



Wort-Kniffel

Spielanleitung – kurz erklärt

Wort-Kniffel verbindet das bekannte Kniffel-Prinzip mit Wortbildung: Statt Augenzahlen würfelt ihr Buchstaben und formt daraus Wörter. Eine Sanduhr setzt euch dabei unter Zeitdruck. Auf einer Gewinnkarte mit 11 Kästchen tragt ihr die Punkte der verwendeten Buchstaben ein, wer am Ende am meisten hat, gewinnt.

Spielziel

Ihr füllt 11 Kästchen auf eurer Gewinnkarte mit möglichst hohen Punktwerten. Die Punkte stammen aus den Buchstaben, die ihr für eure Wörter benutzt.

Vorbereitung

Jeder bekommt eine Wort-Kniffel-Gewinnkarte vom Block. Würfelbecher, die 7 Buchstaben-Würfel und die Sanduhr liegen in der Tischmitte bereit. Haltet etwas zum Schreiben bereit.

So spielt ihr

- 1 Dreh die Sanduhr um, bevor du den ersten Wurf machst.
- 2 Wirf alle 7 Buchstaben-Würfel aus dem Becher.
- 3 Du darfst ein zweites und drittes Mal würfeln und dabei beliebig viele Würfel erneut werfen.
- 4 Bilde aus den Buchstaben ein Wort oder mehrere Wörter, je nachdem, welches Kästchen du nutzen willst.
- 5 Trag das Ergebnis in ein freies Kästchen ein. Gezählt werden die Punktwerte der benutzten Buchstaben, bei Full House, Straße und Wort-Kniffel dagegen feste Punktzahlen.
- 6 Passt nichts mehr oder läuft die Sanduhr ab, bevor du fertig bist, musst du ein beliebiges freies Kästchen mit einer 0 streichen.

So gewinnt ihr

Nach 11 Runden sind alle Kästchen gefüllt. Zählt alles zusammen, Bonus eingerechnet, und wer die höchste Summe hat, gewinnt.

Spielziel

Ziel ist es, die 11 Kästchen der Gewinnkarte mit möglichst vielen Punkten zu füllen. Dafür setzt du die gewürfelten Buchstaben zu Wörtern zusammen. Im oberen Teil der Karte zählen die Punktwerte der tatsächlich benutzten Buchstaben, im unteren Teil gibt es teils feste Punktzahlen für bestimmte Kombinationen. Sieger ist, wer am Ende die größte Gesamtsumme vorweist.

Spielmaterial

1 Würfelbecher

7 Buchstaben-Würfel

1 Wort-Kniffel-Block

1 Sanduhr

Spielaufbau

- Jeder Mitspieler nimmt sich ein Blatt vom Wort-Kniffel-Block als eigene Gewinnkarte.
- Legt den Würfelbecher mit den 7 Buchstaben-Würfeln in die Tischmitte.
- Stellt die Sanduhr so hin, dass alle sie sehen können.
- Jeder braucht einen Stift zum Eintragen der Punkte.

Spielbeginn

Wer anfängt, legt die Quelle nicht fest. Der erste Spieler dreht die Sanduhr um und wirft dann alle 7 Buchstaben-Würfel.

Spielablauf

Ein Spieldurchgang

Ein Durchgang besteht aus höchstens 3 Würfeln. Der erste Wurf geht immer mit allen 7 Buchstaben-Würfeln. Danach darfst du ein zweites und ein drittes Mal werfen, um ein besseres Ergebnis zu bekommen. Wie viele Würfel du dabei erneut in den Becher nimmst, entscheidest du selbst.

Die Sanduhr

Die Zeit ist begrenzt. Dreh die Sanduhr um, bevor dein erster Wurf fällt. Solange der Sand rinnt, darfst du würfeln, Wörter legen und überlegen, in welches Kästchen du einträgst. Bist du nicht rechtzeitig fertig, trägst du in ein beliebiges freies Kästchen eine 0 ein.

Welche Wörter erlaubt sind

Nicht zugelassen sind Abkürzungen, Fremdwörter, Dialektausdrücke und Eigennamen.

Joker und Umlaute

Ein Würfel trägt auf einer Seite einen Joker. Der ersetzt jeden beliebigen Buchstaben, bringt selbst aber keine Punkte. Die Buchstaben A, O und U darfst du auch als Ä, Ö und Ü verwenden.

Oberer Teil der Gewinnkarte

Hier gibt es Felder für Wörter mit 2, 3, 4, 5 und 6 Buchstaben. Trägst du hier ein, addierst du nur die Punktwerte der Buchstaben, die du wirklich benutzt hast.

- Feld für 2 Buchstaben: bis zu 3 solcher Wörter sind möglich
- Feld für 3 Buchstaben: 1 oder 2 Wörter
- Felder für 4, 5 und 6 Buchstaben: jeweils nur 1 Wort

Wer im gesamten oberen Teil 50 Punkte oder mehr erreicht, bekommt 35 Bonuspunkte dazu. Wie diese 50 Punkte zustande kommen, spielt keine Rolle.

Unterer Teil der Gewinnkarte

Der untere Teil hat 6 Kästchen:

- 1 Zwei Wörter:** zwei Wörter aus beliebig vielen Würfeln, gewertet werden die Punktwerte dieser beiden Wörter. Die Quelle nennt dazu einen Wert von 9 Punkten als Beispiel.
- 2 Drei Wörter:** drei Wörter aus beliebig vielen Würfeln, ebenfalls nach den Buchstabenwerten gewertet. Als Beispiel sind 14 Punkte genannt.
- 3 Full House:** zwei Wörter, in denen alle 7 Buchstaben-Würfel stecken. Im Beispiel der Quelle bringt das 25 Punkte.
- 4 Straße:** alle 7 gewürfelten Buchstaben sind Vokale. Das gibt 30 Punkte. Als Vokale gelten A, E, I, O, U und der Joker, Wiederholungen sind erlaubt.
- 5 Wort-Kniffel:** ein einziges Wort aus allen 7 Würfeln, wert 50 Punkte.

- 6 Chance:** hier darfst du ein beliebiges Ergebnis eintragen, das keine andere Bedingung erfüllt. Gezählt wird die Summe der Punktwerte aller Würfel.

Wenn nichts passt

Kannst du deinen Wurf nirgends unterbringen, weil die passenden Kästchen schon belegt sind, musst du ein Kästchen deiner Wahl mit einer 0 entwerten.

Mehrfacher Wort-Kniffel

Gelingt dir ein weiterer Wort-Kniffel, nachdem das Kästchen schon gefüllt ist, bekommst du 50 Extrapunkte. Diese trägst du auf der Rückseite des Blattes in das dafür vorgesehene Feld ein. Zusätzlich schreibst du diesen Wurf in ein beliebiges freies Kästchen des oberen Teils und zählst dort die Buchstabenwerte des Wortes zusammen. Erst wenn der obere Teil komplett voll ist, darfst du den zweiten Kniffel als Joker im unteren Teil einsetzen.

Der Spielzug

- 1 Dreh die Sanduhr um.
- 2 Wirf alle 7 Buchstaben-Würfel.
- 3 Wirf optional ein zweites Mal, beliebig viele Würfel davon.
- 4 Wirf optional ein drittes Mal, wieder beliebig viele Würfel.
- 5 Lege aus den Buchstaben dein Wort oder deine Wörter.
- 6 Trag die Punkte in ein freies Kästchen ein oder streiche ein Kästchen mit einer 0, falls nichts passt oder die Zeit abläuft.

Sonderregeln

- Abkürzungen, Fremdwörter, Dialektwörter und Eigennamen sind nicht erlaubt.
- Der Joker ersetzt jeden Buchstaben, bringt aber 0 Punkte.
- A, O und U dürfen auch als Ä, Ö und Ü gelesen werden.
- Läuft die Sanduhr ab, bevor du fertig bist, musst du ein beliebiges Kästchen mit 0 streichen.
- Ein Wurf lässt sich oft unterschiedlich verwerten: Ein Full-House-Wurf kann auch bei Zwei Wörter oder im oberen Teil eingetragen werden, wenn das Full-House-Kästchen schon besetzt ist.
- Bei Full House, Straße und Wort-Kniffel zählt die feste Punktzahl, nicht die Summe der Buchstaben.
- 50 oder mehr Punkte im oberen Teil bringen 35 Bonuspunkte.

Spielende und Gewinn

Das Spiel ist zu Ende, sobald auch beim letzten Spieler das letzte Kästchen ausgefüllt ist. Danach zählt jeder seine Punkte zusammen und rechnet den Bonus mit ein. Wer die höchste Summe erreicht, ist Sieger. Zu einem Gleichstand sagt die Quelle nichts.

Tipps

- Halte den oberen Teil im Blick: Mit 50 Punkten dort sicherst du dir 35 Bonuspunkte zusätzlich.
- Der Joker bringt selbst keine Punkte. Setz ihn dort ein, wo du einen Buchstaben zwingend brauchst, nicht dort, wo du Punkte sammeln willst.
- Denk an die Umlaut-Regel: A, O und U erweitern deine Wortmöglichkeiten deutlich.
- Die Chance ist dein Auffangfeld. Heb sie dir für einen Wurf auf, mit dem sonst nichts anzufangen ist.
- Entscheide früh, in welches Kästchen du willst, denn die Sanduhr läuft auch während des Überlegens.

Häufige Fragen

Wie viele Würfe habe ich pro Durchgang?

Höchstens 3. Der erste Wurf geht mit allen 7 Buchstaben-Würfeln, danach darfst du zweimal nachwerfen und dabei beliebig viele Würfel neu werfen.

Was passiert, wenn die Sanduhr abläuft, bevor ich fertig bin?

Dann musst du in ein beliebiges Kästchen eine 0 eintragen.

Muss ich alle Würfel für mein Wort verwenden?

Nein. Im oberen Teil zählst du nur die Buchstaben, die du wirklich benutzt hast. Nur bei Full House und Wort-Kniffel müssen alle 7 Würfel im Spiel sein.

Was zählt der Joker?

Der Joker ersetzt jeden beliebigen Buchstaben, hat aber selbst keinen Punktwert.

Darf ich Umlaute bilden?

Ja. Die Würfel A, O und U darfst du auch als Ä, Ö und Ü einsetzen.

Welche Wörter sind verboten?

Abkürzungen, Dialektwörter, Fremdwörter und Eigennamen sind nicht erlaubt.

Wann gilt ein Wurf als Straße?

Wenn alle 7 gewürfelten Buchstaben Vokale sind. A, E, I, O, U und der Joker zählen als Vokale, Wiederholungen sind erlaubt. Das bringt 30 Punkte.

Was mache ich mit einem zweiten Wort-Kniffel?

Du bekommst 50 Extrapunkte, die auf der Rückseite des Blattes eingetragen werden. Zusätzlich schreibst du den Wurf mit den Buchstabenwerten in ein beliebiges freies Kästchen des oberen Teils. Nur wenn der obere Teil voll ist, darfst du ihn als Joker im unteren Teil nutzen.

Was tue ich, wenn mein Wurf in kein freies Kästchen passt?

Dann musst du ein Kästchen deiner Wahl mit einer 0 entwerten.

Wie bekomme ich den Bonus?

Du brauchst im gesamten oberen Teil 50 Punkte oder mehr. Dann gibt es 35 Punkte zusätzlich.

Informationen zum Spiel

Verlag	Schmidt Spiele
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 GmbH, zuletzt geprüft am 14.10.2026. 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/wort-kniffel/

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

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026