

KNISTER®

Heinz
Wappen

... OGIENI!



Liczba graczy: 1-12 Wiek: 8+ Czas gry: ok. 15 min

ZAŁOŻENIE GRY

W każdej rundzie wszyscy gracze zapisują tę samą liczbę (od 2 do 12) na swojej karcie wyników w tabeli 5×5, ale (zazwyczaj) w zupełnie innych polach. Po 25 rundach tabela 5×5 każdego z graczy będzie całkowicie wypełniona. Punkty są przyznawane za kombinacje liczbowe w rzędach poziomych, kolumnach oraz rzędach ukośnych tabeli 5×5.

Uwaga: Możliwe kombinacje liczbowe oraz ich wartość punktowa zostały wyszczególnione z lewej strony karty wyników. Szczegółowe informacje na ten temat można znaleźć w części „Koniec gry i podliczanie punktów”.

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						

Po dziewiątej rundzie w niebieskiej tabeli 5 × 5 Tomka znajduje się dziewięć liczb. W drugim rzędzie poziomym udało mu się już ułożyć fula, dlatego może sobie od razu przyznać za niego 8 punktów, wpisując je w odpowiednim białym polu.

ZASADY GRY

Każdy z graczy otrzymuje kartę wyników oraz długopis lub ołówek. Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy. Rzuca on **obiema kośćmi**, a następnie głośno i wyraźnie podaje **sumę** oczek z obu kości. W tym momencie każdy z graczy (w tym także gracz, który rzucał kośćmi) **musi** zapisać tę liczbę w **dowolnym z pustych pól** tabeli 5×5 .

Przykład: Zosia wyrzuca liczby 3 i 5. Podaje głośno i wyraźnie ich sumę, czyli „osiem”. Każdy z graczy wpisuje tę liczbę w jedno z pustych pól swojej tabeli 5×5 . Zosia wpisuje liczbę 8 dokładnie w środek tabeli. Tomek wpisuje ją w lewy dolny róg tabeli. Łukasz wpisuje ją w kolumnie z prawej strony.

Gdy wszyscy są gotowi, kolejny gracz – zgodnie z ruchem wskazówek zegara – rozpoczyna następną rundę, rzucając kośćmi, tak samo, jak opisano to powyżej: gracz rzuca **obiema kośćmi**, wypowiada **sumę** ich oczek, a każdy z graczy zapisuje tę liczbę w **dowolnym pustym polu** swojej tabeli 5×5 . Gra toczy się w ten sposób przez 25 rund. Po 25. rundzie należy zsumować wszystkie punkty (patrz „Koniec gry i podliczanie punktów”).

Uwaga: Dobrym pomysłem jest natychmiastowe zapisanie zdobytych punktów we właściwym białym polu po uzupełnieniu wszystkich pięciu pól danego rzędu poziomego, kolumny lub rzędu ukośnego. Jeśli wolisz, możesz też uzupełnić punktację po zakończeniu gry.

KONIEC GRY I PODLICZANIE PUNKTÓW


Gra kończy się po 25 rundach. Tabela 5×5 każdego z graczy jest wówczas całkowicie wypełniona. Punkty są przyznawane za poniższe kombinacje liczbowe.

Ważna uwaga: Punkty za **rzędy ukośne** są **liczone podwójnie!** Rzędy bez właściwych kombinacji liczbowych nie są punktowane.

Kombinacje	Punkty	Przykłady
2 (para)	1	Dokładnie dwie takie same liczby 4-5-6-7-5
3 (trójka)	3	Dokładnie trzy takie same liczby 7-8-7-7-4
4 (czwórka)	6	Dokładnie cztery takie same liczby 6-3-6-6-6
5 (piątka)	10	Pięć takich samych liczb 8-8-8-8-8
2 + 2 (dwie pary)	3	Jedna para takich samych liczb i druga para takich samych liczb 5-6-6-10-5
Full House (ful)	8	Trzy takie same liczby i jedna para 4-9-4-4-9
Strit 7 (strit z liczbą 7)	8	Ciąg pięciu kolejnych liczb (z których jedna to 7) 7-10-8-6-9
Strit X (strit bez liczby 7)	12	Ciąg pięciu kolejnych liczb (wśród których nie ma 7) 3-5-6-2-4

Uwaga: Liczby potrzebne do ułożenia strita nie muszą występować w kolejności po sobie (np. 4-5-6-7-8). Mogą być zapisane w dowolnym szyku (np. 5-7-8-4-6). Ciągi składające się z mniej niż pięciu liczb występujących po sobie nie są punktowane.

Każdy z graczy podlicza swoje punkty za rzędy poziome, kolumny i rzędy ukośne. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów.



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	

Tomek ułożył trójkę w jednym rzędzie ukośnym oraz strita z siódmką w drugim rzędzie ukośnym. Ponieważ rzędy ukośne są liczone podwójnie, Tomek otrzymuje 6 punktów (2 × 3) za trójkę oraz 16 punktów (2 × 8) za strita. W dwóch rzędach tabeli Tomek nie ułożył żadnej właściwej kombinacji liczbowej. Nie dostaje za te rzędy żadnych punktów. Ostateczny wynik Tomka to 53 punkty.

VGRA JEDNOOSOBOWA

Zastosowanie mają te same zasady. Spróbuj zdobyć możliwie jak najwięcej punktów. Od 50 do 79 punktów – dobrze; od 80 do 99 punktów – bardzo dobrze; powyżej 100 punktów – niesamowicie!

UWAGA:

W grę Knister możesz grać z dowolną liczbą graczy!