

KNISTER®

Heinz
Wüppen



... SPÄNNING FRÅN FÖRSTA SLAGET!

Spelare: 1-12 Ålder: från 8 år Tidsåtgång: ca 15 minuter

SPELKONCEPT

Varje spelare får en spelbricka med 5x5 rutor och fyller den, omgång för omgång, med siffror. Alla spelare fyller i samma siffra (2-12) under varje omgång, men var och en väljer själv i vilken ruta på spelbrickan. Efter 25 omgångar är alla rutorna på spelbrickan fyllda och poängen räknas ut lodrätt, vågrätt och diagonalt för olika sifferkombinationer.

Obs: Sifferkombinationerna och deras poängvärden finns angivna till vänster om rutnätet på spelbrickan. Mer detaljerad information finns under rubriken *Spelets avslutning och poängberäkning*.

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						

Efter den nionde omgången har Tim fyllt i nio siffror på sin blå spelbricka. Han har redan lyckats få kåk på andra raden vågrätt och skriver därför upp 8 poäng i den vita poängrutan till höger.

SPELETS GÅNG

Varje spelare tar en spelbricka och en penna. Den som är yngst får börja. Han eller hon slår med **båda tärningarna** och talar högt och tydligt om **summan** av de två tärningarna. Samtliga spelare (även den som slog med tärningarna) fyller därefter i siffran i **valfri ledig ruta** i rutnätet (5 x 5) på sin spelbricka. Alla **måste** skriva siffran som tärningslaget angav.

***Exempel:** Sara slår 3 och 5 med tärningarna och säger klart och tydligt: "Åtta." Alla spelare skriver nu in siffran 8 i någon av de 5x5 rutorna på sin spelbricka. Sara fyller i rutan i mitten på sin spelbricka, Tim väljer rutan längst ned till vänster medan Linus väljer en av rutorna i spalten längst till höger.*

När alla är klara går turen vidare till nästa spelare medurs, d.v.s. till vänster, om den som sist slog med tärningarna. Denna slår återigen med **båda tärningarna**, talar om **summan av slaget** och samtliga spelare skriver in siffran i **valfri ruta** på sin spelbricka. Spelet fortsätter så här tills 25 omgångar har spelats. Efter den sista omgången räknar var och en ihop sin poäng (se *Spelets avslutning och poängberäkning*).

Obs: Den som vill göra det enkelt för sig fyller i den vita poängrutan för varje vågrät, lodrät eller diagonal rad så fort alla fem rutorna är fulla. Det går dock lika bra att vänta med att räkna ut poängen tills spelet är slut.

SPELETS AVSLUTNING OCH POÄNGBERÄKNING


Spelet är slut när 25 omgångar har spelats och spelarna har fyllt samtliga 5x5 rutor. I tabellen nedan ser du vilka sifferkombinationer som ger poäng.

Viktigt: De två **diagonalerna** ger **dubbla poäng!** Rader utan någon giltig sifferkombination ger inga poäng.

Kombinationer	Poäng	Exempel
2er (par)	1	Exakt två av samma siffra 4-5-6-7-5
3er (tretal)	3	Exakt tre av samma siffra 7-8-7-7-4
4er (fyrtal)	6	Exakt fyra av samma siffra 6-3-6-6-6
5er (femtal)	10	Exakt fem av samma siffra 8-8-8-8-8
2er + 2er (två par)	3	Två av samma siffra och två av en annan siffra 5-6-6-10-5
Full House (kåk)	8	Ett tretal och ett par i samma rad 4-9-4-4-9
Str 7 (stege med sju)	8	Fem siffror i ordningsföljd (varav en är en sju) 7-10-8-6-9
Str X (stege utan sju)	12	Fem siffror i ordningsföljd (varav ingen är en sju) 3-5-6-2-4

Obs: Siffrorna i en stege måste inte stå i rätt ordning (t.ex. 4-5-6-7-8) på spelbrickan. Det räknas fortfarande som stege om siffrorna står blandat (t.ex. 5-7-8-4-6). Fyra siffror i följd eller färre räknas inte som stege.

Varje spelare adderar poängen för sina vågräta, lodräta och diagonala rader. Spelaren med flest poäng vinner.



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	

Tim har ett tretal på den ena diagonalen och en stegen med en sju på den andra diagonalen. Eftersom diagonalerna ger dubbla poäng får han 6 poäng (2x3) för tretalet och 16 poäng (2x8) för stegen. Två av Tims rader har inga giltiga sifferkombinationer och ger inga poäng alls. Tims sammanlagda summa blir 53 poäng.

SOLOSPEL

Vid spel med en ensam spelare gäller exakt samma regler som i grundspelet. Försök att samla ihop så många poäng som möjligt. 50-79 poäng är bra, 80-99 poäng är väldigt bra och över 100 poäng är helt enastående!

OBSERVERA

Knister kan spelas med hur många spelare som helst!