

KNIFFEL

autor: B. Hartard stand: 3.5 / 08.22

1. allgemeines

1.1 aufgabenstellung

Aufgabe ist es, während eines spiels mit 5 würfeln 13 verschiedene kombinationen zu erzielen, für die es dann punkte gibt. Je nach kombination werden dabei die augen von bestimmten oder von allen würfeln als punkte zusammengezählt oder es wird für bestimmte kombinationen eine festgelegte punktezahl vergeben. In einem spiel kann aber eine bestimmte kombination nur einmal bewertet und akzeptiert werden, d.h. erzielt man eine bereits akzeptierte kombination erneut, hat man pech gehabt, denn nun bekommt man nicht nur keine punkte, sondern muß zudem auf ein mögliches, noch nicht erzieltes ergebnis verzichten und es nützt gar nichts, wenn man diese kombination bei einer weiteren würfelrunde erzielt, was einmal weg ist, bleibt verloren. Eine ausnahme macht hier der sog. **Kniffel** (alle würfel zeigen die gleiche augenzahl). Das wird etwas weiter unten erklärt.

Man kann alleine spielen, man kann aber auch mit bis zu drei weiteren mitspielern spielen, deren ergebnisse getrennt berechnet werden.

In einer **runde** würfeln der reihe nach alle spieler und die jeweils erzielte kombination wird bewertet.

Ein **spiel** besteht aus 13 runden.

Eine **KNIFFEL-partie** besteht aus sechs spielen, die nacheinander gespielt werden. Eine vollständige partie kann daher ziemlich lange dauern. Man kann natürlich eine partie (fast) jederzeit **abbrechen** oder am ende eines spiels **unterbrechen**. Eine unterbrochene KNIFFEL-partie kann zu einem späteren zeitpunkt fortgesetzt werden, bei einer abgebrochenen partie geht das nicht.

1.2 würfelkombinationen und bewertung

| | |
|-----------------------------------|--|
| Einser | ein oder mehrere würfel zeigen ein auge; als punkte werden die augen dieser würfel addiert. |
| Zweier, Dreier bis Sechser | es gilt die regel wie zuvor, jetzt aber für die würfel mit zwei, drei usw. augen. Das besondere dabei ist: wenn man für die kombinationen Einser bis Sechser zusammen 63 oder mehr punkte erreicht, gibt es einen bonus von 35 punkten. Wenn man jede kombination mit drei würfeln erzielt, erreicht man genau 63 punkte. Ggf. kann man ein minus bei einer kombination durch ein plus bei einer anderen ausgleichen. |
| 3er-Pasch | drei würfel haben die gleiche augenzahl; als punkte werden die augen von allen fünf würfeln addiert. |
| 4er-Pasch | vier würfel haben die gleiche augenzahl; als punkte werden die augen von allen fünf würfeln addiert. Hat man in einem spiel schon einen 4er-pasch erzielt, kann man ihn als 3er-pasch akzeptieren, das ergebnis bleibt das gleiche. |
| Full House | drei würfel haben die gleiche augenzahl, die zwei anderen haben eine andere, aber ebenfalls gleiche augenzahl, z.b. 2, 2, 2, 5, 5 oder 4, 4, 6, 6, 6 . Für diese kombination gibt es 25 punkte. Je nach summe der augen kann es günstiger sein Full House als 3er-Pasch zu akzeptieren |
| kleine Straße | vier würfel haben eine aufsteigende augenzahl, also 1, 2, 3, 4 oder 2, 3, 4, 5 oder 3, 4, 5, 6 . Dafür gibt es 30 punkte. |
| große Straße | die fünf würfel haben eine aufsteigende augenzahl, also 1, 2, 3, 4, 5 oder 2, 3, 4, 5, 6 . Dafür gibt es 40 punkte. Man kann eine große Straße auch als kleine Straße akzeptieren, aber dafür gibt es dann nur 30 punkte. |
| Kniffel | alle würfel haben die gleiche augenzahl, dafür gibt es 50 punkte. |
| Chance | ganz gleich welche augenzahl die würfel zeigen, die augen aller würfel werden als punkte addiert. Damit kann man während eines spiels wenigstens eine kombination, die sonst zu nichts taugt, verwerten. |

zusätzliche Kniffel

wenn man während eines spiels schon einen Kniffel erzielt hat und einen weiteren Kniffel würfelt oder man hat auf den Kniffel verzichtet und erzielt nun doch einen, ist das nicht umsonst. Für einen solchen **zusätzlichen** Kniffel gibt es 100 punkte, allerdings muß man dafür auf ein ergebnis, das man noch nicht erzielt hat, verzichten. Außerdem zählen zusätzliche Kniffel erst zum Gesamtergebnis aller spiele, die man spielt.

2. bedienung

2.1 anmelden

Wenn man die anwendung KNIFFEL gestartet hat, wird die **startseite** gezeigt. Hier gibt es folgende möglichkeiten:

| | |
|------------------------|--|
| REGELN | damit liest man die regeln, das tun Sie gerade. |
| FORTSETZEN | damit kommt man zur fortsetzung einer unterbrochenen Kniffel-partie (vgl. 2.5). |
| FORMULAR | damit kann man ein PDF-dokument ausdrucken, das ein formular für KNIFFEL enthält, falls man einmal ohne computer spielen will. |
| KNIFFEL beenden | damit kommt zurück zur homepage . |

Außerdem zeigt die startseite noch ein eingabeformular, mit dem man die namen von ein bis vier spielern eingibt und dann den button **ANMELDEN** betätigt. Als name sind bis zu 15 buchstaben und/oder ziffern zulässig. Die namen dienen zur unterscheidung der spieler während des spiels. Sie werden intern umcodiert und erscheinen daher meist etwas anders als eingegeben. Gibt man gar nichts an, gibt es nur einen spieler mit dem wenig geistreichen namen **unbekannt**. Allerdings muss man auch in diesem fall **ANMELDEN** betätigen, sonst geht nichts weiter.

Nach der anmeldung werden die namen aller spieler und der sog. **spiel-key** angezeigt. Der spiel-key ist nur von bedeutung, wenn man die KNIFFEL-partie unterbricht. Nun kann man auswählen:

| | |
|------------------------|--|
| SPIELEN | damit startet man für den ersten oder einzigen spieler auf der spielseite die erste runde des ersten spiels (vgl. 2.2). |
| ANFANG | das ende der noch gar nicht richtig begonnenen KNIFFEL-partie wird eingeleitet (vgl. 2.6) und man gelangt wieder zur startseite . |
| KNIFFEL beenden | das ende der noch gar nicht richtig begonnenen KNIFFEL-partie wird eingeleitet (vgl. 2.6) und man kommt zur homepage . |

2.2 spielen

Zum spielen wird die **spielseite** angezeigt, die in sechs spalten eine vielzahl von informationen und aktionen enthält. Die spalten sind überschrieben mit **noch frei**, **ergebnisse**, **möglich**, **spielinformationen** und **würfel**. In der sechsten spalte wird ein menü angezeigt. Hier gibt es zunächst nur die möglichkeit **START** und dann **WÜRFELN**. Unterhalb dieser spalten werden verschiedene, das spiel erklärende hinweise angezeigt. Der aktuelle spieler wird in der titelzeile angezeigt.

2.2.1 noch frei

Die spalte enthält für alle möglichen würfel-kombinationen einen button, der entsprechend beschriftet ist. Unterhalb der button steht **verzichten**, denn die button dienen dazu, auf ein bestimmtes ergebnis zu verzichten (s.u). Die unterschiedliche färbung der button bedeutet:



Einser

das ergebnis wurde bisher noch nicht erzielt und akzeptiert und es wurde auch noch nicht darauf verzichtet.



Einser

das ergebnis wurde bereits akzeptiert oder es wurde darauf verzichtet. Der button ist inaktiv, d.h. akzeptieren oder verzichten eines ergebnises ist nur einmal möglich..

2.2.2 ergebnisse

Hier sind alle ergebnisse aufgeführt, die man während eines spiels bereits erzielt hat, außerdem ist angegeben, wie die ergebnisse bewertet werden. Zu beachten ist die zeile **saldo**: da man bei den **Einsern** bis **Sechsern** zusammen ja wenigstens 63 punkte erreichen sollte, wird hier gezeigt, ob man mit den bisherigen ergebnissen im minus ist oder schon einen überschuss erzielt hat.

2.2.3 spielinformationen

Hier werden der spiel-key, die nummer des spiels und der runde und die namen der spieler gezeigt.

2.2.4 wüfel

In dieser spalte werden die fünf wüfel und der status der wüfel gezeigt.



der wüfel ist **ausgewählt**, d.h. mit dem wüfel kann gewürfelt werden.



Der wüfel ist **nicht ausgewählt**, d.h. mit ihm kann man gerade nicht würfeln.

Am beginn einer runde, d.h. wenn man noch nicht gewürfelt hat, sind alle wüfel **ausgewählt**, man braucht nun nichts weiter zu tun als im menü **WÜRFELN** zu wählen und die wüfel beginnen zu rollen und zeigen dann im zustand **nicht ausgewählt** das ergebnis. Die wüfel werden nach jedem wurf entsprechend ihrer augenzahl aufsteigend sortiert. Außerdem erhalten jetzt die button in der spalte **möglich** ihre bedeutung (vgl. 2.2.5).

Nach dem ersten würfeln kann man zweimal versuchen, das ergebnis zu verbessern. Dazu klickt man die wüfel an, für die man gerne ein anderes ergebnis hätte und bringt sie damit in den zustand **ausgewählt**. Hat man einen wüfel falsch gewählt, klickt man ihn einfach nochmal an und macht die auswahl damit rückgängig. Nun muß man wieder **WÜRFELN** wählen und die ausgewählten wüfel rollen. Nach dem würfeln werden die wüfel neu sortiert.

2.2.5 möglich

Die button dieser spalte zeigen die auswertung des ergebnisses an. Unter den button steht **akzeptieren**, denn die button dienen dazu, ein bestimmtes ergebnis zu akzeptieren. Nach jedem wurf werden die button in dieser spalte neu gesetzt:

Zweier

das ergebnis ist nicht verfügbar, d.h. es wurde nicht erzielt oder schon während des spiels erzielt und akzeptiert oder es wurde darauf verzichtet. Vor dem ersten würfeln sind alle button der spalte in diesem zustand.

4er-Pasch

das ergebnis ist jetzt verfügbar; wenn **Einser** bis **Sechser** so angezeigt werden, bedeutet das, daß weniger als drei wüfel die passende augenzahl haben, für den **saldo** ist das nicht gut.

Einser

diese anzeige gibt es nur bei **Einser** bis **Sechser**; sie bedeutet, daß das ergebnis verfügbar ist und mindestens drei wüfel die passende augenzahl haben.

2.2.6 akzeptieren - verzichten

Spätestens nach dreimaligem würfeln ist zu entscheiden, was mit dem erzielten ergebnis geschehen soll:

- entweder ist das ergebnis brauchbar und wird akzeptiert; dazu klickt man in der spalte **möglich** den entsprechenden button an,
- oder das ergebnis ist nicht brauchbar, dann muß man auf ein noch freies ergebnis verzichten und klickt dazu in der spalte **noch frei** den entsprechenden button an.

In beiden fällen kommt man zu der seite **wechsel** (vgl. 2.3)

Die für ein ergebnis einmal getroffene entscheidung kann nicht rückgängig gemacht werden.

2.3 wechsel - nächster spieler

Nach der entscheidung von ziffer **2.2.6** kommt man ohne weiteres zutun zu der seite **wechsel**, auf der die bisher im laufenden spiel erzielten ergebnisse angezeigt werden. Dann muß man wählen:

SPIELER wechseln damit schaltet man zum nächsten spieler weiter, der nun eine runde würfeln darf. Wenn man alleine spielt ist man das natürlich selbst. Weiter geht es auf der **spielseite** (vgl. 2.2).

WEITER zur abrechnung

wenn der letzte spieler die letzte (13.) runde gespielt hat, kann man nicht den nächsten spieler wählen, sondern man setzt mit **WEITER zur abrechnung** die KNIFFEL-partie fort (vgl. 2.4).

ABBRECHEN

damit bricht man die KNIFFEL-partie ab; man kommt zunächst zur seite **abrechnung** (vgl. 2.4) und von dort unwiderruflich zum ende von KNIFFEL. Weil das eine recht harte entscheidung ist, wird der abbruch nicht sofort begonnen, sondern man muß bestätigen, dass man **wirklich abbrechen** will. Wenn es bei der KNIFFEL-partie mitspieler gibt, wird auch für die abgebrochen!!

2.4 abrechnung

Auf seite **abrechnung** werden in einer tabelle für alle spieler das gesamtergebnis aller spiele angezeigt. Die einzelergebnisse jedes spieler bekommt man angezeigt, wenn man den namen eines spieler anklickt. Die einzelergebnisse kann man auch ausdrucken.

und so geht es weiter:

NÄCHSTES spiel man kann allein oder mit seinen mitspielern sechs spiele nacheinander spielen. Mit dieser auswahl startet man für den ersten oder einzigen spieler das nächste spiel, d.h. man kommt zur **spielseite** (vgl.2.2). Wenn die abrechnung für das sechste spiel einer KNIFFEL-partie erfolgte, gibt es diese auswahl nicht.

UNTERBRECHEN damit wird eine KNIFFEL-partie unterbrochen, d.h. alle ergebnisse bleiben in einer DB-tabelle gespeichert. Wenn die abrechnung für das sechste spiel einer KNIFFEL-partie erfolgte gibt es diese auswahl nicht. Wenn man eine partie unterbricht, sollte man sich den **spiel-key** merken, damit man die unterbrochene partie bei gelegenheit fortsetzen kann. Nach der auswahl **UNTERBRECHEN** gibt es eine erneute wahlmöglichkeit (s.u.).

KNIFFEL beenden damit wird das ende der KNIFFEL-partie eingeleitet (vgl. 2.6), die partie kann später **nicht** fortgesetzt werden. Wenn die abrechnung nicht für das sechste spiel einer KNIFFEL-partie erfolgte, kann man seine entscheidung nochmal überdenken, d.h. man kann sich jetzt anders entscheiden (**NÄCHSTES spiel**, **UNTERBRECHEN**) oder man wählt **wirklich beenden**, jetzt aber endgültig. Nach dem sechsten spiel einer partie kann man nur **KNIFFEL beenden** wählen.

auswahl nach **UNTERBRECHEN**

NÄCHSTES spiel es mag unlogisch erscheinen, aber auch wenn man zunächst **UNTERBRECHEN** gewählt hat, kann man sich jetzt doch für das nächste spiel entscheiden, die unterbrechung wird in diesem fall einfach ignoriert. Man kommt wieder zur **spielseite** (vgl. 2.2).

ANFANG die unterbrechung wird wirksam, d.h. die KNIFFEL-partie wird beendet, kann aber zu einem anderen zeitpunkt fortgesetzt werden (vgl. 2.5). Man kommt dann zur **startseite** (vgl. 2.1).

KNIFFEL beenden die unterbrechung wird wirksam, d.h. die KNIFFEL-partie wird beendet, kann aber zu einem anderen zeitpunkt fortgesetzt werden (vgl. 2.5). Man kehrt zur **homepage** zurück.

2.5 fortsetzung

Eine unterbrochene KNIFFEL-partie kann fortgesetzt werden. Dazu wählt man auf der **startseite** (vgl. 2.1) die option **FORTSETZEN** und kommt so auf die seite **KNIFFEL fortsetzen**. Hier werden in einem auswahlformular alle unterbrochenen partien mit spiel-key und den namen der beteiligten spieler angezeigt. Man hat nun folgende möglichkeiten:

WÄHLEN die ausgewählte KNIFFEL-partie wird mit **abrechnung** (vgl. 2.4) fortgesetzt.

ANFANG man kommt zurück zur **startseite** (vgl. 2.1).

KNIFFEL beenden man kommt zurück zur **homepage**

hinweis

Unterbrochene KNIFFEL-partien belegen speicherplatz in einer datenbank der homepage. Der betreiber der homepage wird partien, die länger als vier wochen unterbrochen bleiben gelegentlich aus der datenbank löschen.

2.6 KNIFFEL beenden

Während eine KNIFFEL-partie abläuft, werden die daten der partie in einer datenbank-tabelle der homepage gespeichert. Sobald eine partie nach dem sechsten spiel beendet oder vorher abgebrochen wird, werden diese daten gelöscht. Das löschen der daten wird protokolliert. Für eine unterbrochene KNIFFEL-partie bleiben die daten erhalten. Abhängig davon wie man auf die **endeseite** gelangt ist gibt es folgende möglichkeiten:

ANFANG man kommt zurück zur **startseite** (vgl. 2.1)

KNIFFEL beenden man kommt sofort zurück zur **homepage**