

KNISTER®

... запалює негайно!

Хайнц Вюппен



Кількість гравців: 1-12

Вік: 8+

Тривалість гри: біля 15 хв.

Суть гри

У кожному раунді всі гравці на своєму аркуші записують число (2-12) у клітинки блакитного поля розміром 5x5, довільно розміщуючи ці числа у різні місця. По завершенню 25 раундів кожен гравець має своє власне, повністю заповнене числами поле. Таким чином, гравці здобувають бали, створюючи у рядах свого поля (по горизонталі, вертикалі та діагоналі) велику кількість виграшних комбінацій. **Підказка:** комбінації та бали, які потрібно набрати, надруковані на аркуші ліворуч. Детальне роз'яснення знаходиться у розділі «Кінець гри та підрахунок балів».

The image shows a portion of the Knister game board. On the left is a scoring table with two dice icons at the top. The table lists combinations and their corresponding scores. Below the table is a 'DIAGONAL x2' section with a blank box for the total score. On the right is a 5x5 grid of blue cells. Some cells contain numbers: the top row is empty; the second row has a '9' in the fourth column; the third row has '3', '7', '3', '7', '7', and '8' in columns 1 through 6; the fourth row has a '9' in the second column; the fifth row has '8' and '11' in the first and second columns.

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

DIAGONAL x2

Total

			9		
3	7	3	7	7	8
	9				
8	11				

Після дев'ятого раунду Тім розмістив у блакитному полі 9 чисел. У другому ряді по горизонталі він отримав фул-хауз та одразу занотував 8 здобутих балів у білій клітинці.

Хід гри

Кожен гравець отримує аркуш та олівець. Розпочинає гру наймолодший гравець. Він підкидає **обидва кубики** та голосно і чітко називає **суму** на них. Тепер кожен гравець (включаючи того, хто підкидав кубики) **повинен** записати назване число в **будь-яку вільну** клітинку власного поля.

Приклад: Сара підкинула кубики з числами 3 та 5. Вона голосно на чітко називає суму чисел «8». Кожен записує вісімку в будь-яку вільну клітинку свого поля. Сара ставить вісімку безпосередньо у середину поля. Тім записує у нижній лівий кут, а Лінус – праворуч з краю.

Коли всі це зробили, наступний за годинниковою стрілкою гравець підкидає кубики та закінчує наступний раунд точно так, як описано: він підкидає **обидва кубики**, голосно і чітко вимовляє суму на них, та всі гравці повинні записати це число в **будь-яку вільну** клітинку їхнього поля. За описаними вище правилами гри всього повинно бути зіграно 25 раундів, після чого гра завершується та підраховуються бали (дивись розділ «Кінець гри та підрахунок балів»).

Підказка: якщо в процесі гри хтось з гравців повністю заповнить поле із п'ятьма числами, рекомендується одразу занести отримані бали до відповідної білої клітинки. Хто хоче, може записати бали вже наприкінці гри.

Кінець гри та підрахунок балів

Гра закінчується після 25 раундів. Отже, поле кожного гравця повністю заповнене. Бали нараховуються за нижче описаними комбінаціями.

Украй важливо: бали обох **рядів по діагоналі подвоюються**. Ряди, без описаних комбінацій, не приносять жодних балів.

Комбінації	Бали	Приклад
2ег (Подвійна)	1	Два однакових числа 4-5-6-7-5
3ег (Потрійна)	3	Три однакових числа 7-8-7-7-4
4ег (Чотирикратна)	6	Чотири однакових числа 6-3-6-6-6
5ег (П'ятикратна)	10	П'ять однакових чисел 8-8-8-8-8
2ег+2ег (Дві подвійні)	3	Пара однакових чисел 5-6-6-10-5
Фул-хаус	8	Подвійна та потрійна комбінації 4-9-4-4-9
Str 7 (Вулиця з числом 7)	8	П'ять послідовних чисел (одне з яких 7) 7-10-8-6-9
Str X (Вулиця без числа 7)	12	П'ять послідовних чисел (без числа 7) 3-5-6-2-4

Підказка: числа на одній вулиці не повинні знаходитися у порядку чергування (наприклад, 4-5-6-7-8), натомість вони можуть бути розставлені в довільному порядку (наприклад, 5-7-8-4-6). Вулиці лише з чотирма або менше числами не є дійсними.

Кожен гравець підсумовує всі свої бали у рядках по горизонталі, вертикалі та діагоналі. Гравець з найбільшою кількістю набраних балів перемагає.

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	

Тім у своїх двох рядах по діагоналі має потрібну комбінацію, ба більше – вулицю з числом «7». У цьому випадку саме ряди по діагоналі приносять йому подвійні бали. Тож за потрібну комбінацію він отримує 6 балів (2x3), а за вулицю – 16 балів (2x8). Загалом 2 ряди не приносять Тіму жодних комбінацій та відповідно жодного балу. У підсумку Тім здобуває 53 бали.

Соло-гра

Усі описані вище правила діють повністю без змін. Соло-гравець намагається заробити якомога більше балів. Результат гри з кількістю балів більше ніж 50 є цілком гарним, більше 80 – відмінним, більше 100 – неймовірним.

Підказка:

За бажанням зіграй у Knister з ще більшою кількістю гравців!

