

KNISTER®

...Вспыхивает мгновенно!

Heinz Wüppen



Игроки: 1-12 чел. Возраст: от 8 лет и старше Продолжительность: приблизительно 15 минут

Суть игры

Каждый раунд все игроки записывают одно и то же число (от 2 до 12) в синюю сетку 5x5 своих протоколов, но (обычно) в разных ячейках. После 25 раундов у каждого игрока его синяя сетка 5x5 будет окончательно заполнена. Очки присуждаются за заполнение рядов, колонок и диагоналей сетки 5x5 выигрышными комбинациями чисел.

Внимание: возможные комбинации чисел и очки, присуждаемые за них, написаны на левой стороне вашего протокола. Более подробное объяснение можно найти в разделе «Окончание игры и количество очков».

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

После девятого раунда Тим записал девять чисел в свою синюю сетку 5x5. У него уже получилось заполнить «фул-хаус» во втором ряду, и он записал восемь набранных за это очков в белый квадрат.

Игра

Каждый игрок получает таблицу очков, а также карандаш или ручку. Самый младший игрок ходит первым. Он или она бросает **оба кубика** и произносит **получившуюся сумму** громко и чётко. Теперь каждый игрок (включая того, кто бросал кубики) **должен записать это число в любой свободный квадрат** своей сетки 5x5.

***Пример:** У Сары выпадает 3 и 5. Она сообщает всем, что «сумма равна восьми». Каждый игрок записывает восьмёрку в любом свободном квадрате сетки 5x5. Сара записывает восьмёрку прямо посередине своей сетки. Тим записывает её в левом нижнем углу своей сетки. Линус записывает её в самую правую колонку.*

Когда все игроки закончили, начинается следующий раунд, и следующий игрок по часовой стрелке бросает кубики, как описано выше. Он или она бросает **оба кубика**, сообщает получившуюся **сумму**, и все игроки записывают это число в любом **свободном квадрате** своей сетки 5x5. Игра продолжается таким образом 25 раундов. После 25-го раунда очки суммируются (см. «Окончание игры и подсчёт очков»).

Внимание: мы рекомендуем записывать очки заполненного ряда, колонки или диагонали на белом поле рядом с ними, как только вы их заполнили. Однако вы также можете записать их только в конце игры.

Окончание игры и подсчёт очков

Игра заканчивается через 25 раундов. Теперь сетка 5x5 каждого игрока должна быть полностью заполнена. Очки начисляются за следующие сочетания чисел.

Очень важно: Очки за **диагональные ряды удваиваются!** Очки не начисляются за ряды без подходящей комбинации чисел.

Комбинации:	Очки:	Примеры:
2ег (Пара)	1	Два одинаковых числа 4-5-6-7-5
3ег (Три одинаковых)	3	Три одинаковых числа 7-8-7-7-4
4ег (Четыре одинаковых)	6	Четыре одинаковых числа 6-3-6-6-6
5ег (Пять одинаковых)	10	Пять одинаковых чисел 8-8-8-8-8
2ег+2ег (Две пары)	3	Два одинаковых числа и два других одинаковых числа 5-6-6-10-5
Фул-хаус	8	Три одинаковых числа и два других одинаковых числа 4-9-4-4-9
Str 7 (Стрейт с семёркой)	8	Последовательность из пяти чисел (одно из которых — семёрка) 7-10-8-6-9
StrX (Стрейт без семёрки)	12	Последовательность из пяти чисел (ни одно из которых не является семёркой) 3-5-6-2-4

Внимание: Последовательность в стрейте не обязательно должна иметь восходящий порядок (т.е., 4–5–6–7–8).

Любая последовательность подойдёт (т.е., 5–7–8–4–6). Стрейты, состоящие из четырёх или менее чисел, не засчитываются.

Каждый игрок суммирует очки за свои ряды, колонки и диагонали. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков.

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

У Тима три одинаковых числа по одной диагонали и стрейт с семёркой — по другой. Поскольку по диагонали значение удваивается, он набирает 6 очков (2x3) за три одинаковых числа и 16 очков (2x8) за стрейт. В двух рядах у Тима нет подходящей комбинации чисел, поэтому за них он не получает очков. Окончательный результат Тима — 53 очка.

Одиночная игра

Применяются те же правила, что и в обычной игре — никаких изменений. Старайтесь набрать как можно больше очков. От 50 до 79 очков — хорошо, от 80 до 99 — очень хорошо, а более 100 очков — превосходно!

Внимание:

В Knister можно играть с любым количеством игроков!