

KNISTER®

Heinz
Wüppen




... NAGYON IZGALMAS!

Játékosok száma: 1-12 Életkor: 8 éves kortól

Játék időtartama: kb. 15 perc

A JÁTÉK CÉLJA

Minden körben, minden játékos ugyanazt a számot (2-12) írja be a saját pontozólapján található kék színű, 5x5-ös négyzetrács valamelyikébe, de (általában) különböző mezőkbe. Huszonöt kör elteltével minden játékos teljesen végez az 5x5-ös kék mező teljes kitöltésével. A játék végén a sorokba, oszlopokba és az átlókba beírt számok kombinációjáért fogunk pontokat kapni. **Megjegyzés:** segítségképpen az összes lehetséges számkombináció, és az így megszerezhető pontok a pontozólap bal oldalán láthatók. A számkombinációk részletes magyarázata „A játék vége és pontozás” címszó alatt olvasható.

						
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						

A kilencedik kör után Tim 9 számot írt be a saját 5x5-ös kék táblázatába. Timnek már van egy kész fullja (Full House) fentről számolva a második, vízszintes sorban, amiért megkapja az érte járó 8 pontot, amit azonnal be is ír magának a sor végi fehér négyzetbe.

A JÁTÉK MENETE

Minden játékos kap egy pontozólapot és egy ceruzát vagy tollat. A legfiatalabb játékos kezdi a játékot. Ő mindkét dobókockával egyszerre dob, majd hangosan és tisztán érthetően bemondja a **két kocka összegét**. Ezután minden egyes játékos (beleértve a dobójátékost is) **kötelezően beírja** a dobott számot az 5x5-ös kék táblázatának **bármelyik üres** négyzetébe.

Példa: Sarah hármat és ötöt dobott, ezután hangosan bemondja a két kocka összegét: „nyolc”! Minden játékos beírja a számot a kék táblázatának valamelyik üres négyzetébe. Sarah pontosan a pontozólapjának a közepébe írja be a nyolcas számot, Tim a bal alsó sarokba, Linus pedig a jobb felső sarokba.

Miután mindenki beírta a számot a kék négyzetbe, az óramutató járása szerint haladva, a következő játékos a fentebb említett módon kezdi az új kört. Dob **mindkét kockával**, bemondja a **két kocka összegét**, majd mindenki feljegyzi kék táblázatának **valamelyik üres** négyzetébe a számot. A játék 25 körön keresztül tart. A huszonötödik, utolsó kör után a pontozás következik. A pontozásról bővebben a „A játék vége és pontozás” címszó alatt olvashatunk.

Megjegyzés: Megkönnyíti a dolgunkat, ha egy sorban, oszlopban vagy átlósan, miután mind az öt négyzetet kitöltöttük, azonnal beírjuk az érte járó pontokat a sor végén található fehér négyzetbe. Habár azt is megteheted, hogy csak a játék végén írod be a pontjaidat.


A JÁTÉK VÉGE ÉS PONTOZÁS

A játék 25 kör után véget ér, minden játékos a kék színű 5x5-ös pontozólapját teljesen kitöltötte. A játékosok pontokat fognak kapni a számkombinációk után. **Nagyon fontos:** mindkét átlós sorban elért kombinációért dupla pontot kapunk! Egyáltalán nem jár pont az érvényes számkombináció nélküli sorok után.

Kombináció	Pontszám	Példa
2 egyforma (Egy pár)	1	Pontosan két azonos szám 4-5-6-7-5
3 egyforma (Drill)	3	Pontosan három azonos szám 7-8-7-7-4
4 egyforma (Póker)	6	Pontosan négy azonos szám 6-3-6-6-6
5 egyforma (Nagy póker)	10	Öt azonos szám 8-8-8-8-8
2ef+2ef (Két pár)	3	Két különböző számból egy-egy pár 5-6-6-10-5
Full House (full)	8	Három egyforma szám és egy pár 4-9-4-4-9
Felső sor (Sor 7-tel)	8	Öt számból álló sorozat (az egyik szám a 7) 7-10-8-6-9
Alsó sor (Sor 7 nélkül)	12	Öt számból álló sorozat (7-es szám nélkül) 3-5-6-2-4

Megjegyzés: az értékelésnél nem szükséges, hogy sorrendben legyenek a számok (pl. 4-5-6-7-8), lehetnek bármilyen sorrendben (pl. 5-7-8-4-6). A sorozat mindig öt számból kell hogy álljon, kevesebb, egymást követő számért nem jár pont.

Minden játékos összeszámolja a saját pontjait soronként, oszloponként és átlósan. A legtöbb pontot szerzett játékos a győztes.



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	
3	7	3	7	7	8	
5	5	10	5	5	6	
8	9	3	6	9	1	
8	11	8	8	7	3	

Timnek három egyforma száma van az egyik átlóban, és egy felső sora (7-est tartalmaz) a másik átlóban. Mivel az átlóban elért kombinációk duplán számítanak, így Tim 6 pontot (2x3) kap a három egyforma számért, és 16 pontot (2x8) a felső sorért. Tim egy sorában és egy oszlopában nem volt értékelhető számkombináció, ezért ezekért nem kap pontot. Tim összpontszáma 53 pont.

EGYJÁTÉKOS SZABÁLY

A szabályok ugyanazok, próbálj minél több pontot összegyűjteni! Az 50–79 pont közötti eredmény már jónak számít, a 80–99 pont nagyon jó eredmény, és ha legalább 100 pontot elérsz, az több mint bámulatos!

MEGJEGYZÉS:

Ha kedved tartja, akárhány játékkal is játszhatod a Knistert!