

# KNASTER®

... ÚPLNĚ VÁS ZELEKTRIZUJE!



Markus Schleiningger Reinhard Staupe Heinz Wüppen

Počet hráčů: 1-12

Věk: od 8 let

Herní doba: okolo 15 min.

## Myšlenka hry

1.) V každém kole se hodí jedno číslo (2-12). Každý hráč musí do zelené tabulky 5x5 na svém lístku hozené číslo buď **zapsat** nebo toto (již zapsané) číslo **zakroužkovat**.

2.) Pokud hráč vyplnil kompletní řadu (vertikálně, horizontálně nebo diagonálně) s 5 čísly a dosáhl přitom použitelného výsledku (trojice, full house, postupka atd.), musí v této řadě okamžitě zakroužkovat dodatečná čísla - zakroužkovaná čísla jsou vždy dobrá.

**Upozornění:** Použitelné výsledky jsou vytištěny vlevo na lístku. Podrobné vysvětlení následuje na konci herních pravidel.

10	9	8	7	6	5	10
8		7				9
	6			4		8
		7				7
12			9			6
	3	7		5		5

Kompletní diagonální řada je zaplněna 5 čísly a obsahuje postupku (5-6-7-8-9). Nyní je potřeba (jak je vidět vlevo na lístku) okamžitě zakroužkovat tři libovolná pole z těchto pěti polí.

3.) Pokud hráč v jedné kompletní řadě (horizontálně, vertikálně nebo diagonálně) **zakroužkoval všech 5 čísel**, dostane za to odpovídající **výherní body** v bílém políčku vedle. Kromě toho se na konci hry připočítá za každé zakroužkované číslo zelené tabulky jeden výherní bod.

## Průběh hry

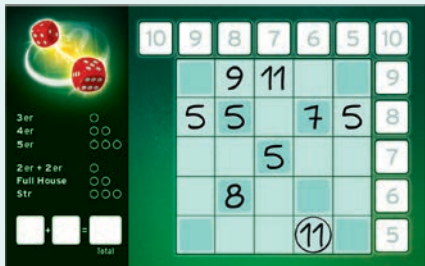
Každý hráč obdrží jeden lístek a tužku. Nejmladší hráč začíná. Jednou hodí **oběma kostkami** a nahlas a zřetelně řekne jejich **součet**. Nyní **musí** každý hráč (i ten, který házel kostkami) jmenované číslo buď:

- **zapsat do libovolného prázdného pole** své zelené tabulky 5x5 nebo
- **zakroužkovat jedno stejné** (již zapsané) číslo ve své zelené tabulce 5x5 (pokud je k dispozici).

**Příklad:** Klára zahajuje hru a hodí 3 a 6. Řekne nahlas a zřetelně „devět“. Každý vyplní jako první číslo do libovolného volného pole své tabulky 5x5 číslo 9. Klára zanesse 9 přesně doprostřed své tabulky. Max ji zanesse do vrchní řady. Pavel ji vyplní zkraje vpravo.

Když každý hráč číslo zapsal nebo zakroužkoval, hází kostkou další hráč po směru hodinových ručiček a další kolo proběhne stejně, jako bylo právě popsáno:

Hodí **oběma kostkami**, řekne hlasitě a výrazně **součet** a **všichni hráči musí** jmenované číslo buď **zapsat** do libovolného pole své tabulky 5x5, nebo **toto** (již zapsané) číslo **zakroužkovat** (pokud jich je k dispozici více, vybere si jedno z nich). Popsaným způsobem se ve směru hodinových ručiček hraje dál, dokud není hra u konce (viz „Konec hry a vyhodnocení“).



Max si už zapsal devět čísel, mimo jiné dvakrát 11. Klára je na řadě, hodí 6 a 5 a řekne „jedenáct“. Max si nechce zapsat další 11 a jednu ze dvou již zapsaných 11 zakroužkuje.

## Vyplněná řada s 5 čísly

Pokud některý z hráčů v průběhu hry vyplnil kompletní řadu (horizontální, vertikální nebo diagonální) s 5 čísly (ať již se zakroužkovanými čísly nebo bez nich) a dosáhl tím **použitelného výsledku** (uvedeno na lístku), musí v příslušné řadě **hned** udělat uvedený počet kroužků – a to kolem **libovolných** čísel **této řady**. Není dovoleno udělat kroužky později (v některém z následujících kol) – kroužkování musí proběhnout okamžitě. Pokud je řada kompletně zaplněná 5 čísly aniž by bylo dosaženo použitelného výsledku, není samozřejmě dovoleno zakroužkovat žádné číslo této řady.

**Upozornění:** Pokud má hráč udělat stanovený počet kroužků (např. tři), ale v řadě je k dispozici menší počet nezakroužkovaných polí, pak zakroužkuje zbývající nezakroužkovaná čísla.

**Pozor:** Řada s méně než 5 čísly není kompletní – tudíž tím **nemůže** být docíleno použitelného výsledku.

The image shows a board game interface. On the left is a scorecard with a red die icon and a green die icon. The scorecard has the following items: 3er (0 circles), 4er (0 circles), 5er (0 circles), 2er + 2er (0 circles), Full House (0 circles, circled in red), and 5tr (0 circles). Below the scorecard is a small calculator with two input boxes, an equals sign, and a 'total' label. On the right is a 6x6 grid with numbers 10, 9, 8, 7, 6, 5, 10 in the top row. 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, 7, 5, 8; Row 4: 5, 7; Row 5: 8, 4, 6; Row 6: 11, 5. The numbers 5, 7, 8, 4, 11, and 5 are circled. A red arrow points to the circled 8 in the third row, sixth column.

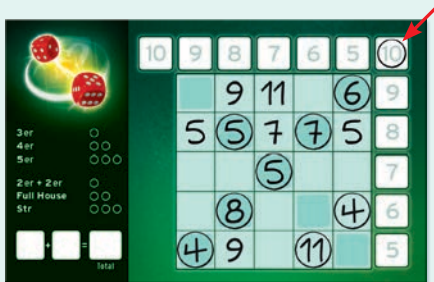
Max má horizontální řadu zcela zaplněnou a dosáhl tím full house (5-5-5-7-7). Vlevo na lístku je vidět, že má nyní Max zakroužkovat dvě libovolná čísla této horizontální řady. Zakroužkuje 5 a 7.

**Upozornění:** V předchozích kolech již zakroužkoval 11 a 4.

**Pozor:** Může se stát, že hráč vyplní číslo, čímž kompletně doplní dvě, nebo dokonce tři řady (teoreticky jsou možné dokonce i řady čtyři) a v každé z těchto řad dosáhne použitelného výsledku. V takovém případě bude postupovat řadu za řadou (v libovolném pořadí) a udělá v nich odpovídající počet kroužků.

## Řada vyplněná s 5 zakroužkovanými čísly

Pokud některý z hráčů v jedné z řad (horizontálně, vertikálně nebo diagonálně) **zakroužkuje všech 5 čísel**, dostane za tuto řadu příslušné vítězné body. Označí počet vítězných bodů tím, že číslo viditelně zakroužkuje v bílém poli.

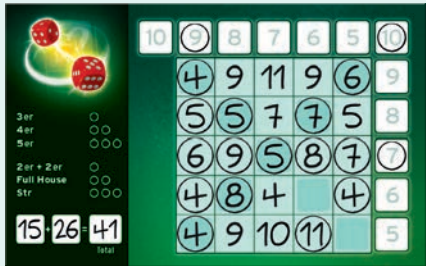


Max zakroužkoval v diagonální řadě všech pět čísel. Zato dostane 10 vítězných bodů a zakroužkuje 10 v příslušném bílém poli.

## Konec hry a vyhodnocení

Jakmile jeden z hráčů **vyplnil všech 25 polí čísky**, nahlas a zřetelně to oznámí. Poté se ještě **jednou** hodí kostkami, oznámí se příslušný součet a každý si smí toto číslo zapsat, nebo ho zakroužkovat. Poté hra končí a provede se následující vyhodnocení:

- Každý hráč sečte všechny svoje dosažené výherní hody v **bílých** polích. Kromě toho dostane **za každé** zakroužkované číslo v **zelené** tabulce 5x5 jeden bod. Vítězí hráč s nejvyšším počtem bodů.



Max dosáhl tří kompletních řad a získal tak 26 bodů (9+10+7). Za svých 15 kroužků v zelené tabulce dostane 15 bodů. Celkem tak dosáhl Max 41 bodů.

Kombinace	Kroužkování polí	Příklady
3er (Trojice)	1	Jedna trojice čísel 7-8-7-7-4
4er (Čtveřice)	2	Čtveřice čísel 6-3-6-6-6
5er (Pěťice)	3	Pěťice stejných čísel 8-8-8-8-8
2er + 2er (Dvě dvojice)	1	Dvě dvojice čísel 5-6-6-10-5
Full House	2	Trojice a dvojice čísel 4-9-4-4-9
Str 7	3	Postupka z pěti čísel 7-10-8-6-9

**Upozornění:** Čísla jedné postupky nemusí být ve správném pořadí (např. 4-5-6-7-8), ale mohou být i promíchaná (např. 5-7-8-4-6). Postupky se čtyřmi nebo méně čísly se nepočítají.

## Sólo hra

Veškerá pravidla platí beze změny. Sólový hráč se pokusí dosáhnout co možná nejvyššího výsledku. Výsledky s více než 50 body jsou dobré, více než 80 bodů je skvělé a výsledky s více než 200 body jsou spektakulární.

**Upozornění:** Kdo chce, může hrát Knaster s libovolným počtem osob!