

KNISTER®

... ZÜNDET SOFORT!

Heinz
Wappen

Spieler: 1-12 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 15 Minuten



SPIELIDEE

In jeder Runde tragen alle Spieler die selbe Zahl (2-12) bei sich auf dem Zettel in ihr blaues 5x5-Raster ein, allerdings (zumeist) an unterschiedlicher Position. Nach 25 Runden hat jeder Spieler sein blaues 5x5-Raster komplett gefüllt. Punkte erhält man, indem man möglichst viele lukrative Kombinationen in die Reihen (waagrecht, senkrecht und diagonal) seines 5x5-Rasters einträgt.

Hinweis: Die Kombinationen mitsamt der dafür zu erzielenden Punkte sind links auf dem Zettel abgedruckt. Eine ausführliche Erklärung folgt bei „Spielende & Wertung“.

							
2er = 1			9				
3er = 3	3	7	3	7	7	8	
4er = 6							
5er = 10							
2er + 2er = 3		9					
Full House = 8	8	11					
Str 7 = 8							
Str X = 12							
DIAGONAL x2							
<input type="text"/>							
Total							

Nach der neunten Runde hat Tim neun Zahlen in sein blaues 5x5-Raster eingetragen. In der zweiten waagerechten Reihe hat er bereits ein Full House geschafft und daneben sogleich die damit erzielten 8 Punkte im weißen Feld notiert.

SPIELABLAUF

Jeder Spieler bekommt einen Zettel und einen Stift. Der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt einmal **mit beiden Würfeln** und nennt laut und deutlich deren **Summe**. Nun **mus** jeder Spieler (auch der Würfler) die genannte Summe in ein **beliebiges freies** Feld seines 5x5-Rasters eintragen.

Beispiel: Sarah würfelt eine 3 und eine 5. Sie sagt laut und deutlich „acht“ an. Jeder trägt eine 8 in ein beliebiges freies Feld seines 5x5-Rasters ein. Sarah trägt die 8 exakt in die Mitte ihres Rasters ein. Tim trägt sie links unten in der Ecke ein. Linus trägt sie rechts am Rand ein.

Hat das jeder getan, wird der nächste Spieler im Uhrzeigersinn zum neuen Würfler und absolviert exakt wie gerade beschrieben die nächste Runde: Er würfelt einmal **mit beiden Würfeln**, sagt laut und deutlich die **Summe** an, und alle Spieler müssen die Summe in ein **beliebiges freies** Feld ihres 5x5-Rasters eintragen. In der beschriebenen Weise werden insgesamt 25 Runden gespielt, dann endet das Spiel und es erfolgt die Endabrechnung (siehe „Spielende & Wertung“).

Hinweis: Hat ein Spieler im Spielverlauf eine Reihe komplett mit 5 Zahlen gefüllt, empfiehlt es sich, sofort die Punkte daneben im zugehörigen weißen Punktfeld einzutragen. Wer möchte, kann die Punkte aber auch ganz zum Schluss notieren.

SPIELLENDE UND WERTUNG

Das Spiel endet nach der 25. Runde. Das 5x5-Raster eines jeden Spielers ist nun komplett gefüllt. Punkte gibt es für die nachfolgend beschriebenen Kombinationen.

Ganz wichtig: Die Punkte der beiden **diagonalen Reihen** werden **verdoppelt!** Reihen ohne gültige Kombination bringen keine Punkte.

Kombinationen	Punkte	Beispiele
2er (Zwilling)	1	Genau zwei gleiche Zahlen 4-5-6-7-5
3er (Drilling)	3	Genau drei gleiche Zahlen 7-8-7-7-4
4er (Vierling)	6	Genau vier gleiche Zahlen 6-3-6-6-6
5er (Fünfling)	10	Fünf gleiche Zahlen 8-8-8-8-8
2er + 2er (2 Zwillinge)	3	Zwei gleiche Zahlen und zwei andere gleiche Zahlen 5-6-6-10-5
Full House	8	Ein Drilling und ein anderer Zwilling 4-9-4-4-9
Str 7 (Straße mit 7)	8	Fünf aufeinanderfolgende Zahlen (eine davon ist eine 7) 7-10-8-6-9
Str 7 (Straße ohne 7)	12	Fünf aufeinanderfolgende Zahlen (keine davon ist eine 7) 3-5-6-2-4

Hinweis: Die Zahlen einer Straße müssen nicht in der richtigen Reihenfolge stehen (z.B. 4-5-6-7-8), sondern können alle auch durcheinander sein (z.B. 5-7-8-4-6). Straßen mit vier oder weniger Zahlen gelten nicht.

Jeder Spieler addiert die Punkte seiner sämtlichen waagerechten, senkrechten und diagonalen Reihen. Der Spieler mit dem höchsten Gesamtergebnis ist Sieger.



2er	=	1
3er	=	3
4er	=	6
5er	=	10
2er + 2er	=	3
Full House	=	8
Str 7	=	8
Str 7	=	12

DIAGONAL x2

53

Total

6	1	X	3	8	1	16
7	4	8	9	11	X	X
3	7	3	7	7	7	8
5	5	10	5	5	5	6
8	9	3	6	9	9	1
8	11	8	8	8	7	3

Tim hat in seinen beiden diagonalen Reihen einen „Drilling“ bzw. eine „Straße mit 7“ erzielt. Da die diagonalen Reihen doppelte Punkte bringen, bekommt er für den Drilling 6 Punkte (2x3) und für die Straße 16 Punkte (2x8). In insgesamt zwei Reihen hat Tim keine gültige Kombination erzielt und bekommt hierfür keine Punkte. Tims Gesamtergebnis beträgt 53 Punkte.

SOLO-SPIEL

Sämtliche beschriebenen Regeln gelten komplett unverändert. Der Solospieler versucht, ein möglichst hohes Ergebnis zu erzielen. Ergebnisse von mehr als 50 Punkten sind gut, mehr als 80 Punkte sind super, über 100 Punkte sind spektakulär.

HINWEIS:

Wer mag, kann Knister auch mit beliebig vielen Personen spielen!