

Regeln und Ablauf der 1. Kniffel® Kreismeisterschaft Weimarer Land

REGELN:

Grundsätzlich bleiben alle Regeln der Grundversion von Kniffel® erhalten.

Einzig folgende Änderungen gibt es:

1. Steht dein Wurf Ergebnis fest und es gefällt dir nicht, darfst du auch ein beliebiges Kästchen in deiner Spalte „streichen“ (= eine 0 eintragen).
2. Für jeden zweiten und weiteren Kniffel® trägst du dir 50 Bonuspunkte auf dem Kniffel®-Block ein. Zusätzlich trägst du den Kniffel®-Wurf in ein weiteres passendes Kästchen ein. Ist kein passendes Kästchen mehr frei, musst du ein Kästchen deiner Wahl streichen.
Beispiel: Die Zusatzeintragung eines Kniffels mit 4ern darf entweder im oberen Bereich nur bei den Vierern mit 20 Punkten eingetragen werden oder im unteren Bereich entweder beim Dreier- oder Viererpassch oder der Chance mit jeweils 20 Punkten. Eine Eintragung beim Full-House (hier werden 2 verschiedene Zahlen benötigt) oder den Straßen geht nicht.

ABLAUF:

Es werden mindestens **3 Vorrundenspiele** gespielt.

Hierzu werden in jeder Runde alle Teilnehmer an 3er oder 4er Tischen gelöst.

Je nach erreichter Punktezahl in der Kniffel-Runde erhalten die Spieler folgende Turnierpunkte:

3er Tisch	1. Platz 5 Turnierpunkte
	2. Platz 3 Turnierpunkte
	3. Platz 1 Turnierpunkt
4er Tisch	1. Platz 5 Turnierpunkte
	2. Platz 3 Turnierpunkte
	3. Platz 2 Turnierpunkte
	4. Platz 1 Turnierpunkt

Erreichen 2 Spieler die gleiche Punktzahl in einer Kniffel-Runde, werden die Punkte geteilt.

Beispiel: Britt und Axel erreichen jeweils 317 Punkte und liegen damit hinter Udo, der 412 Punkte erwürfelt hat. Niklas ist mit 234 Punkten Vierter. Somit erhält Udo 5 Turnierpunkte, Britt und Axel teilen sich 3 und 2 Punkte und erhalten somit jeder 2,5 Turnierpunkte. Und Niklas bekommt noch 1 Turnierpunkt.

Nach der Vorrunde spielen die 4 Spieler, die die meisten Turnierpunkte erreichen konnten das Finale.

Sollte es hier zu Gleichständen kommen, entscheiden die in der Vorrundenspielen erwürfelten Punkte über die Platzierung.