



Schau dir die  
Anleitung  
im Video an.

# KANNSTEN KNICKEN

Das knickreiche Roll & Write-Spiel  
von Klaus-Jürgen Wrede und  
Ralph Querfurth für 1-4 Spieler  
ab 8 Jahren.



8+



1-4



20 min

## SPIELMATERIAL

★ 1 Schreibblock mit:

32x Level 1 24x Level 2

24x Level 3 20x Level 4

★ 2 Würfel

★ 4 Filzstifte

## SPIELIDEE

Bei **Kannste Knicken** versuchen die Spieler als Erster ihre Zielsymbole mit einem Wegenetz aus Kreuzen zu verbinden. Der Clou dabei ist: die meisten Ziele befinden sich auf der Rückseite des Blattes, und um an diese heranzukommen, müssen die Ecken umgeknickt werden. Je mehr Smileys in den Ecken angekreuzt werden, desto größer die umgeknickte Ecke.

Ein größerer Knick kostet zwar mehr Zeit, aber schaltet einen attraktiven Dauerbonus frei.

**Gewonnen hat, wer als Erstes alle seine vier Ecken umknickt und die fünf Zielsymbole miteinander verbunden hat.**

## VORDERSEITE LEVEL 1 (GELB)

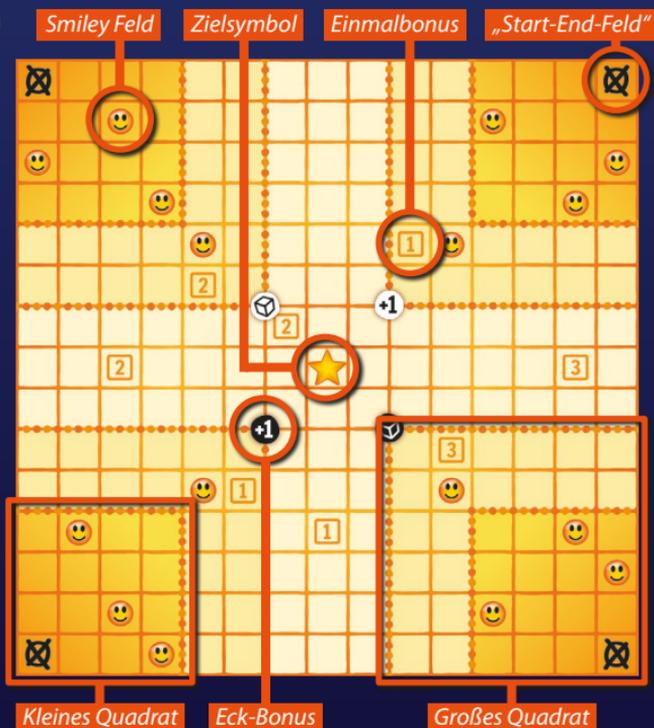
## SPIELVORBEREITUNG

Ihr entscheidet euch gemeinsam für ein Level. Jeder Spieler erhält ein Blatt dieses Levels und einen Stift zum Ankreuzen. Die Level sind durch verschiedene Farben gekennzeichnet. Für das erste Spiel empfehlen wir **Level 1**. Das **Level 4** solltet ihr wirklich erst spielen, wenn ihr bereits viel Erfahrung gesammelt habt. Ihr beginnt auf der Vorderseite, welche an dem Zielsymbol in der Mitte erkennbar ist.

Wer zuletzt etwas geknickt hat, wird Startspieler und erhält die beiden Würfel.

Zielsymbol: ★

Smiley: 😊



## SPIELABLAUF

Der Startspieler ist der aktive Spieler und würfelt mit beiden Würfeln. Er entscheidet sich, welchen der Würfel er selbst nutzen möchte und legt diesen vor sich ab. Alle anderen, nicht aktiven Spieler, können den verbliebenen anderen Würfel für diesen Zug nutzen.

Anschließend trägt Jeder Kreuzreihen auf seinem Blatt ein, die der Zahl (oder den Zahlen) auf dem jeweiligen Würfel entsprechen. Danach wird der nächste Spieler im Uhrzeigersinn aktiver Spieler und würfelt mit beiden Würfeln usw.

Beim Eintragen der **Kreuzreihen** musst du Folgendes beachten:

- Du darfst deine Kreuzreihe nur direkt angrenzend an einem beliebigen „Start-End-Punkt“ beginnen. Zu Beginn hast du vier davon.
- Du musst immer genau so viele Kreuze (= Schritte) setzen, wie die Zahl auf dem Würfel anzeigt (jedes Kreuz in ein Kästchen). Schritte dürfen **nicht** verfallen oder über den Rand hinausgehen.
- Alle Kreuze müssen vom Start-End-Punkt aus in **gerader Linie** eingetragen werden. Es ist also kein Abbiegen erlaubt.
- Beim letzten Feld der angekreuzten Reihe trägst du einen Kreis um das Kreuz ein und bildest somit einen neuen „Start-End-Punkt“.
- Bei einem Würfel mit zwei Zahlen darauf, darfst du zwei Kreuzreihen unabhängig voneinander und in beliebiger Reihenfolge setzen.
- Bereits angekreuzte Felder dürfen auch noch einmal betreten werden (z. B. um neue Start-End-Punkte an bestimmte Stellen zu bekommen – siehe *Beispiel 2*).
- In halbe Felder (diese entstehen erst im späteren Verlauf des Spieles durchs Knicken) darfst du **kein** Kreuz setzen.



Felder mit Symbolen darauf werden zunächst ganz normal, wie andere Felder auch, angekreuzt. Im Folgenden die Erklärung der einzelnen Symbole:

### EINMALBONUS **1** **2** **3**

Kreuzt du ein Feld mit einer Bonuszahl an, darfst du diesen Bonus einmalig in diesem Zug für eine weitere Kreuzreihe nutzen, als ob du einen zusätzlichen Würfel mit dieser Zahl hättest. Du darfst auch hierbei frei entscheiden, welchen „Start-End-Punkt“ du dafür nutzt. Es können mehrere Bonusfelder in einem Zug angekreuzt werden. Die Reihenfolge ist hierbei egal. Bei einem Würfel mit zwei Zahlen, darfst du auch hier die Reihenfolge frei entscheiden.

### ZIELSYMBOL **Level 1:** **Level 2:** **Level 3:** **Level 4:**

Kreuzt du ein Zielsymbol an, passiert erst einmal nichts, aber du bist dem Spielziel etwas näher, denn am Ende müssen alle Ziele angekreuzt und mit einem Wegenetz aus Kreuzen miteinander verbunden sein.

### SMILEY **Level 1:** **Level 2:** **Level 3:** **Level 4:**

Wenn du **alle** Smileys in einem abgegrenzten Quadrat angekreuzt hast, hast du die Voraussetzung fürs **Knicken** erfüllt:



### Beim Knicken musst du Folgendes beachten:

- Hast du alle Smileys in einem kleinen Quadrat angekreuzt, darfst du die kleine Ecke umknicken (siehe *Beispiel 3*).
- Du darfst aber auch noch warten und zusätzlich alle Smileys im großen Quadrat ankreuzen. Dann darfst du die große Ecke umknicken (siehe *Beispiel 4*).

Jede Ecke darf aber nur einmal geknickt werden. Sobald du die Voraussetzung fürs Knicken erfüllt hast, darfst du **zu jeder Zeit** frei entscheiden zu knicken.

Zum Knicken nimmst du die entsprechende Ecke des Blattes und knickst sie diagonal ein, sodass die Kanten des Blattes die gepunktete Linie erreichen. Für das kleine Quadrat wird somit der dunkle Bereich abgedeckt, für das große Quadrat der hellere Teil.



Beispiel 3: Kleine Ecke knicken



Beispiel 4: Große Ecke knicken

### ECK-BONUS:

Wird das **große Quadrat** einer Ecke umgeknickt, so erhält dieser Spieler für den Rest des Spiels den Eckbonus dieser Ecke zur Verfügung:

**+1** Du darfst auf **eine** Zahl des schwarzen, bzw. weißen Würfels +1 addieren (z. B. mit einer gewürfelten 4 eine fünfer Kreuzreihe setzen oder wenn Du eine 1♦2 würfelst, diesen Wurf als 2 und 2 oder 1 und 3 nutzen).

**Würfel** Du darfst als **nicht-aktiver Spieler** den schwarzen Würfel wählen, selbst wenn der aktive Spieler diesen für sich genommen hat. Beim weißen Bonus gilt dies für die Wahl des weißen Würfels.

**Hinweis:** Nach dem Knicken stehen die Boni ab dem nächsten Zug und für jeden Zug zur Verfügung. Es besteht kein Zwang, die Boni zu nutzen. Der +1 Bonus darf nur für Würfelzahlen genutzt werden, nicht für die Zahlen der Einmalbonusfelder. Die jeweils schwarzen und weißen Boni dürfen miteinander kombiniert werden.

Um die Spannung bei den anderen Mitspielern zu erhöhen, könnt ihr bei jedem Umknicken – egal ob groß oder klein – „**Kannste Knicken**“ ausrufen.

## SPIELLENDE

Ein Spieler gewinnt sofort, wenn er:

- alle 4 Ecken entweder groß oder klein umgeknickt hat **UND**
- alle 5 Zielsymbole angekreuzt hat **UND**
- diese 5 Zielsymbole durch angekreuzte Felder verbunden sind.

Die laufende Runde wird nicht zu Ende gespielt. Sollten zwei oder mehrere Spieler im gleichen Zug das Ziel erreichen, hat derjenige gewonnen, der im letzten Zug weniger Kreuze benötigt hat. Bei erneutem Gleichstand, derjenige der mehr große Ecken umgeknickt hat.

Beispiel:  
Spielende



## BESONDERHEITEN DER WEITEREN LEVEL

Es wird nach den oben beschriebenen Grundregeln für das **Level 1** gespielt. Für die jeweiligen Level kommen folgende Regeln hinzu:

### LEVEL 2: RUTSCHPARTIE

Zielsymbol: 

Smiley: 



Die **Eislöcher** darfst du weder betreten noch überspringen. Auch hier darfst du keine Schritte verfallen lassen.

Betrittst du eine **Eisfläche** gibt es zwei Möglichkeiten:



● **Vorsichtig drüber laufen:** Du darfst das Eis ignorieren und wie gehabt Kreuze und Start-End-Punkte setzen.

● **Schlittern:** Sobald du das erste Feld einer Eisfläche betrittst (egal mit welcher Zahl), darfst du in gerader Linie bis auf das Feld hinter der Eisfläche rutschen. Dort setzt du dann einen Start-End-Punkt. Restliche Schritte verfallen. Du darfst nicht auf dem Eis anhalten. Sollte das Feld hinter der Eisfläche ein Eisloch sein oder am Rand des Spielfelds liegen, darfst du *Schlittern* nicht wählen. Eisflächen können auch mehrfach genutzt werden.



Beispiel: Schlittern



Beispiel: Schlittern  
Schritte verfallen

### LEVEL 3: BEAMEN & BIEGEN

Zielsymbol: 

Smiley: 



Beim **ersten** Betreten eines Sternfelds **darfst** du deine Kreuzreihe in eine beliebige andere Richtung fortsetzen (siehe Punkte **1 2 3** im Beispiel).



Setzt du ein Kreuz auf ein Beamfeld, wirst du sofort auf ein anderes Beamfeld deiner Wahl teleportiert und setzt dort deine Bewegung in beliebiger Richtung fort. Dieser Zwischenschritt ist „kostenlos“ und wird bei der Schrittzahl nicht mitgezählt (siehe Punkte **4a 4b 5** im Beispiel). Beide genutzten Beamfelder werden als Start-End-Punkt markiert. Beamfelder können auch mehrfach betreten und genutzt werden.

**Hinweis:** Endet deine Kreuzreihe auf einem Beamfeld, setzt du trotzdem noch ein Start-End-Punkt auf einem beliebigen anderen Beamfeld.



Beispiel: Biegen  
und Beamern

## LEVEL 4: DOPPELT GEKNICKT HÄLT BESSER

Zielsymbol:  Smiley: 

Dieses Level ist „Knicken für Fortgeschrittene“ und ihr solltet es erst spielen, wenn ihr bereits viel Erfahrung in den vorherigen Levels gesammelt habt. Vier von euren Zielsymbolen  befinden sich diesmal bereits sichtbar auf der Vorderseite. Eines ist jedoch auf der Rückseite in der Mitte zu finden. Ihr beginnt wie gewohnt auf der Vorderseite.

Das Ankreuzen der Professor-Smileys  auf der Vorderseite ermöglicht dir, wie gehabt, das große oder kleine Umknicken der Ecken (mit oder ohne Eck-Boni). Auf diesen umgeknickten Ecken kommen nun Glühbirnen  zum Vorschein, die du wieder alle ankreuzen musst.

**Sobald du alle vier Glühbirnen angekreuzt hast, darfst du das Blatt komplett wenden.**

Die bereits geknickten Ecken bleiben hierbei geknickt. Ggf. erreichte Boni von der Vorderseite markierst du als Erinnerung in dem Kasten in der Mitte **1**.

### RÜCKSEITE LEVEL 4

**2** Professor Smileys ankreuzen

**3** Stumpfe Ecke knicken

**1** Eck-Bonus Übertrag

**4** Zielsymbole verbinden

Doppelt geknickte Ecke

Auf der Rückseite erscheinen nun neue Professor-Smileys **2**. Sobald du diese in dem jeweiligen Bereich angekreuzt hast, darfst du diese „stumpfe Ecke“ ein weiteres Mal bis zur gepunkteten Linie  knicken **3**. Hierdurch kommen die 4 Zielsymbole von der Vorderseite wieder zum Vorschein **4**. Nun können alle 5 Zielsymbole miteinander verbunden werden um das Spiel zu gewinnen.

**1** **2** **3** **4** Im Gegensatz zu dem Einmalbonus der vorherigen Level, wird dieser **Bonus** nur aktiviert, wenn deine Kreuzreihe genau auf der Bonuszahl **endet** und du somit einen Start-End-Punkt setzt. Die zusätzlichen Bonusschritte musst du von dem Bonusfeld direkt angrenzend in eine Richtung ausführen. Kreuzt du ohne Endpunkt über so ein Bonusfeld, passiert nichts und du "entwertest" den Bonus. Er kann dann nicht mehr genutzt werden.

## SOLO SPIEL

Es gelten die Regeln wie in den jeweiligen Leveln zuvor beschrieben, mit folgender Änderung:

Für jedes Spiel wählst du **eine** beliebige Spalte der Solotabelle, welche **von oben nach unten** markiert wird. Bei jedem Wurf markierst du zusätzlich auch ein Kästchen in der Tabellenspalte. Bei einem weißen Feld musst du zwingend den weißen Würfel nutzen. Dementsprechend den schwarzen Würfel bei einem schwarzen Feld. Bei den schwarz-weißen Feldern steht es dir frei, welchen der beiden Würfel du wählst.

Das 30. Feld zeigt einen traurigen Smiley. Wenn du es bis dahin nicht geschafft hast alle Zielsymbole miteinander zu verbinden, hast du leider verloren. Wenn du es in weniger Zügen schaffst, verrät dir die Legende, wie knickreich du warst.

## LEGENDE

### Level 1-3

#### Züge

15	
16-17	
18-20	
21-24	
25-29	

### Level 4

#### Züge

24
25
26
27
28-29

Für jeden Zug unter 15 bzw. 24 darfst du dich **Knickmeister** nennen und bekommst eine zusätzliche Krone. (Beispiel: Ein Spiel in 12 Zügen würde 8 Kronen entsprechen).

**Autoren:** Klaus-Jürgen Wrede und Ralph Querfurth

**Design:** Leon Schiffer

**Redaktion:** Anatol Dündar

Schmidt Spiele GmbH  
Lahnstr. 21, D-12055 Berlin  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)  
[www.schmidtspiele-shop.de](http://www.schmidtspiele-shop.de)

Änderungen vorbehalten

