



Kniffel Dice Duel

Spielanleitung – kurz erklärt

1–4

SPIELER

ab 8

JAHREN

Kniffel Dice Duel ist ein Würfelspiel für 1 bis 4 Personen, bei dem ihr mit 5 Würfeln um begrenzte Wertungschips kämpft. Wer an der Reihe ist, hat bis zu drei Würfe Zeit, um eine der gesuchten Kombinationen zu treffen. Von jeder Kombination gibt es nur 4 Chips – wer zu spät kommt, geht leer aus.

Spielziel

Ihr sammelt Wertungschips für gewürfelte Kombinationen. Wer am Ende die höchste Punktsumme aus Chips und Boni hat, gewinnt.

Vorbereitung

Sortiert die 28 Chips nach ihren Werten in die passenden Fächer des Würfeltellers. Legt die 5 Würfel bereit. Jede Person würfelt einmal mit einem Würfel, die höchste Zahl beginnt.

So spielt ihr

- 1 Wirf alle 5 Würfel in den Würfelteller.
- 2 Lege die Würfel beiseite, die dir gefallen, und wirf die übrigen erneut – insgesamt hast du 3 Würfe.
- 3 Du darfst beiseitegelegte Würfel beim nächsten Wurf wieder mitnehmen und auf Zusatzwürfe auch verzichten.
- 4 Passt dein Ergebnis zu einer Kombination, nimm dir nach deinem Zug den passenden Chip.
- 5 Bei 5 gleichen Zahlen (Kniffel) nimmst du dir einen beliebigen Chip und bist sofort noch einmal dran.
- 6 Ohne passende Kombination oder wenn der passende Stapel leer ist, bekommst du nichts.

So gewinnt ihr

Sobald jemand den letzten Chip aus dem Würfelteller nimmt, endet das Spiel. Zählt eure Chipwerte plus Boni zusammen – die höchste Summe gewinnt.

Spielziel

Ihr versucht, mit 5 Würfeln bestimmte Kombinationen zu treffen und dafür Wertungschips einzusammeln. Jeder Chip ist zwischen 5 und 50 Punkte wert. Weil es von jeder Sorte nur 4 Chips gibt, ist auch das Timing entscheidend: Beliebte Kombinationen sind irgendwann nicht mehr zu haben. Am Ende zählen die gesammelten Chipwerte plus mögliche Bonuspunkte, und die höchste Summe gewinnt.

Spielmaterial

1 Würfelteller in der Metallbox

5 Würfel

28 Wertungschips

Spielaufbau

- Nehmt den Würfelteller aus der Metallbox und stellt ihn in die Tischmitte.
- Sortiert die 28 Wertungschips nach ihren Werten und legt jede Sorte in das dazu passende Fach des Würfeltellers.
- Legt die 5 Würfel bereit.
- Haltet Platz vor euch frei: Gesammelte Chips liegen offen aus, am besten nach aufsteigenden Werten geordnet.

Spielbeginn

Jede Person nimmt sich einen Würfel und würfelt einmal. Wer die höchste Zahl zeigt, macht den ersten Zug. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Spielablauf

Der Wurf

Wenn du an der Reihe bist, wirfst du alle 5 Würfel in den Würfelteller. Insgesamt hast du 3 Würfe pro Zug, um eine der gesuchten Kombinationen zu erreichen.

- 1 Wirf beim ersten Versuch alle 5 Würfel.
- 2 Lege die Würfel, die dir passen, vor dir ab und wirf nur die übrigen erneut.
- 3 Wiederhole das für den dritten Wurf.

Du entscheidest selbst, mit wie vielen Würfeln du beim zweiten und dritten Versuch weiterwürfelst. Würfel, die du zuvor beiseitegelegt hast, darfst du später wieder in den Becher nehmen und mitwerfen. Hast du schon nach dem ersten oder zweiten Wurf ein Ergebnis, das dir reicht, kannst du auf die restlichen Würfe verzichten.

Die Kombinationen und ihre Werte

- **2 Paare – 5 Punkte:** Zwei gleiche Zahlen und zwei weitere gleiche Zahlen, zum Beispiel zwei Vieren und zwei Einsen. Der fünfte Würfel ist frei.
- **Dreierpasch – 10 Punkte:** Drei Würfel zeigen dieselbe Zahl. Der vierte und fünfte Würfel sind frei.
- **Kleine Straße – 20 Punkte:** Vier aufeinanderfolgende Zahlen, zum Beispiel 2, 3, 4, 5. Der fünfte Würfel ist frei.
- **Flush – 25 Punkte:** Alle 5 Würfel zeigen dieselbe Farbe, die Zahlen spielen keine Rolle.
- **Full-House – 30 Punkte:** Drei gleiche Zahlen und dazu zwei andere gleiche Zahlen.
- **Viererpasch – 40 Punkte:** Vier Würfel zeigen dieselbe Zahl, der fünfte ist frei.
- **Große Straße – 50 Punkte:** Fünf aufeinanderfolgende Zahlen, zum Beispiel 1, 2, 3, 4, 5.
- **Kniffel:** Alle 5 Würfel zeigen dieselbe Zahl. Dafür gibt es keinen eigenen Chip – du nimmst dir stattdessen einen beliebigen Chip und bist danach sofort noch einmal an der Reihe.

Außer beim Flush spielt die Farbe der Würfel keine Rolle.

Chips nehmen

Hast du deinen Zug beendet und eine Kombination erreicht, nimmst du dir den dazugehörigen Chip aus dem Würfelteller. Von jeder Sorte existieren nur 4 Chips. Ist der passende Stapel bereits leer, bekommst du für deine Kombination nichts. Auch wer nach drei Würfen keine gültige Kombination zusammenbekommt, geht leer aus.

Beim Kniffel darfst du dir einen Chip deiner Wahl nehmen – allerdings nur aus dem Würfelteller oder von den beiseitegelegten Chips, niemals von Mitspielenden.

Wenn niemand etwas bekommt

Schafft es in einer kompletten Runde niemand, einen Chip zu nehmen, wird ein Chip mit dem höchsten noch vorhandenen Wert aus dem Teller genommen und zur Seite gelegt. Diese beiseitegelegten Chips stehen weiterhin zur Auswahl, wenn jemand einen Kniffel würfelt.

Auslage

Alle Chips liegen offen vor ihren Besitzern. Ordnet sie nach aufsteigenden Werten, dann behaltet ihr den Überblick, welche Sorten noch fehlen.

Der Spielzug

- 1 Wirf alle 5 Würfel in den Würfelteller.
- 2 Entscheide, welche Würfel du behältst, und lege sie vor dir ab.
- 3 Wirf die übrigen Würfel erneut (2. Wurf). Du darfst auch vorher abgelegte Würfel wieder mitwerfen.
- 4 Wiederhole das Auswählen und wirf ein drittes Mal, falls du willst.
- 5 Beende deinen Zug und nimm dir den Chip zu deiner Kombination, falls noch einer vorhanden ist.
- 6 Bei einem Kniffel: nimm einen beliebigen Chip und spiele sofort noch einen Zug.
- 7 Danach ist die Person im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Sonderregeln

- Es gibt genau 4 Chips pro Kombination. Wer eine Kombination würfelt, deren Stapel leer ist, erhält nichts.
- Nach drei Würfen ohne passende Kombination geht der Zug ohne Chip zu Ende.
- Ein Kniffel bringt keinen eigenen Chipwert, sondern einen frei gewählten Chip und einen zusätzlichen Zug.
- Chips dürfen niemals von Mitspielenden genommen werden.
- Bleibt eine ganze Runde ohne Chipvergabe, wandert ein Chip des höchsten Werts aus dem Teller in die Seitenablage.
- Beiseitegelegte Chips kann sich nur wählen, wer einen Kniffel würfelt.
- Bonus Gold: 50 Punkte für alle 7 verschiedenen Chipsorten.
- Bonus Silber: 20 Punkte für 6 verschiedene Chipsorten.
- Voller Stapel: 30 Punkte für jede Sorte, von der du alle 4 Chips besitzt.
- Letzter Chip: 20 Punkte für die Person, die den letzten Chip aus dem Würfelteller nimmt.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet in dem Moment, in dem jemand den letzten Chip aus dem Würfelteller nimmt. Anschließend addiert jede Person die Werte ihrer Chips und rechnet ihre Bonuspunkte dazu. Wer die höchste Gesamtsumme erreicht, gewinnt. Zu einem Gleichstand sagt die Anleitung nichts.

Varianten

- **Solo-Variante:** Allein gelten für dich die üblichen Regeln, allerdings mit zwei Änderungen. Gelingt es dir nach dem dritten Wurf nicht, einen Chip zu nehmen, entfernst du den höchstwertigen Chip vom Würfelteller und legst ihn beiseite. Würfelst du einen Kniffel, darfst du dir 2 beliebige Chips aussuchen – auch unter denen, die beiseitegelegt wurden. Als Bestmarke gelten 1000 Punkte.

Tipps

- Sammle möglichst von jeder Sorte mindestens einen Chip, denn 6 verschiedene bringen 20 und 7 verschiedene 50 Bonuspunkte.
- Behalte im Blick, welche Stapel fast leer sind. Eine Kombination ohne verfügbaren Chip bringt dir nichts.
- Nutze die Regel, dass du abgelegte Würfel wieder mitwerfen darfst: Bei einer aussichtslosen Straße kannst du umschwenken und auf Pasch oder Flush gehen.
- Verzichte auf weitere Würfe, wenn dein Ergebnis bereits einen Chip sichert, den es nur noch selten gibt.
- Wer alle 4 Chips einer Sorte hortet, bekommt 30 Punkte extra – das lohnt sich vor allem bei hochwertigen Kombinationen.
- Der letzte Chip aus dem Würfelteller bringt 20 Punkte und beendet gleichzeitig das Spiel. Das lässt sich gezielt als Schlusszug nutzen.

Häufige Fragen

Darf ich Würfel, die ich schon beiseitegelegt habe, noch einmal werfen?

Ja. Zuvor beiseitegelegte Würfel darfst du beim nächsten Wurf wieder mit in die Hand nehmen und erneut werfen.

Muss ich alle drei Würfe nutzen?

Nein. Hast du bereits ein passendes Ergebnis, kannst du auf einen oder beide Zusatzwürfe verzichten.

Was passiert, wenn der Chip zu meiner Kombination schon weg ist?

Dann gehst du leer aus. Von jeder Sorte gibt es nur 4 Chips, und ist der Stapel leer, bekommst du für die Kombination nichts.

Was bringt ein Kniffel?

Bei 5 gleichen Zahlen nimmst du dir einen beliebigen Chip und bist danach noch einmal an der Reihe. Chips von Mitspielenden darfst du dabei nicht nehmen.

Spielt die Farbe der Würfel eine Rolle?

Nur beim Flush. Dort müssen alle 5 Würfel dieselbe Farbe zeigen, die Zahlen sind egal. Bei allen anderen Kombinationen ist die Farbe ohne Bedeutung.

Was geschieht, wenn in einer ganzen Runde niemand einen Chip nimmt?

Dann wird ein Chip mit dem höchsten Wert aus dem Würfelteller genommen und zur Seite gelegt. Wer einen Kniffel würfelt, darf auch aus diesen beiseitegelegten Chips wählen.

Wann endet das Spiel genau?

Sobald jemand den letzten Chip aus dem Würfelteller nimmt. Danach werden Chipwerte und Boni zusammengezählt.

Welche Bonuspunkte gibt es?

50 Punkte für alle 7 verschiedenen Chipsorten, 20 Punkte für 6 verschiedene, 30 Punkte je komplettem Stapel aus 4 gleichen Chips und 20 Punkte für den letzten Chip aus dem Würfelteller.

Kann ich das Spiel allein spielen?

Ja. In der Solo-Variante wird bei einem erfolglosen Zug der höchste Chip aus dem Teller zur Seite gelegt, und ein Kniffel bringt 2 beliebige Chips. Als Bestwert nennt die Anleitung 1000 Punkte.

Wer beginnt das Spiel?

Alle würfeln einmal mit einem Würfel. Die höchste Zahl fängt an, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Informationen zum Spiel

Verlag	Schmidt Spiele
Autor	Thierry Denoual
Spielart	Würfelspiel
Kategorien	Würfelspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Schmidt Spiele, zuletzt geprüft am 29.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/kniffel-dice-duel/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/kniffel-dice-duel/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026