

# KNASTER®

... COMPLETAMENTE  
ELETRIZANTE!



Markus Schleiningger Reinhard Staupe Heinz Wüppen

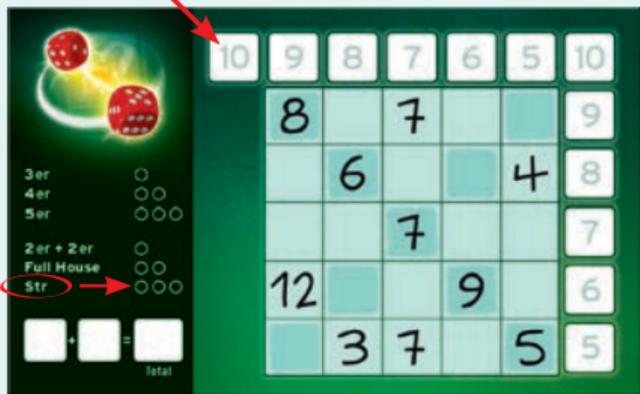
Jogadores: 1-12 Pessoas

Edad: a partir dos 8 anos

Duração: aprox. 15 minutos

## Ideia do jogo

- 1.) Em cada ronda é lançado um número (2-12). Cada jogador tem de **inserir** o número lançado na sua folha na grelha verde 5x5 ou **assinalar com um círculo** um número (previamente introduzido) idêntico.
- 2.) Se um jogador tiver preenchido uma linha completa (horizontal, vertical ou diagonal) com 5 números e obtiver um resultado válido (trio, Full House, sequência, etc.), terá de assinalar com círculos números adicionais, nesta linha. Os números assinalados são sempre úteis. **Observação:** Os resultados estão assinalados do lado esquerdo da folha. Após as regras do jogo será apresentada uma descrição detalhada.



A linha diagonal completa foi preenchida com 5 números, obtendo-se uma sequência (5-6-7-8-9). Neste momento, devem ser assinalados com círculos, de imediato (como se pode ver do lado esquerdo da folha) quaisquer três desses cinco campos.

- 3.) Se o jogador tiver **assinalado** todos os cinco **números** numa linha completa (horizontal, vertical ou diagonal), este obterá os respetivos **pontos** no campo branco. Além disso, no final do jogo, por cada número assinalado na grelha verde 5x5, é obtido um ponto.

## Sequência do jogo

A cada jogador é atribuída uma folha de papel e caneta. O jogador mais novo é o primeiro a jogar. Este lança uma vez os **dois dados** e nomeia em voz alta e de forma compreensível a respetiva **soma**. Neste momento, cada jogador (também o jogador que lança os dados) **tem** de quer:

- introduzir os números em qualquer campo **livre** da grelha verde 5x5 ou
- **assinalar com um círculo** o referido número (previamente introduzido) na grelha verde 5x5 (se existente).

**Exemplo:** A Sara começou o jogo e lançou um 3 e um 6. Esta afirma em voz alta e de forma compreensível “nove”. Cada jogador inscreve como primeiro número um “nove” em qualquer campo livre da respetiva grelha 5x5. A Sarah insere o 9 exatamente no meio da respetiva grelha. O Tim inscreve o referido número na linha superior. Por seu lado, Linus inscreve o número do lado direito, ao canto.

Se cada jogador tiver inscrito ou assinalado um número, o jogador seguinte, pela ordem dos ponteiros do relógio, lança os dados e conclui a ronda seguinte, exatamente da forma descrita: Este lança **uma vez os dois dados** e diz a soma em voz alta e de forma compreensível, e **todos os jogadores têm** de introduzir o número indicado em qualquer campo livre da respetiva grelha 5x5 ou **assinalar** o respetivo número (previamente introduzido; se existirem vários, este escolhe um número entre estes) **com um círculo**. De acordo com a forma descrita, o jogo continua no sentido dos ponteiros do relógio, até chegar ao final do jogo (ver “Final do jogo e pontuação”).

The image shows a digital interface for a board game. On the left, there are two red dice with white pips. Below them is a score calculation area with a grid of boxes and a plus sign, followed by an equals sign and a box labeled 'total'. In the center, there is a 5x5 grid of light blue squares. The top row contains numbers 10, 9, 8, 7, 6, 5, 10. The grid contains the following numbers: Row 1: 10, 9, 8, 7, 6, 5, 10; Row 2: 9, 11; Row 3: 5, 5, 7, 5; Row 4: 5; Row 5: 8; Row 6: 11 (circled). On the right side, there is a vertical column of numbers: 9, 8, 7, 6, 5.

O Tim já preencheu nove números, entre outros, duas vezes 11. A Sara está a jogar, lança um 6 e um 5 e diz “onze”. O Tim não pretende introduzir mais nenhum 11 e assinala um dos 11 existentes.

## Linha preenchida com 5 números

Se, durante o jogo, um jogador tiver preenchido (na horizontal, vertical ou diagonal) uma linha completa com cinco números (independentemente de com ou sem números assinalados) e tiver obtido um **resultado válido** (indicado do lado esquerdo, na folha), este terá de assinalar, **de imediato**, a quantidade indicada de números na respetiva linha, com um círculo - **quaisquer números desta linha**. Estes círculos não podem ser efetuados posteriormente (numa das rondas seguintes) – mas de imediato. Se uma linha for preenchida completamente com cinco números, obtendo-se nenhum resultado válido, não é permitido assinalar qualquer número nesta linha.

**Observação:** Se um jogador tiver de assinalar uma determinada quantidade de números (p. ex. três), e se a linha tiver menos campos sem círculos, este tem de assinalar uma quantidade de números respetivamente inferior.

**Observação:** Se a linha tiver menos de 5 números ainda não estará completa. Assim sendo, **nunca** é possível obter um resultado válido.

The image shows a board game interface. On the left is a control panel with a red die icon and a green die icon. Below them are indicators for '3er', '4er', and '5er' (each with a circle icon) and '2er + 2er', 'Full House', and '5tr' (each with two circle icons). A red oval highlights the 'Full House' indicator. At the bottom left, there is a small calculator-like display with two input boxes, an equals sign, and a 'total' label. The main part of the image is a 7x7 grid. The top row contains numbers 10, 9, 8, 7, 6, 5, 10. The second row contains 9, 11, and 9. The third row contains 5, 5, 7, 7, 5, and 8. The fourth row contains 5 and 7. The fifth row contains 8 and 4. The sixth row contains 11 and 5. The seventh row contains 9, 7, 6, and 5. A red arrow points to the number 8 in the third row, sixth column. Several numbers in the grid are circled: 5, 7, 5, 8, 4, 11, 7, 5, 11, 4, 5.

O Tim preencheu a linha horizontal com cinco números, obtendo Full House (5-5-5-7-7).

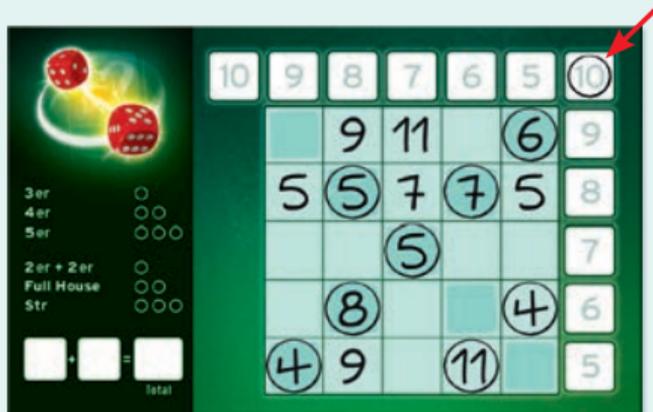
No lado esquerdo da folha pode ver-se que o Tim tem de assinalar com círculos quaisquer dois números nesta linha horizontal. Este circula um 5 e um 7.

**Nota:** O 11 e o 4 foram previamente assinalados nas rondas anteriores.

**Observação:** O jogador poderá eventualmente ter introduzido um número, e com isso completar duas ou três linhas em simultâneo (em termos teóricos, quatro), obtendo-se um resultado válido em cada destas linhas. Neste caso, este trata das respetivas linhas sucessivamente (numa sequência aleatória) e assinala a quantidade correspondente de números com círculos.

## Linha preenchida com 5 números assinalados

Quando um jogador tiver assinalado **os cinco números** numa linha (horizontal, vertical ou diagonal), este obtém os pontos relativos à referida linha. Este assinala os pontos, circulando o número no campo branco de forma bem visível.

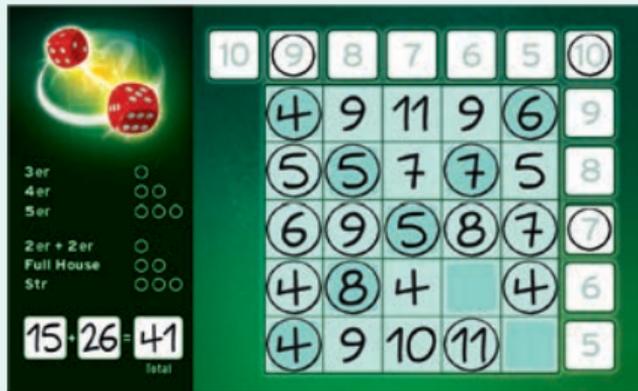


O Tim assinalou na linha diagonal todos os cinco números. Para tal, este ganha 10 pontos e assinala com círculo o 10 no respetivo campo branco.

## Final do jogo e pontuação

Logo que um jogador **tenha introduzido um número nos 25 campos**, este confirma o facto em voz alta e de forma compreensível. Em seguida, é feito **exatamente um** novo lançamento, a respetiva soma é indicada e cada jogador pode anotar o número ou assinalá-lo. Em seguida, o jogo acaba com a seguinte pontuação:

- Cada jogador adiciona os pontos obtidos nos campos **brancos**. Além disso, este obtém um ponto **por** cada número assinalado da grelha **verde** 5x5. O jogador com o resultado mais elevado é o vencedor.



O Tim obteve pontuação em três linhas completas e como tal 26 pontos (9+10+7). Para os 15 círculos na grelha verde, este obtém 15 pontos. No total, o Tim ganhou 41 pontos.

Combinações	Circular os campos	Exemplo
Tripla	1	Exatamente três números iguais 7-8-7-7-4
Quadra	2	Exatamente quatro números iguais 6-3-6-6-6
Quíntupla	3	Cinco números iguais 8-8-8-8-8
2 duplas	1	Dois números iguais e dois outros números iguais 5-6-6-10-5
Full House	2	Tripla e outra dupla 4-9-4-4-9
Rua	3	Cinco números consecutivos 7-10-8-6-9

**Nota:** Os números de uma sequência não têm de estar na ordem correta (p. ex. 4-5-6-7-8), mas podem estar alternados (p. ex. 5-7-8-4-6). As sequências com quatro ou menos números não são válidas.

## Jogo individual

As regras descritas aplicam-se na íntegra, sem alterações. O jogador individual tenta obter o melhor resultado possível. Os resultados superiores a 50 pontos são bons, os resultados superiores a 80 pontos excelentes e acima de 100 pontos espetaculares.

**Nota:** Se pretender, pode jogar Knaster com qualquer número de participantes!