

KNISTER®

... ¡EMPIEZA Y NO PARES!

Heinz
Wüppen

Jugadores: 1-12 personas

Edad: a partir de 8 años

Duración: aprox. 15 min.



DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Todos los jugadores apuntan en la tabla azul de 5x5 de su nota el mismo número (2-12), si bien (por lo general) no lo harán en la misma posición. Tras 25 rondas, cada jugador habrá completado su tabla azul de 5x5. Los puntos se reciben por formar en la propia tabla de 5x5 el máximo número de combinaciones ganadoras en las líneas (en horizontal, vertical o diagonal).

Observación: A la izquierda de cada nota se indican las posibles combinaciones ganadoras y los puntos que se reciben por ellas. En el apartado "Final del juego y recuento de puntos" se incluye una descripción más detallada.

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 7 = 12							
DIAGONAL x2							
<input type="text"/>							
Total							

Una vez jugada la ronda número nueve, Tim tiene anotados nueve números en su tabla azul de 5x5. En la segunda línea horizontal ya ha conseguido un full, por lo que ya se ha anotado en la casilla blanca los 8 puntos correspondientes.

DESARROLLO DEL JUEGO

Cada jugador recibe una nota del bloc y un lápiz. Empieza el jugador más joven. Para ello, tira una sola vez **los dos dados** y dice en voz alta y clara la **suma** de los dos números tirados. Ahora, cada jugador (también el que ha tirado los dados) **debe** anotar el número de esa suma en **cualquier casilla libre** de su tabla de 5x5.

Ejemplo: Sara tira un 3 y un 5. Entonces, dice en voz alta y clara "ocho". Cada jugador anota un 8 en cualquier casilla libre de su tabla de 5x5. Sara anota el 8 justo en la casilla central de su tabla. Tim lo anota en la casilla de la esquina inferior izquierda, mientras que Carlos lo anota en el borde derecho.

Una vez todos han anotado ese número, pasa el turno al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj. Este tira los dados y completa la siguiente ronda tal y como se acaba de explicar: primero tira una sola vez **los dos dados**, luego dice en voz alta y clara la **suma** de los números tirados y, a continuación, todos los jugadores anotan el número de esa suma en **cualquier casilla libre** de su tabla de 5x5. Se sigue jugando sucesivamente de esta manera hasta completar un total de 25 rondas. Entonces, finaliza el juego y se procede a efectuar el recuento final (ver apartado "Final del juego y recuento de puntos").

Observación: Siempre que un jugador complete una línea con 5 números a lo largo de la partida, es aconsejable que escriba enseguida los puntos al lado en la correspondiente casilla blanca de puntos, aunque, si así lo prefiere, también puede apuntar esos puntos al final de la partida.

FINAL DEL JUEGO Y RECUENTO DE PUNTOS

El juego finaliza después de la ronda número 25. Entonces, ya se han completado las tablas de 5x5 de todos los jugadores. Se obtienen puntos por las combinaciones descritas a continuación. **¡Muy importante!** Las dos **líneas en diagonal** valen el **doble** de puntos. Por las líneas sin combinaciones ganadoras no se recibe ningún punto.

Combinaciones	Puntos	Ejemplos
2er (Doblete)	1	Con dos números iguales 4-5-6-7-5
3er (Triplete)	3	Con tres números iguales 7-8-7-7-4
4er (Cuarteto)	6	Con cuatro números iguales 6-3-6-6-6
5er (Quinteto)	10	Con cinco números iguales 8-8-8-8-8
2er + 2er (2 dobles)	3	Dos pares de números iguales 5-6-6-10-5
Full House	8	Con un triplete y un doblete 4-9-4-4-9
Str 7 (Escalera con 7)	8	Con cinco números seguidos (uno de ellos es el 7) 7-10-8-6-9
Str X (Escalera sin 7)	12	Con cinco números seguidos (ninguno de ellos es el 7) 3-5-6-2-4

Observación: Los números de las escaleras no tienen por qué estar posicionados en el orden correcto (p. ej. 4-5-6-7-8), sino que pueden estar en cualquier posición (p. ej. 5-7-8-4-6). Las combinaciones de números seguidos de cuatro o menos números no se consideran escaleras.

Cada jugador suma los puntos obtenidos por las combinaciones ganadoras que haya logrado formar en todas sus líneas horizontales, verticales y diagonales. Gana el jugador que consiga más puntos.



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

Tim ha conseguido respectivamente un triplete y una escalera con 7 en sus dos líneas diagonales. Como las líneas en diagonal valen el doble de puntos, recibe 6 puntos (2x3) por el triplete y 16 puntos (2x8) por la escalera. En dos líneas, Tim no ha conseguido formar ninguna combinación ganadora, por lo que no recibe puntos por esas dos líneas. La puntuación total de Tim es de 53 puntos.

SOLITARIO

En esta versión se siguen todas las reglas anteriores sin ninguna excepción. El jugador debe intentar lograr el máximo número de puntos posible. Un resultado de más de 50 puntos es bueno, uno con más de 80 puntos es genial y uno con más de 100 puntos es espectacular.

OBSERVACIÓN:

¡Juega a Knister con tantas personas como quieras!