

KNISTER®

... DIVERTIMENTO GARANTITO.

Heinz
Wüppen

Giocatori: 1-12
Età: da 8 anni
Durata: ca. 15 minuti



IDEA DEL GIOCO

In ogni giro, tutti i giocatori riportano gli stessi numeri (2-12) nella griglia blu 5x5 della loro cartella, ma (per lo più) in una posizione diversa. Dopo 25 giri, ogni giocatore ha riempito tutta la sua griglia blu 5x5. Si ottengono punti inserendo più combinazioni lucrative possibili nelle righe (orizzontali, verticali, diagonali) della propria griglia 5x5.

Nota: Le combinazioni insieme ai punti ottenibili sono stampate sulla cartella a sinistra. In «Fine del gioco & punteggio» segue una spiegazione dettagliata.

							
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							

Dopo il nono giro, Tommaso ha inserito nove numeri nella sua griglia blu 5x5, realizzando già una Full House nella seconda riga orizzontale. Pertanto ha subito segnato nella casella bianca vicina gli 8 punti così ottenuti.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Ciascun giocatore riceve una cartella e una matita. Inizia il giocatore più giovane. Lancia una volta **entrambi i dadi** e dice chiaramente ad alta voce la loro **somma**. Adesso tutti i giocatori (anche chi ha lanciato) **devono** riportare la somma dichiarata in una **qualsiasi casella libera** della loro griglia 5x5.

Esempio: Sara fa un 3 e un 5 con i dadi. Dice forte e chiaro "otto". Tutti inseriscono un 8 in una casella libera qualsiasi della loro griglia 5x5. Sara inserisce l'8 proprio al centro della sua cartella. Tommaso lo riporta nell'angolo in basso a sinistra. Lino lo riporta sul margine destro.

Quando tutti l'hanno fatto, il giocatore successivo in senso orario diventa il nuovo lanciatore di dadi e porta a termine il giro seguente esattamente come appena illustrato: tira una volta **con entrambi i dadi**, dice forte e chiaro la **somma** e tutti i giocatori devono inserire questo numero in una casella **libera qualsiasi** della loro griglia 5x5. Si gioca nel modo descritto per 25 giri in tutto, poi il gioco finisce e si fa la conta finale (vedi «Fine del gioco & punteggio»).

Nota: Se un giocatore nel corso del gioco ha riempito tutta una riga con 5 numeri, è consigliabile che riporti subito i punti nella corrispondente casella bianca dei punti accanto. Chi vuole, può anche segnare i punti proprio alla fine.

FINE DEL GIOCO & PUNTEGGIO

Il gioco finisce dopo il 25esimo giro. La griglia 5x5 di ogni singolo giocatore è adesso tutta piena. Ci sono punti per le combinazioni illustrate sotto.

Importantissimo: I punti delle **due righe diagonali raddoppiano!** Righe senza combinazioni valide non danno punti.

Combinazioni	Punti	Esempi
2er (2 numeri uguali)	1	Due numeri esattamente uguali 4-5-6-7-5
3er (3 numeri uguali)	3	Tre numeri esattamente uguali 7-8-7-7-4
4er (4 numeri uguali)	6	Quattro numeri esattamente uguali 6-3-6-6-6
5er (5 numeri uguali)	10	Cinque numeri esattamente uguali 8-8-8-8-8
2er + 2er (2 ambi)	3	Due numeri uguali e altri due numeri uguali 5-6-6-10-5
Full House	8	Un terno e un altro ambo 4-9-4-4-9
Str 7 (Strada con 7)	8	Cinque numeri consecutivi (di cui uno è un 7) 7-10-8-6-9
Str X (Strada senza 7)	12	Cinque numeri consecutivi (di cui nessuno è un 7) 3-5-6-2-4

Nota: I numeri di una strada non devono osservare la giusta sequenza per essere validi ai fini del punteggio (per es. 4-5-6-7-8), ma possono essere annotati anche in disordine (per es. 5-7-8-4-6). Strade formate da quattro e meno numeri invece non valgono.

Ogni giocatore somma i punti di tutte le sue righe orizzontali, verticali e diagonali. Il giocatore con il totale più alto è il vincitore.



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	

Tommaso ha fatto un «terno» o una «strada con 7» nelle sue due righe diagonali. Siccome le righe diagonali fanno punto doppio, ottiene 6 punti (2x3) per il terno e 16 punti (2x8) per la strada. In due righe in tutto Tommaso non ha fatto una combinazione valida, per cui non ottiene punti. Il risultato totale di Tommaso è 53 punti.

GIOCO IN SOLITARIO

Valgono completamente invariate tutte le regole spiegate. Il giocatore solitario cerca di fare un risultato più alto possibile. Più di 50 punti sono un buon risultato, più di 80 punti sono un risultato super, oltre 100 punti sono un risultato spettacolare.

NOTA:

Chi vuole può giocare a Knister con quante persone desidera!