

KNASTER®

... ELEKTRISIERT TOTAL!



Markus Schleiningner Reinhard Staupe Heinz Wüppen

Spieler: 1-12 Personen

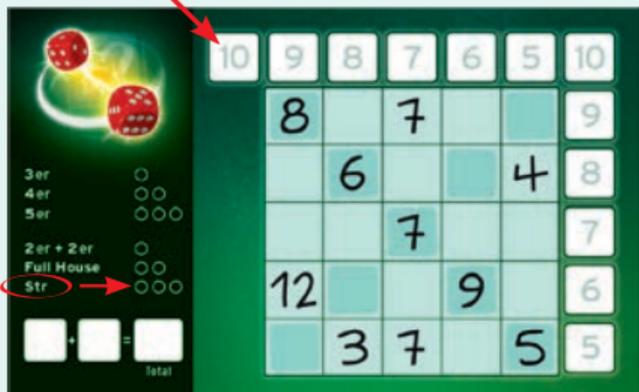
Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 15 Minuten

Spielidee

1.) In jeder Runde wird eine Zahl (2-12) gewürfelt. Jeder Spieler muss die gewürfelte Zahl bei sich auf dem Zettel in sein grünes 5x5-Raster entweder **eintragen** oder eine solche (bereits eingetragene) Zahl **umkreisen**.

2.) Hat ein Spieler eine komplette Reihe (waagrecht, senkrecht oder diagonal) mit 5 Zahlen gefüllt und dabei ein brauchbares Ergebnis (Drilling, Full House, Straße usw.) erzielt, muss er in dieser Reihe sofort zusätzliche Zahlen umkreisen – umkreiste Zahlen sind immer gut. **Hinweis:** Die brauchbaren Ergebnisse sind links auf dem Zettel abgedruckt. Eine ausführliche Erklärung folgt am Ende der Spielregel.



Die komplette diagonale Reihe ist mit 5 Zahlen gefüllt und es wurde damit eine Straße (5-6-7-8-9) erzielt. Es müssen nun (wie links auf dem Zettel ersichtlich) sofort drei **beliebige** dieser fünf Felder umkreist werden.

3.) Hat ein Spieler in einer kompletten Reihe (waagrecht, senkrecht oder diagonal) **alle 5 Zahlen umkreist**, bekommt er dafür die entsprechenden **Siegpunkte** im weißen Feld daneben. Außerdem gibt es am Spielende für jede umkreiste Zahl des grünen 5x5-Rasters einen Siegpunkt.

Spielablauf

Jeder Spieler bekommt einen Zettel und einen Stift. Der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt einmal **mit beiden Würfeln** und nennt laut und deutlich deren **Summe**. Nun **muss** jeder Spieler (auch der Würfler) die genannte Zahl entweder:

- in **ein beliebiges freies** Feld seines grünen 5x5-Rasters **eintragen** oder
- **eine** solche (bereits eingetragene) Zahl in seinem grünen 5x5-Raster **umkreisen** (sofern vorhanden).

Beispiel: Sarah beginnt das Spiel und würfelt eine 3 und eine 6. Sie sagt laut und deutlich „neun“ an. Jeder trägt nun als allererste Zahl eine 9 in ein beliebiges freies Feld seines 5x5-Rasters ein. Sarah trägt die 9 exakt in die Mitte ihres Rasters ein. Tim trägt sie in die obere Reihe ein. Linus trägt sie rechts am Rand ein.

Hat jeder Spieler eingetragen oder umkreist, wird der nächste Spieler im Uhrzeigersinn zum neuen Würfler und absolviert exakt wie gerade beschrieben die nächste Runde: Er würfelt **einmal mit beiden Würfeln**, sagt laut und deutlich **die Summe** an, und **alle Spieler müssen** die genannte Zahl entweder in ein beliebiges freies Feld ihres 5x5-Rasters **eintragen** oder **eine** solche (bereits eingetragene) Zahl **umkreisen** (falls mehrere vorhanden sind, sucht er sich eine hiervon aus). In der beschriebenen Weise wird im Uhrzeigersinn weitergespielt, bis das Spielende erreicht ist (siehe „Spielende & Wertung“).

The image shows a digital board game interface. On the left, there are two dice, one red and one white, with numbers 3 and 6 visible. Below the dice are icons for different game states: 3er (one circle), 4er (two circles), 5er (three circles), 2er + 2er (two circles), Full House (three circles), and Str (four circles). At the bottom left, there is a calculator-like input: a box with a plus sign, a box with an equals sign, and a box labeled 'total'. The main part of the interface is a 5x5 grid of light blue squares. The top row contains the numbers 10, 9, 8, 7, 6, 5, 10. The grid contains the following numbers: Row 1: 10, 9, 8, 7, 6, 5, 10; Row 2: 9, 11, 9; Row 3: 5, 5, 7, 5, 8; Row 4: 5, 7; Row 5: 8, 6; Row 6: 11, 5. The number 11 in the bottom row is circled.

Tim hat bereits neun Zahlen bei sich eingetragen, u.a. zweimal eine 11. Sarah ist dran, würfelt eine 6 und eine 5 und sagt „elf“ an. Tim möchte keine weitere 11 bei sich eintragen und umkreist eine der beiden bereits vorhandenen 11er.

Reihe mit 5 Zahlen gefüllt

Hat ein Spieler im Spielverlauf eine komplette Reihe (waagrecht, senkrecht oder diagonal) mit 5 Zahlen gefüllt (egal ob mit oder ohne umkreisten Zahlen) und damit ein **brauchbares Ergebnis** erzielt (links auf dem Zettel aufgeführt), muss er in der betreffenden Reihe **sofort** die angegebene Anzahl an Kreisen machen – und zwar um **beliebige** Zahlen **dieser Reihe**. Es ist nicht erlaubt, die Kreise später (in einer der folgenden Runden) zu machen – es muss sofort geschehen. Sollte eine komplette Reihe mit 5 Zahlen gefüllt sein und es wurde damit kein brauchbares Ergebnis erzielt, dann darf natürlich keine Zahl in dieser Reihe umkreist werden.

Hinweis: Sollte ein Spieler eine bestimmte Anzahl Kreise machen müssen (z.B. drei), aber in der Reihe sind nur noch weniger nicht-umkreiste Felder vorhanden, so umkreist er einfach entsprechend weniger.

Beachte: Eine Reihe mit weniger als 5 Zahlen ist noch nicht komplett – damit kann **niemals** ein brauchbares Ergebnis erzielt werden.

The image shows a board game interface. On the left is a score sheet with a red circle around 'Full House'. On the right is a 7x7 grid with numbers and some circled numbers.

10	9	8	7	6	5	10
	9	11				9
5	5	7	7	5		8
		5				7
	8				4	6
			11			5

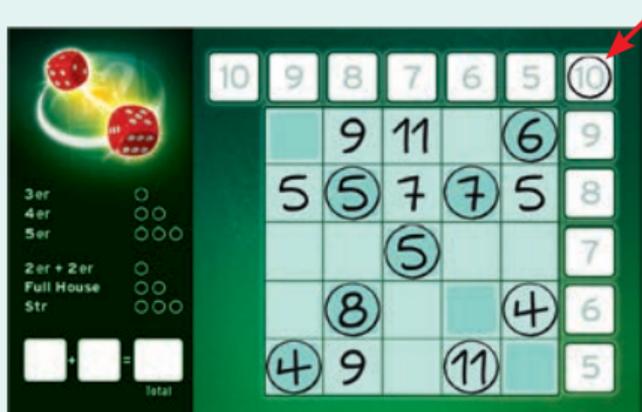
Tim hat die waagerechte Reihe mit fünf Zahlen komplett gefüllt und damit ein Full House (5-5-5-7-7) erzielt. Links auf dem Zettel ist ersichtlich, dass Tim nun zwei beliebige Zahlen dieser waagerechten Reihe sofort umkreisen muss. Er umkreist eine 5 und eine 7.

Hinweis: Die 11 und die 4 hatte er bereits in vorherigen Runden umkreist.

Beachte: Es kann vorkommen, dass ein Spieler eine Zahl einträgt, damit gleichzeitig zwei oder gar drei Reihen (theoretisch sogar vier) komplett füllt und in jeder dieser Reihen ein brauchbares Ergebnis erzielt. In diesem Fall handelt er die betreffenden Reihen nacheinander (in beliebiger Reihenfolge) ab und macht entsprechend viele Kreise darin.

Reihe mit 5 umkreisten Zahlen gefüllt

Hat ein Spieler in einer Reihe (waagrecht, senkrecht oder diagonal) **alle 5 Zahlen umkreist**, bekommt er die zu dieser Reihe gehörenden Siegpunkte. Er markiert die Siegpunkte, indem er die Zahl im weißen Feld ebenfalls gut sichtbar umkreist.

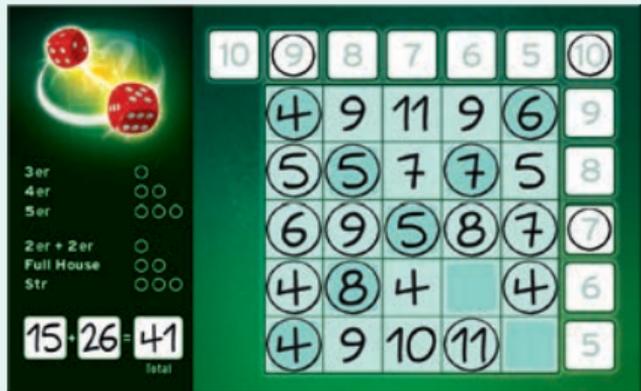


Tim hat in der diagonalen Reihe alle fünf Zahlen umkreist. Hierfür bekommt er 10 Siegpunkte und umkreist die 10 im zugehörigen weißen Feld.

Spielende und Wertung

Sobald ein Spieler in **alle 25 Felder** eine Zahl eingetragen hat, sagt er dies laut und deutlich an. Anschließend wird noch **genau einmal** gewürfelt, die zugehörige Summe angesagt und jeder darf diese Zahl dann bei sich eintragen oder damit eine Zahl umkreisen. Dann endet das Spiel und es wird wie folgt gewertet:

- Jeder Spieler addiert alle seine erzielten Siegpunkte in den **weißen** Feldern. Außerdem bekommt er **pro** umkreister Zahl des **grünen** 5x5-Rasters einen Punkt. Der Spieler mit dem höchsten Gesamtergebnis ist Sieger.



Tim hat drei komplette Reihen gewertet und damit 26 Punkte (9+10+7) erzielt. Für seine 15 Kreise im grünen Raster bekommt er 15 Punkte. Insgesamt hat Tim somit 41 Punkte erzielt.

Kombinationen	Felder umkreisen	Beispiele
3er (Drilling)	1	Genau drei gleiche Zahlen 7-8-7-7-4
4er (Vierling)	2	Genau vier gleiche Zahlen 6-3-6-6-6
5er (Fünfling)	3	Fünf gleiche Zahlen 8-8-8-8-8
2er+2er (2 Zwillinge)	1	Zwei gleiche Zahlen und zwei andere gleiche Zahlen 5-6-6-10-5
Full House	2	Ein Drilling und ein anderer Zwilling 4-9-4-4-9
Straße	3	Fünf aufeinanderfolgende Zahlen 7-10-8-6-9

Hinweis: Die Zahlen einer Straße müssen nicht in der richtigen Reihenfolge stehen (z.B. 4-5-6-7-8), sondern können alle auch durcheinander sein (z.B. 5-7-8-4-6). Straßen mit vier oder weniger Zahlen gelten nicht.

Solo-Spiel

Sämtliche beschriebenen Regeln gelten komplett unverändert. Der Solospieler versucht, ein möglichst hohes Ergebnis zu erzielen. Ergebnisse von mehr als 50 Punkten sind gut, mehr als 80 Punkte sind super, über 100 Punkte sind spektakulär. **Hinweis:** Wer mag, kann Knaster auch mit beliebig vielen Personen spielen!