

# Lügen

Clever kniffeln -  
mit Köpfchen mogeln!

# Kniffel



## SPIEL- MATERIAL

- 1 Spezial-Set aus drei  
ineinanderstapelbaren Bechern
- 5 Würfel
- 4 Bleistifte
- 1 Lügen-Kniffel-Block
- 1 Spielanleitung

**WIE** beim Original-Kniffel gilt es, mit höchstens 3 Würfeln eine der Würfel-Kombinationen auf der Gewinnkarte (Erläuterung s. Anhang "Lügen-Kniffel-Kombinationen") zu erzielen. Beim Lügen-Kniffel werden die Würfel jedoch nicht aufgedeckt - es gibt ein Spezial-Set aus 3 ineinanderstapelbaren Bechern. Jeder Spieler sagt sein Kniffel-Ergebnis an. Wer beim Bluffen erwischt wird, muß den Wurf in der Lügen-Spalte seiner Gewinnkarte streichen. Stattdessen schreiben sich die Mitspieler den angesagten Wurf gut. Doch auch sie gehen ein Risiko ein: Wer jemanden falsch verdächtigt, muß bei sich diesen Wurf ebenfalls streichen.

## SPIEL- ZIEL

Wer am besten kombiniert, blufft, bzw. die anderen beim Lügen ertappt und dabei noch die meisten Punkte ergattert, gewinnt das Spiel.

Jeder Spieler erhält eine Lügen-Kniffel-Gewinnkarte. Wer die höchste Zahl würfelt, fängt an. Die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Jetzt geht's los!

## SPIEL VORBEREITUNG

### ZUERST WÜRFELN...

Wer an der Reihe ist, darf bis zu dreimal würfeln. Dazu nimmt er die drei Spezial-Würfelbecher, stellt sie ineinander und gibt alle Würfel in das Becher-Set.

## SPIEL VERLAUF

Dann macht er seinen 1. Wurf. Das Ergebnis schaut er sich **1.Wurf** geheim an. **Am besten kippt man dabei das Becher-Set vorsichtig mit beiden Händen an, so daß kein anderer Spieler die Würfel sehen kann.** Danach kann der Spieler sich entscheiden, welche Würfel er sammeln will.

Will er weiter würfeln, läßt der Spieler bis zu 4 Würfel (oder keinen) verdeckt unter dem unteren Becher stehen, hebt die anderen zwei Becher als Set ab, füllt die restlichen Würfel hinein und macht seinen 2. Wurf. Und wieder schaut er sich geheim das Ergebnis an.

### 2.Wurf

Wer nach dem ersten und/oder zweiten Wurf keinen Würfel stehen läßt, verrät dies natürlich nicht; darum läßt man auf jeden Fall den ersten und/oder zweiten Becher umgestülpt stehen.

Will er ein drittes Mal würfeln, läßt der Spieler wieder beliebig viele Würfel (oder keinen) unter dem Set stehen, hebt den oberen Becher ab und macht mit den restlichen Würfeln seinen 3. Wurf, den er sich ebenfalls verdeckt ansieht.

### 3.Wurf

Achtung: Es ist nicht erlaubt, für den dritten Wurf auch Würfel zu verwenden, die unter dem ersten Becher liegen.  
"Was liegt, das liegt!"

## ... DANN ANSAGEN

Spätestens nach dem 3. Wurf muß angesagt werden. Dabei kann der Spieler **jede Lügen-Kniffel-Kombination** (s. Anhang und Wertungsblock) **ansagen, ganz gleich, was er tatsächlich gewürfelt hat!** Bluffen ist also erlaubt - und nur wer geschickt blufft, wird das Spiel gewinnen!

*Wer vergeßlich ist, darf natürlich vor der Ansage noch einmal nachschauen, welche Würfelzahlen unter den drei Bechernliegen!*

Die 13 Lügen-Kniffel-Kombinationen der Gewinnkarte (s. Anhang) können in beliebiger Reihenfolge angespielt werden. Jeder Spieler darf sich jede Kombination nur einmal gutschreiben. Wer bei einem Wurf also schon Punkte notiert hat, kann denselben Wurf nicht noch einmal ansagen.

## WAHR ODER UNWAHR?

Nach der Ansage werden die anderen Spieler gefragt, ob sie die Ansage glauben oder anzweifeln:

**glauben**

**A. Erhebt niemand Einspruch,** notiert der "Würfel-Spieler" das angesagte Ergebnis in der Punkte-Spalte seiner Gewinnkarte. Die anderen Spieler erhalten keine Punkte. Danach legt er die Würfel

- ohne sie zu zeigen - wieder in einen Becher und der nächste Spieler ist an der Reihe.

**B. Bezweifeln aber ein oder mehrere Spieler die Ansage, werden alle Würfelbecher aufgedeckt:**

anzweifeln

**1. Hat der "Würfel-Spieler" nicht geblufft**, notiert er sich die Ansage in der Punkte-Spalte seiner Gewinnkarte. **Alle Zweifler** müssen beim angesagten Wurf in der Lügen-Spalte ihrer Karte einen Strich machen.

**2. Hat der "Würfel-Spieler" bei der Ansage gelogen**, muß er selbst beim angesagten Wurf in der Lügen-Spalte seiner Karte einen Strich machen. Stattdessen schreiben sich **alle Zweifler** die Ansage in der Punkte-Spalte ihrer Gewinnkarte gut. Wer sich hier schon Punkte notiert hat, geht leer aus: Er kann sich die Ansage nicht gutschreiben.

**Ausnahme: Einen Kniffel kann sich immer nur der Würfel-Spieler gutschreiben, niemals ein Zweifler** (das wäre ein allzu leicht verdienter Kniffel)!

*Wer also nie etwas anzweifelt, riskiert und verliert nichts. Andererseits verdienen so seine bluffenden Mitspieler aber allzuleicht Punkte und man könnte ja jemanden erwischen und dafür Punkte kassieren!*

## DIE LÜGEN-KNIFFEL-GEWINNKARTE

Für jedes Spiel sind 2 Spalten vorgesehen. Damit hat jeder Spieler bei jeder Würfel-Kombination 2 Chancen:

1. In der Lügen-Spalte werden Würfe gestrichen, wenn man beim Lügen erappt wird oder zu Unrecht eine Ansage anzweifelt.

2. In der Punkte-Spalte werden die Gewinnpunkte notiert.

Erst wenn ein Spieler ein zweites Mal denselben Wurf streichen muß, dann muß er allerdings auch das entsprechende Feld in der Punkte-Spalte streichen. **Das gilt auch dann, wenn er hier bereits Punkte notiert hatte!**

Wer Punkte notiert hat und sich später für dieselbe Kombination ein besseres Ergebnis gutschreiben könnte, hat Pech gehabt: Was einmal notiert wurde, kann niemals verbessert werden!

## SPIELENDEN

Sobald ein Spieler (nicht jeder!) alle Felder in der Punkte-Spalte seiner Gewinnkarte ausgefüllt hat, sind die übrigen Spieler noch einmal an der Reihe. Wer also viele Mitspieler beim Lügen erappt hat und dafür Punkte bekommen hat, wird eher fertig als jemand der kaum etwas anzweifelt. Selbstverständlich müssen alle Mitspieler bis zum Spielende sagen, ob sie die Ansage glauben oder anzweifeln. Danach addiert jeder seine Punktwerte. Der Spieler mit der höchsten Endsumme gewinnt.

## FAIRPLAY

Auch wenn bei diesem Spiel nach Strich und Faden gelogen werden darf, sollte man seinen Mitspielern gegenüber Fairness bewahren und die Würfel nach einem Wurf nicht unter dem Becher-Set verändern!

# DIE LÜGEN-KNIFFEL-KOMBINATIONEN

Folgende Würfelkombinationen können angesagt werden:

## A. GEWINNKARTE (OBERER TEIL)

### **1er bis 6er**

Hier werden nur die Würfel **mit der entsprechenden** Augenzahl angesagt und angeschrieben.

Beispiel: Gewürfelt wurde 4-4-4-2-5.

Angesagt wird: "Drei 4er!" (falls nicht geblufft wird), angeschrieben werden  $3 \times 4 = 12$  Punkte.

Natürlich könnte auch "Ein 2er" (2 Punkte) angesagt und angeschrieben werden, aber das wäre ein miserables Ergebnis.

### **Bonus**

Wer bei den ersten 6 Würfel-Kombinationen im oberen Teil auf der Gewinnkarte mindestens **63 Punkte** erzielt hat, notiert sich bei Spielende 35 Bonus-Punkte.

## B. GEWINNKARTE (UNTERER TEIL)

### **Dreierpasch**

Mindestens 3 Würfel müssen die gleiche Augenzahl haben. Angeschrieben wird die Summe aller 5 Würfel, deshalb muß auch die Ansage entsprechend lauten.

Beispiel: Der Wurf 4-4-4-2-5 aus dem letzten Beispiel kann auch als "Dreierpasch mit 19 Punkten" angesagt werden (falls der Spieler nicht bluffen will.)

### **Viererpasch**

Wie "Dreierpasch", aber hier müssen 4 Würfel die gleiche Augenzahl haben.

Die folgenden vier Kombinationen bringen immer eine bestimmte Punktzahl, ganz gleich, wie viele Augen gewürfelt wurden:

### **Full-House (25 Punkte)**

3 Würfel mit einer Augenzahl und 2 Würfel mit einer anderen Augenzahl ergeben ein Full-House. Beispiel: 4-4-4-5-5.

### **Kleine Straße (30 Punkte)**

4 Würfel mit aufeinanderfolgenden Augenzahlen. z.B. 2-3-4-5. Der 5. Würfel wird nicht berücksichtigt.

### **Große Straße (40 Punkte)**

5 Würfel mit aufeinanderfolgenden Augenzahlen (1-2-3-4-5 oder 2-3-4-5-6).

### **Kniffel (50 Punkte)**

Alle 5 Würfel haben die gleiche Augenzahl, z.B. 4-4-4-4-4.

Beachte: Die Variante "Kniffel als Joker" aus dem Original-Kniffel mit Sonderbonus von 100 Punkten gibt es beim Lügen-Kniffel nicht!

### **Chance**

Ein beliebiger Wurf. Angesagt und angeschrieben wird die Summe aller 5 Würfel.