



# KNAPP DANEBEN!

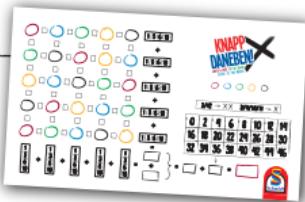
JUSTE À CÔTÉ ! CI SEI QUASI!  
CLOSE TO THE MARK!

Das spannende Würfelspiel von Andreas Kuhnekath-Häbler  
für 1 bis 5 Spieler ab 8 Jahren

## SPIELMATERIAL



5 WÜRFEL IN 5 FARBEN



1 SPIELBLOCK

## SPIELIDEE

Bei diesem Spiel wollen die Spieler gerne knapp daneben liegen! Denn jeder Spieler versucht, aufeinander folgende Zahlen möglichst nebeneinander in die Felder einzutragen. Wer dies am häufigsten schafft, hat beste Chancen auf den Sieg.

## SPIELVORBEREITUNG

Für das Spiel werden Stifte benötigt. Jeder Spieler erhält ein Blatt vom Spielblock. Der zweitjüngste Spieler wird Startspieler (knapp daneben eben!). Im Uhrzeigersinn **wählen** die Spieler jeweils **eine Würfelfarbe** und kreuzen diese auf ihrem Blatt an.



Dabei muss sich jeder Spieler für eine andere Farbe entscheiden. Der Startspieler nimmt sich alle Würfel. Und schon geht's los!

## SPIELABLAUF

Wer an der Reihe ist, nimmt **alle 5 Würfel und würfelt einmal**. Aus dem Ergebnis bildet nun **jeder Spieler für sich** eine Summe aus dem **Würfel seiner Farbe** und einem **beliebigen anderen Würfel**. Dabei können auch mehrere Spieler denselben Würfel verwenden. Diese Summe trägt dann jeder Spieler auf seinem Blatt in eines der Felder der jeweiligen Würfelfarbe ein – entweder in der Farbe des eigenen Würfels oder in der Farbe des zweiten genutzten Würfels. Jeder Spieler **muss 2 Würfel wählen** und die Summe beider Würfel auf seinem Blatt eintragen, ein Aussetzen ist nicht möglich.

Wo der Spieler die Zahl einträgt, ist ihm überlassen. Die Eintragungen müssen nicht angrenzend sein.

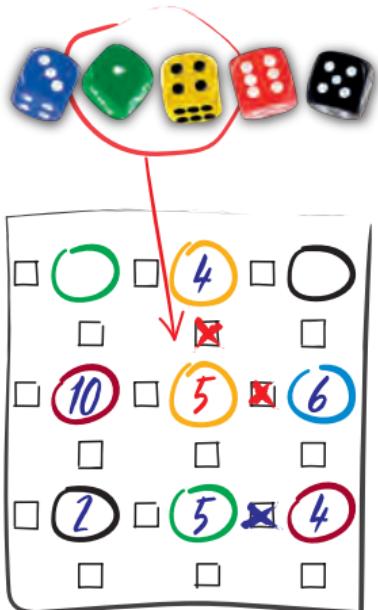
**KNAPP  
DANEBEN!**

Sind in zwei benachbarten Feldern Zahlen eingetragen, die **aufeinanderfolgen** (also in ihrem Wert jeweils um 1 höher oder niedriger sind), wird das **Feld dazwischen angekreuzt**.

*Beispiel: Edgar ist der gelbe Spieler und hat das folgende Ergebnis gewürfelt:*

*Alle Spieler nutzen nun dieses Ergebnis gleichzeitig. Da er der gelbe Spieler ist, muss er auf jeden Fall die gelbe 4 nehmen. Edgar entscheidet sich, aus dem Würfelergebnis zusätzlich die grüne 1 zu verwenden. Er bildet aus den beiden Zahlen die Summe 5 und muss diese entweder in ein gelbes oder in ein grünes Feld eintragen. Edgar entscheidet sich für das gelbe Feld. Da die 5 um den Wert 1 niedriger als die daneben eingetragene 6 ist, darf Edgar das kleine Feld zwischen den beiden Zahlen ankreuzen. Das kleine Feld über der 5 darf er ebenfalls ankreuzen, da die 4 um den Wert 1 niedriger ist. Die beiden anderen kleinen Felder (links und unten) darf er aber nicht ankreuzen, da die benachbarten Werte nicht um 1 höher oder niedriger sind.*

*Edgar hätte die 5 auch in das grüne Feld eintragen dürfen, aber dafür hätte er nur ein Kreuz erhalten.*



Sobald alle Spieler eine Zahl (Summe beider Würfel) auf ihrem Blatt eingetragen haben, würfelt der nächste Spieler mit allen 5 Würfeln und das Spiel geht weiter.

**WICHTIG!**

- ✗ Alle Spieler tragen gleichzeitig ihre Werte ein.
- ✗ Jeder Spieler muss eine Zahl eintragen. Aussetzen ist nicht möglich.
- ✗ Es muss immer eine Summe aus 2 Würfeln gebildet werden. Nur 1 Würfel eintragen ist nicht möglich.

## SPIELENDE UND WERTUNG

Das Spiel endet, wenn alle 25 Felder ausgefüllt sind. Dann erfolgt die Wertung.

Bei der Wertung gibt es Punkte für zwei Bereiche: Für Kreuze zwischen den Feldern für knapp daneben liegende Zahlen (A) und für extreme Zahlen (B).

### A: WERTUNG DER KREUZE ZWISCHEN DEN FELDERN

In den Spalten und Reihen gibt es jeweils für die Anzahl der Kreuze **zwischen den Feldern** folgende Punkte. Dabei müssen die Kreuze nicht aufeinander folgen. Es können Kreuzfelder dazwischen frei bleiben.

| KREUZE | PUNKTE |
|--------|--------|
| 1      | = 1    |
| 2      | = 3    |
| 3      | = 6    |
| 4      | = 10   |

Beispiel: Edgar hat in dieser Reihe zwischen jeweils zwei Zahlen Kreuze setzen können. Dafür erhält er zusammen 3 Punkte.



## B: WERTUNG DER EXTREMEN ZAHLEN:

Für jede **3, 4, 10** oder **11** darf der Spieler **1 Feld** in der Tabelle ankreuzen (jeweils aufsteigend, beginnend bei der „0“).

Für jede **2** oder **12** darf der Spieler sogar **2 Kreuze** eintragen.

**2/12** → **XX**   **3/4/10/11** → **X**

Für die Werte **5, 6, 7, 8** und **9** gibt es **keine Kreuze**.

Das nächste freie Feld entspricht dann der Gesamtpunktzahl für extreme Zahlen.

Beispiel: Edgar hat im Laufe des Spiels eine 4, eine 10 und eine 12 auf seinem Blatt eingetragen. Dafür darf er insgesamt 4 Kreuze machen. Jeweils 1 Kreuz für die 4 und die 10 sowie 2 Kreuze für die 12. Das nächste freie Feld ist die 8, und demnach erhält Edgar 8 Punkte für seine extremen Zahlenwerte.

|    |    |    |    |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 8  | 2  | X  | X  | 8  | 10 | 12 | 14 |
| 16 | 18 | 20 | 22 | 24 | 26 | 28 | 30 |
| 32 | 34 | 36 | 38 | 40 | 42 | 44 | 46 |

In sehr seltenen Fällen, wenn ein Spieler alle 24 Felder bei den extremen Zahlen angekreuzt hat, bekommt er 48 Punkte. Für jedes weitere Kreuz gibt es jeweils 2 Punkte mehr.

**Tipp:** Um die Wertung zu beschleunigen, können die Kreuze zwischen den Feldern und in der Tabelle für die extremen Zahlen auch schon während des Spiels jeweils beim Eintragen der Zahlen gemacht werden.

**Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.** Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der häufiger knapp daneben gelegen hat. Das ist der Spieler, der mehr Punkte bei der Wertung der Kreuze zwischen den Feldern erreicht hat. Sollte es dann immer noch einen Gleichstand geben, gibt es mehrere Gewinner.

## SOLO-SPIEL

„Knapp daneben!“ lässt sich auch hervorragend alleine spielen. Die Spielvorbereitung und der Spielaufblauf funktionieren genauso wie beim normalen Spiel. Der Solo-Spieler führt aber alle Würfelwürfe selber durch. Nachdem alle 25 Felder ausgefüllt sind, endet das Spiel. Wie knapp ein Spieler daneben liegt, kann er anhand der folgenden Tabelle erkennen.

0 - 40 Punkte: Deutlich daneben. Gleich noch mal spielen!

41 - 50 Punkte: Prima! Das wird doch langsam...

51 - 60 Punkte: Fortgeschritten Spieler

61 - 70 Punkte: Spezialist

71 - 80 Punkte: Veteran

81 - 99 Punkte: „Knapp daneben!“-Profi

ab 100 Punkte: Meister aller Klassen