

# KNISTER®

... VOUS ENFLAMMERA IMMÉDIATEMENT.

Heinz  
Wappen


Joueurs : 1 à 12 personnes  
Âge : à partir de 8 ans  
Durée : env. 15 minutes



## PRINCIPE DU JEU

À chaque tour, tous les joueurs inscrivent le même nombre (de 2 à 12) sur leur feuille dans la grille bleue de 5x5 cases, mais à des endroits différents (la plupart du temps). Au bout de 25 tours, chaque joueur a complètement rempli sa grille bleue de 5x5 cases. On récolte des points en réalisant le plus possible de combinaisons lucratives dans les rangées de sa grille (horizontalement, verticalement et en diagonale).

**Remarque :** Les combinaisons ainsi que les points qu'elles rapportent sont imprimés à gauche sur les feuilles. Vous trouverez une explication détaillée plus loin, dans le paragraphe « Fin de la partie & comptage des points ».

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

Après neuf tours, Tim a inscrit neuf nombres dans sa grille bleue de 5x5 cases. Dans la deuxième rangée horizontale, il a déjà réalisé un full et il a donc noté les 8 points ainsi obtenus dans la case blanche située à côté.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque joueur reçoit une feuille et un crayon. C'est le joueur le plus jeune qui commence. Il lance une fois **les deux dés en même temps** et annonce clairement à voix haute la **somme** des points des deux dés. Chaque joueur (y compris celui qui a lancé les dés) **doit** maintenant inscrire la somme dite dans **une case vide de son choix** de sa grille de 5x5 cases.

**Exemple :** Sarah obtient aux dés un 3 et un 5. Elle dit « huit » à voix haute et intelligible. Chacun note un 8 dans une case vide de son choix de sa grille de 5x5 cases. Sarah inscrit le 8 dans la case située exactement au centre de sa grille. Tim l'inscrit dans le coin en bas à gauche. Linus l'inscrit sur le bord droit.

Lorsque tous les joueurs ont inscrit le nombre, c'est au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre de lancer les dés, il joue le tour suivant exactement de la manière décrite précédemment : il lance une fois **les deux dés en même temps**, annonce clairement à voix haute la **somme** des points des deux dés et tous les joueurs doivent inscrire la somme dans **une case vide de leur choix** de leur grille de 5x5 cases. On joue en tout 25 tours de la manière décrite, puis la partie se termine et on procède au calcul final des points (cf. paragraphe « Fin de la partie & comptage des points »).

**Remarque :** Lorsqu'un joueur a rempli une rangée de 5 nombres au cours de la partie, il lui est conseillé d'inscrire immédiatement les points dans la case blanche correspondante au bout de la rangée. Mais les joueurs qui le souhaitent peuvent aussi noter les points à la fin de la partie.

## FIN DE LA PARTIE ET COMPTAGE DES POINTS


La partie se termine à l'issue du 25e tour. La grille de 5x5 cases de tous les joueurs est complètement remplie. Les joueurs obtiennent des points pour les combinaisons décrites ci-dessous.

**Très important :** Les points des deux **rangées diagonales** sont **doublés** ! Les rangées sans combinaison valable ne rapportent aucun point.

Combinaisons	Points	Exemples
2er (Paire)	1	Deux nombres identiques 4-5-6-7-5
3er (Brelan)	3	Trois nombres identiques 7-8-7-7-4
4er (Carré)	6	Quatre nombres identiques 6-3-6-6-6
5er (Yam)	10	Cinq nombres identiques 8-8-8-8-8
2er + 2er (2 paires)	3	Deux nombres identiques et deux autres nombres identiques 5-6-6-10-5
Full House	8	Un brelan plus une paire 4-9-4-4-9
Str 7 (Suite avec 7)	8	Cinq chiffres qui se suivent (dont un 7) 7-10-8-6-9
Str X (Suite sans 7)	12	Cinq chiffres qui se suivent (mais aucun 7) 3-5-6-2-4

**Remarque :** Les nombres d'une suite ne doivent pas obligatoirement être dans le bon ordre (comme par ex. 4-5-6-7-8), ils peuvent être tous dans le désordre (par ex. 5-7-8-4-6). Les suites de quatre nombres ou moins ne comptent pas.

Chaque joueur additionne les points de toutes ses rangées horizontales, verticales et diagonales. Le joueur qui obtient le résultat total le plus élevé est le gagnant.



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	8	7	3

Tim a réalisé avec ses deux diagonales un « brelan » et une « suite avec 7 ». Comme les points des rangées diagonales sont doublés, il reçoit 6 points (2x3) pour son brelan et 16 points (2x8) pour sa suite. Dans deux rangées, Tim n'a réalisé aucune combinaison valable, il ne reçoit donc aucun point pour ces deux rangées. Le résultat total de Tim est de 53 points.

## PARTIE EN SOLO

Toutes les règles décrites ci-dessus s'appliquent sans aucune modification. Le joueur solo essaie d'obtenir le résultat le plus élevé possible. Un total de plus de 50 points est bien, un total de plus de 80 points est super, un total de plus de 100 points est spectaculaire.

### REMARQUE :

**Si vous en avez envie, vous pouvez jouer à Knister avec autant de personnes que vous voulez !**