

KNIFFEL (YAHTZEE)

La intrincada diversión con dados por más de 40 años

Para 2-8 jugadores, mayores de 8 años.

Cada jugador recibe una columna en la libreta de notas de Kniffel (desde ahora Yahtzee) en la que se ingresan sus resultados. En cada ronda, el resultado de cada jugador se registra en una de las 13 casillas de resultado. Esta debería ser la suma de los puntos obtenidos con los dados, si es posible. Pero, si se vuelve complicado, desafortunadamente, sumará cero...

COMPONENTES DEL JUEGO

5 dados, 1 cubilete, 1 libreta de puntuación.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Se escoge a un jugador para que registre los puntos de todos los jugadores en la libreta. Los jugadores lanzan por turnos, y el que tenga el número más alto comienza. Luego de que todos nombres de los jugadores hayan sido anotados en la línea superior de la libreta, el juego puede comenzar.

OBJETIVO DEL JUEGO

Juegue inteligentemente y al final alcanzará la mayor cantidad de puntos en la libreta.

HISTORIA DEL JUEGO

Los jugadores se turnan una vez cada ronda para lanzar los dados. Pueden lanzar hasta tres veces. La primera tirada se hace con los cinco dados. Luego el jugador puede decidir cuántos dados quiere tirar el segundo y tercer intento. Deja los dados que quiere mantener frente a él y lanza solo aquellos que "no le gusta". Así puede intentar mejorar su puntuación con el segundo y tercer intento. Pero después del tercer lanzamiento, el jugador debe anotar el resultado de sus lanzamientos registrándolo en la libreta. Si lo obtenido no cumple ninguna de las condiciones de las casillas, cualquier casilla se "cancela" (= se ingresa un cero).

LOS PUNTOS

La libreta está dividida en una parte superior y una inferior.

En la parte superior están los recuadros para unos, dos, tres, cuatros, cinco y seises. Si un jugador decide registrar el resultado de sus dados aquí, suma todos dados con el número de la fila escogida y el anotador registra el resultado en la casilla correspondiente.

En la parte inferior se encuentran las casillas para los resultados especiales.

PARTE SUPERIOR		
		Sumar solo los unos
		Sumar solo los dos
		Sumar solo los tres
		Sumar solo los cuatro
		Sumar solo los cinco
		Sumar solo los seis
PUNTUACIÓN TOTAL →		
BONO por suma superior a 63		Para obtener el bono de 35 puntos , los jugadores deben alcanzar al menos 63 puntos en la suma de todos sus puntajes de la parte superior.
TOTAL DE LA PARTE SUPERIOR →		

PARTE INFERIOR		
Trío (Dreierpasch)	Al menos tres números iguales. Suma todos los puntos (no solo los de los dados que forman el trío).	 = 22
Cuarteto (Viererpasch)	Al menos cuatro números iguales. De nuevo, todos los puntos se suman .	 = 17
Full (Full-House)	Tres iguales y dos iguales, de distinto número (por ejemplo, tres cuatros y dos unos). Siempre otorga 25 puntos .	 = 25
Escalera pequeña (Kleine Straße)	Una secuencia de cuatro dados consecutivos. El quinto dado puede mostrar cualquier número (por ejemplo, 1, 2, 3, 4, 2). Siempre otorga 30 puntos .	 = 30
Escalera grande (Große Straße)	Una secuencia de cinco dados consecutivos (por ejemplo, 2, 3, 4, 5, 6). Siempre otorga 40 puntos .	 = 40
Yahtzee (Kniffel)	5 números iguales. Siempre otorga 50 puntos .	 = 50
Oportunidad (Chance)	Le da al jugador la oportunidad de tener un lanzamiento fallido que no cumple con una condición que aún tenga disponible. En esta casilla se anota la suma de todos los puntos de dados.	
TOTAL DE LA SECCIÓN SUPERIOR →		
TOTAL DE LA SECCIÓN INFERIOR →		
GRAN TOTAL →		

EJEMPLO:

Dora ha tirado dos de tres y tres cincos.



Ahora tiene cuatro opciones:

- 15 puntos. En la parte superior en la casilla para los 5. (Los dados que muestran otros números no se cuentan).
- 6 puntos. En la parte superior en la casilla para los tres.
- 21 puntos. En la parte inferior en la casilla para tríos ("Dreierpasch").
- 25 puntos. En la parte inferior en la casilla para "Full House".

SEGUNDO, TERCER, O MÁS YAHTZEES

Por cada segundo, tercer o más Yahtzee (5 de un tipo) que logre un jugador, tiene dos opciones:

Yahtzee como comodín

Si el jugador ya tiene una entrada tanto en su casilla de Yahtzee como en la casilla del número relevante (en la parte superior), entonces puede usar este lanzamiento para alguna otra casilla de la parte inferior. El jugador puede, por ejemplo, obtener 40 puntos por una escalera grande. Sin embargo, si todas las casillas están ocupadas en la parte inferior, el jugador debe "anular" una casilla en la parte superior.

Puntos adicionales por Yahtzee.

Si lanzas un Yahtzee mientras que tu casilla del número correspondiente (en la parte superior) aún está libre, recibes 50 puntos adicionales. Anota los puntos correspondientes al lanzamiento (por ejemplo, en un Yahtzee con 5's: 25 puntos) en la casilla numérica en la parte superior y anota otros 50 puntos en la parte posterior de la libreta bajo tu nombre.

FIN DEL JUEGO

El juego termina tan pronto como se completa la última casilla del último jugador. Ahora se suman todos los puntos (sin olvidar las bonificaciones). El jugador con más puntos es el ganador.

Nombre _____

SECCION ALTA	COMO OBTENER PUNTEO	Juego #1	Juego #2	Juego #3	Juego #4	Juego #5	Juego #6
Unos  = 1	Contar y agregar solo los unos						
Doses  = 2	Contar y agregar solo los doses						
Treses  = 3	Contar y agregar solo los treses						
Cuattros  = 4	Contar y agregar solo los cuattros						
Cincos  = 5	Contar y agregar solo los cincos						
Seises  = 6	Contar y agregar solo los seises						
PUNTEO TOTAL							
BONO Si el Punteo Total es mayor de 63	PUNTEO: 35						
TOTAL De la Sección Alta							
SECCION BAJA							
3 Iguales	Agregar total de todos los dados						
4 Iguales	Agregar total de todos los dados						
Casa Llena 2 Iguales + 3 Iguales	PUNTEO: 25						
Escalera Pequeña 4 cantidades en orden	PUNTEO: 30						
Escalera Grande 5 cantidades en orden	PUNTEO: 40						
YAHTZEE 5 Iguales	PUNTEO: 50						
Oportunidad	Sumar todos los dados						
BONO YAHTZEE	✓ POR CADA BONO						
	PUNTEO DE 100 POR CADA ✓						
TOTAL Sección Baja							
TOTAL Sección Alta							
GRAN TOTAL							

Nombre _____

SECCION ALTA	COMO OBTENER PUNTEO	Juego #1	Juego #2	Juego #3	Juego #4	Juego #5	Juego #6
Unos  = 1	Contar y agregar solo los unos						
Doses  = 2	Contar y agregar solo los doses						
Treses  = 3	Contar y agregar solo los treses						
Cuattros  = 4	Contar y agregar solo los cuattros						
Cincos  = 5	Contar y agregar solo los cincos						
Seises  = 6	Contar y agregar solo los seises						
PUNTEO TOTAL							
BONO Si el Punteo Total es mayor de 63	PUNTEO: 35						
TOTAL De la Sección Alta							
SECCION BAJA							
3 Iguales	Agregar total de todos los dados						
4 Iguales	Agregar total de todos los dados						
Casa Llena 2 Iguales + 3 Iguales	PUNTEO: 25						
Escalera Pequeña 4 cantidades en orden	PUNTEO: 30						
Escalera Grande 5 cantidades en orden	PUNTEO: 40						
YAHTZEE 5 Iguales	PUNTEO: 50						
Oportunidad	Sumar todos los dados						
BONO YAHTZEE	✓ POR CADA BONO						
	PUNTEO DE 100 POR CADA ✓						
TOTAL Sección Baja							
TOTAL Sección Alta							
GRAN TOTAL							