einer Reihe von vier aufeinander folgenden Zahlen. Der fünfte Würfel kann eine beliebige andere Zahl anzeigen. Eine kleine Straße bringt pauschal 30 Punkte.



Große Straße:

Eine Folge von fünf aufeinander folgenden Zahlen (z.B. 1, 2, 3, 4, 5). Eine große Straße bringt pauschal 40 Punkte.



Yeeha:

5 beliebige aber identische Zahlen sind ein YEEHA. Dieser wird im YEEHA Feld immer mit 50 Punkten gewertet.



Chance:

Gibt dem Spieler die Möglichkeit, einen missglückten Wurf, der keine Bedingung erfüllt, trotzdem als Punkte in seinem Chancefeld gutschreiben zu lassen. Alle Augen dieses Wurfes werden für eine Wertung dabei zusammenaddiert.



Zweiter (oder mehrfacher) Yeeha:

Für einen zweiten oder jeden weiteren gewürfelten Yeeha, gibt es folgernde Möglichkeit:



Yeeha als Joker:

Der Yeeha (5 gleiche Zahlen) kann prinzipiell in jedes Feld gesetzt und gewertet werden. Hat der Spieler schon einen Yeeha gewürfelt, so wird er diesen mit großer Wahrscheinlichkeit auch ins YEEHA Feld eingetragen haben. Jeder weitere Yeeha gilt aber ebenfalls als Joker und kann mit der fürs jeweilige Feld vorgesehenen maximalen Punktzahl in irgendeinem anderen freien Feld zur Wertung gebracht werden.



SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn alle vorhandenen Felder des Blocks ausgefüllt wurden (entweder durch streichen oder eintragen der Punkte). Jetzt werden automatisch alle erzielten Punkte inklusive der Bonuspunkte zum Endergebnis zusammenaddiert. Der Spieler mit dem höchsten erreichten Punktestand hat gewonnen.

