

# KNASTER®

... ... ÉLECTRIFIE TOUT !



Markus Schleiningner Reinhard Staupe Heinz Wüppen

Joueurs: 1-12

Age: à partir de ans 8

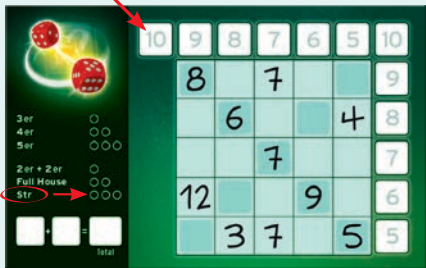
Durée: environ 15 minutes

## Concept du jeu

1.) Chaque tour, un chiffre (2-12) est obtenu au lancer de dés. Chaque joueur doit **inscrire** le chiffre obtenu sur la fiche dans sa grille verte 5x5 ou **entourer** ce chiffre (déjà écrit).

2.) Si un joueur a rempli toute une ligne (horizontale, verticale ou diagonale) avec 5 chiffres et qu'une main utilisable est obtenue (brelan, full, suite, etc.), il doit entourer immédiatement les autres chiffres de cette ligne – les chiffres entourés sont toujours une bonne chose.

**Remarque :** les mains utilisables sont imprimées à gauche sur la fiche. Elles sont suivies d'une explication détaillée à la fin des règles du jeu.



La ligne diagonale complète est remplie avec 5 chiffres, on obtient ainsi une suite (5-6-7-8-9). Il faut maintenant entourer trois de ces cinq cases **au choix** (comme vous pouvez le voir à gauche de la fiche).

3.) Si un joueur a **entouré les 5 chiffres** dans une ligne complète (horizontale, verticale ou diagonale), il obtient les **points de succès** correspondants dans la case blanche à côté. Par ailleurs, un point de succès est alloué à la fin du jeu pour chaque chiffre entouré dans la grille verte 5x5.

## Déroulement du jeu

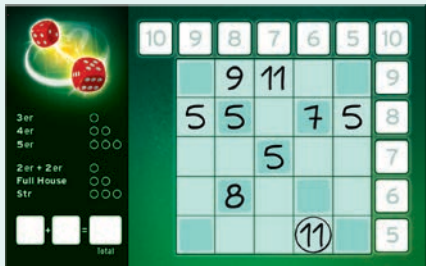
Chaque joueur reçoit une fiche et un crayon. Le joueur le plus jeune commence. Il lance une fois les **deux dés** et annonce haut et fort le total. Chaque joueur (également celui qui a lancé les dés) **doit** maintenant :

- **inscrire** le total dans une case **libre de son choix** de sa grille verte 5x5 ou
- **entourer un** tel chiffre (déjà écrit) dans sa grille verte 5x5 (le cas échéant).

**Exemple** : Sarah commence le jeu et obtient un 3 et un 6 au lancer de dés. Elle annonce haut et fort « neuf ». Chaque personne écrit maintenant un 9 comme tout premier chiffre dans une case libre de son choix de sa grille 5x5. Sarah écrit le 9 précisément au centre de sa grille. Tim l'écrit dans la ligne supérieure. Linus l'écrit à droite au bord.

Si chaque joueur a écrit ou entouré le chiffre, le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre est le prochain à lancer les dés et effectue le prochain tour comme nous venons de le décrire :

Il lance **une fois les deux dés**, annonce haut et fort le **total**, et **tous les joueurs doivent** ensuite **écrire** le chiffre annoncé dans une case libre de leur choix de leur grille 5x5 ou **entourer un** tel chiffre (déjà écrit) (si plusieurs sont déjà inscrits, ils en choisit un parmi ces chiffres). Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre comme nous l'avons décrit, jusqu'à ce que la partie soit terminée (voir « Fin du jeu et comptage des points »).



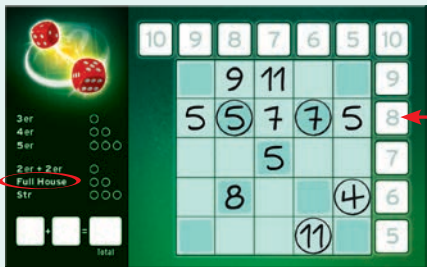
Tim a déjà inscrit neuf chiffres dans sa grille, dont deux fois un 11. C'est au tour de Sarah, elle obtient un 6 et un 5 au lancer de dés et annonce « onze ». Tim ne souhaite pas écrire un autre 11 dans sa grille et entoure l'un des deux 11 déjà inscrits.

## Ligne remplie avec 5 chiffres

Si un joueur a rempli une ligne complète (horizontale, verticale ou diagonale) avec 5 chiffres (que ce soit avec ou sans chiffres entourés) et a ainsi obtenu **une main utilisable** (mentionnée à gauche de la fiche), il doit **immédiatement** entourer le nombre indiqué dans la ligne concernée – ainsi que des chiffres **au choix dans cette ligne**. Il est interdit de les entourer plus tard (au cours de l'un des tours suivants), il faut le faire immédiatement. Si une ligne complète est remplie avec 5 chiffres et qu'aucune main utilisable n'est obtenue, il ne faut bien entendu pas entourer de chiffres dans cette ligne.

**Remarque :** si un joueur a dû entourer un certain chiffre (par ex. : trois), mais qu'il reste moins de cases non entourées dans la ligne, il doit simplement en entourer moins en conséquence.

**Note:** une ligne comportant moins de 5 chiffres n'est pas encore complète – il est ainsi **impossible** d'obtenir une main utilisable.



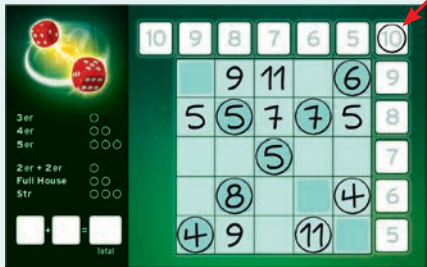
Tim a rempli entièrement la ligne horizontale avec cinq chiffres et a ainsi obtenu un full (5-5-5-7-7). On peut constater à gauche de la fiche que Tim doit maintenant entourer immédiatement deux chiffres au choix dans cette ligne horizontale. Il entoure un 5 et un 7.

**Remarque :** il avait déjà entouré le 11 et le 4 au tour précédent.

**Note:** il peut arriver qu'un joueur inscrive un chiffre et remplisse ainsi au même moment deux voire trois lignes (même quatre en théorie) et qu'une main utilisable soit obtenue dans chacune de ces lignes. Dans ce cas, il s'occupe des lignes concernées les unes après les autres (dans l'ordre de son choix) et entoure par conséquent de nombreuses lignes.

## Ligne remplie avec 5 chiffres entourés

Si un joueur a **entouré les 5 chiffres** contenus dans une ligne (horizontale, verticale ou diagonale), il obtient les points de succès correspondants à cette case. Il marque les points de succès en entourant également le chiffre dans la case blanche de manière bien visible.

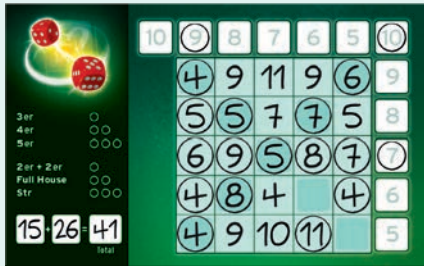


Tim a entouré les cinq chiffres dans la ligne diagonale. Il reçoit donc 10 points de succès et entoure le 10 dans la case blanche correspondante.

## Fin du jeu et comptage des points

Dès qu'un joueur a **inscrit un chiffre dans les 25 cases**, il l'annonce haut et fort. Les dés sont ensuite lancés **une dernière fois**, le total correspondant est annoncé, et chaque joueur peut alors écrire ce chiffre dans sa grille ou entourer un chiffre. La partie est ensuite terminée et on compte les points comme suit :

- Chaque joueur additionne tous les points de succès qu'il a obtenus dans les cases **blanches**. Par ailleurs, chaque joueur reçoit un point **par** chiffre entouré dans la grille **verte** 5x5. Le joueur obtenant le plus de points a gagné.



Tim a compté trois lignes complètes et a ainsi obtenu 26 points (9+10+7). Il reçoit également 15 points pour les 15 chiffres qu'il a entourés dans sa grille verte. Au total, Tim obtient 41 points.

Combinaisons	Entourer des cases	Exemples
Brelan	1	Trois nombres identiques 7-8-7-7-4
Carré	2	Quatre nombres identiques 6-3-6-6-6
Yam	3	Cinq nombres identiques 8-8-8-8-8
2 paires	1	Deux nombres identiques et deux autres nombres identiques 5-6-6-10-5
Full	2	Un brelan plus une paire 4-9-4-4-9
Straight	3	Cinq chiffres qui se suivent 7-10-8-6-9

**Remarque :** les chiffres d'une suite ne doivent pas obligatoirement se suivre (par ex. : 4-5-6-7-8), ils peuvent en effet être dans n'importe quel ordre (par ex. : 5-7-8-4-6). Les suites avec quatre chiffres ou moins ne comptent pas.

## Jeu en solo

Toutes les règles décrites restent inchangées. Le joueur solo cherche à obtenir le meilleur résultat possible. Les résultats de plus de 50 points sont bons, mais plus de 80 points sont super, et plus de 100 points spectaculaires ! **Remarque :** il est possible de jouer à Knaster avec autant de personnes que l'on souhaite.