

KNOBELLIO

Spielanleitung

2 neue Knobelspiele mit Pfiff für 2 bis 6 Spieler

© Peter Schulte 1. Auflage 1973 Bearbeitung: E. Oker

Alle Rechte einschl. das Recht zur Übersetzung in fremde Sprachen:
F. X. Schmid Vereinigte Münchener Spielkarten-Fabriken KG, München

Vorwort

Wie der Name verrät, wird bei „Knobello“ geknobelt. Knobeln, eine Spiele-Archetype und deshalb uralte, ist ein reines Glücksspiel. Bei „Knobello“ bekommt dieses Spiel eine neue Dimension, es hat mit Glück nur noch wenig, dafür aber destomehr mit logischem Denken zu tun.

„Knobello“-Blatt ist ein geradezu geniales Kartenspiel, das die klassischen Elemente etwa von Skat oder Schafkopf auf die denkbar einfachste Weise ins Spiel bringt, kluges Disponieren erfordert und ungemein spannend ist.

„Knobello“-Brett bietet einen ebenso lustigen wie rasanten Wettlauf mit vielen Über-raschungen, wobei mit den Fingern geknobelt wird. Es kommt darauf an, die Absicht des Gegners zu erraten und ihr geschickt zu begegnen.

„Knobello“-Blatt ist ein Spiel für 2 oder 3, „Knobello“-Brett ein Spiel für 2-6 Personen.

Das Spielzubehör

für „Knobello“-Blatt besteht aus :

1. ein Satz Spielkarten, eingeteilt in 3 Serien der Symbole Stein, Schere, Papier; zu jeder Serie gehören 10 Karten in den Werten von 1 -10 und
2. drei Zählscheiben mit den Symbolen Stein, Schere, Papier; die Zählskala reicht von - 30 bis + 50.
3. eine Spielanleitung

Der Spielbeginn

„Knobello“-Blatt mit 3 Spielern

Die 3 Zählscheiben werden gemischt, von den Spielern verdeckt gezogen und vor ihnen offen auf dem Tisch plaziert. Jeder Spieler sieht daraus, welches Symbol er im Verlauf des Spiels darstellt. Stein, Schere oder Papier. Die Skala der Zählscheibe wird auf Null gestellt. Stein mischt die Karten und gibt einzeln und der Reihe nach jedem Spieler 6 Karten. Der Rest bleibt als verdeckter Stoß (Talon) liegen.

Der Spielverlauf

„Knobello“-Blatt mit 3 Spielern

Die Karten stechen allein nach ihrem Zahlenwert. Es sticht die jeweils höchste Karte. Sind 2 oder 3 Karten gleich hoch, dann sticht die zuerst ausgespielte. Die Karten eines Stichs zählen ihrem Wert entsprechend, jedoch nach Symbol verschieden:

- bei eigenem Symbol Null
- bei gutem Symbol Plus
- bei schlechtem Symbol Minus

Welches Symbol für einen Spieler gut oder schlecht ist, richtet sich nach der klassischen Nobel-Regel:

Stein schlägt Schere – weil diese von ihm geschliffen wird,

Schere schlägt Papier – weil dieses von ihr geschnitten wird,

Papier schlägt Stein – weil dieser von ihm eingewickelt wird.

So bringen z.B. für Stein alle Schere-Karten Plus-, alle Papier-Karten Minuspunkte, während Stein-Karten überhaupt nicht zählen. **Dies gilt in gleicher Weise für das Schere- und Papiersymbol und ist für jeden Spieler aus seiner Zählscheibe ersichtlich!**

Der Spieler links von Stein spielt aus; die anderen Spieler bedienen im Uhrzeigersinn.

Wer die höchste Karte gespielt hat, macht den Stich, ermittelt seine Punktzahl, stellt sie auf seiner Zählscheibe ein, nimmt als erster vom Talon eine neue Karte – die anderen folgen reihum – und spielt neu aus.

Ist der Talon zu Ende, wird bis zur letzten Karte weitergespielt. Dann wird vom nächsten Spieler in der Runde neu gemischt und gegeben. Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis ein Spieler 50 Punkte erreicht. (Die Minuspunkte sind auf 30 begrenzt; wer mehr macht, braucht sie nicht zu zählen).

Alternative: Alle Spieler ermitteln ihre Punktzahl erst am Schluß einer Runde und stellen das Ergebnis auf ihrer Zählscheibe ein.

„Knobello“-Blatt zu zweit

Die Vorbereitung ist wie beim Spiel zu dritt. Die 3. Zählscheibe auf dem Tisch ist der Strohmänn, der aber nicht gewinnt oder verliert. Er bekommt seine 10 Karten sofort; sie werden im Stapel verdeckt vor ihn hingelegt.

Der Strohhalm bedient, wenn er dran kommt, sticht, wenn es sich so fügt, zählt aber nicht mit. Wer von den beiden Kontrahenten zuerst 50 Punkte hat, gewinnt.

Variante: Der Strohhalm legt (wie z.B. beim Bridge) seine 10 Karten offen auf, sodaß man jeweils sehen kann, was er spielen wird.

„Knobello“-Blatt-Turniere

Man kann eine Partie „Knobello“-Blatt auf mehrere ausdehnen. Die Zahl der Partien ist vorher festzulegen. Das Ergebnis jeder Partie ist festzuhalten. Die Summe aller Partien entscheidet.

Turniere können gespielt werden als

Punktespiel: der Sieger erhält pro Partie 3, der Zweite 2 und der Letzte 1 Punkt;

Zählspiel: jedem Spieler wird der Punktestand je Partie entsprechend dem Stand seiner Zähltafel angeschrieben.

„Knobello“-Brett

Das Spielzubehör

„Knobello“-Brett besteht aus:

1. Spielplan
2. sechs Spielfiguren in verschiedenen Farben
3. eine Spielanleitung

Der Spielverlauf

Es wird gelöst, wer beginnt.

Die Teilnehmer setzen der Reihe nach ihre Figuren auf irgend ein Feld der äußersten Spielfeldzone. Es gilt, das „Knobello“-Feld in der Mitte zu erreichen. Es wird im Uhrzeigersinn gezogen. Merkhilfe: die roten Eckfelder zeigen in die Zugrichtung, d.h. von einem roten Feld wird jeweils über das Rosafeld gezogen.

Das Fortbewegungsmittel der Spielfiguren ist das Knobeln mit den Fingern. Wer am Zug ist, knobelt mit seinem Nachbarn zur Linken. Geknobelt wird durch gleichzeitiges Herzeigen von beliebig vielen Fingern einer Hand. Die von beiden Knobelpartnern insgesamt gezeigte Anzahl von Fingern gibt an, wie weit die Figur vorrücken darf. Es wird auf zwei Arten geknobelt, die jeweils vom Standort der eigenen Figur bestimmt wird. Auf **rotem** Feld wird mit nur 3 Fingern je Hand geknobelt. Zeigt jemand mehr Finger, gilt dies als 3. Es darf auch Null geknobelt werden (Faust). Auf **rosaroten oder gelben** Feldern wird mit allen 5 Fingern geknobelt. Werden **0-4 Finger** gezeigt, werden diese **zusammengezählt**. Zeigt ein Spieler jedoch **5 Finger**, wird die Wahl des Gegners **abgezogen**. Dabei ist natürlich auch 5-5 = 0 möglich.

Man knobelt am besten auf altbewährte Weise: Die beiden Knobler ballen die Hand zur Faust, schwingen sie einmal nach links, einmal nach rechts und zeigen dann **gleichzeitig** die gedachte Anzahl von Fingern. Anfangs kann man dabei laut bis 3 zählen. Von einer äußeren gelangt man in die nächst innere Zone des Spielplans nur über ein gelbes Feld mit **grünem** Pfeil. Ein solches mit einem **blauen** Pfeil schießt den Spieler in eine Zone nach außen zurück. Jeder Spieler umrundet eine Zone so lange, bis er auf ein gelbes Feld kommt. Wer von einem gelben Feld auf der Leiter (3 Gelbfelder übereinander) wieder auf ein gelbes Feld vorrücken darf, darf dem Pfeil nicht folgen, sondern er zieht in der Zone weiter, bis er wieder ein gelbes Feld erreicht. Wer auf ein besetztes Feld kommt, schiebt den Stein darauf um ein Feld weiter. Dies hat bei mehreren Teilnehmern oft unvorhergesehene Kettenreaktionen zur Folge. Will man ein „Knobello“-Brett-Turnier austragen, einigt man sich vorher über die Zahl der Partien. Das Ergebnis wird pro Partie festgehalten. Der Sieger bekommt 1, der Zweite 2, der Dritte 3 Punkte, und so weiter. Wer insgesamt die wenigsten Punkte hat, ist Turnier-Sieger.