

KNASTER®

... ELEKTRYZUJE CAŁKOWICIE!



Markus Schleiningger Reinhard Staupe Heinz Wüppen

Gracze: 1-12 osób

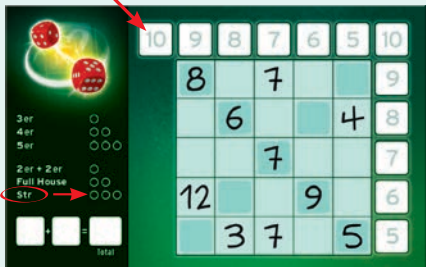
Wiek: powyżej 8 lat

Czas trwania: ok. 15 minut

Reguły gry

1.) W każdej rundzie wyrzuca się kostki dające w sumie liczbę (2-12). Każdy gracz powinien albo **zapisać** uzyskaną liczbę na kartce w zielonym rastrze 5x5 lub (zapisaną już) liczbę **zakreślić kółkiem**.

2.) Po wypełnieniu przez gracza całego rzędu (poziomego, pionowego lub po przekątnej) 5 liczbami i uzyskaniu dzięki temu użytecznego wyniku (drilling, full house, uliczka itd.), powinien w tym rzędzie natychmiast zakreślić kółkiem dodatkowe liczby – zakreślone liczby są zawsze dobre. **Wskazówka:** Użyteczne wyniki są wydrukowane na kartce z lewej strony. Szczegółowe wyjaśnienie następuje na końcu reguł gry.



Kompletny rząd po przekątnej wypełniony jest 5 liczbami i uzyskano w ten sposób uliczkę (5-6-7-8-9). Należy teraz natychmiast (jak to jest widoczne z lewej strony na kartce) zakreślić kółkiem trzy dowolne z tych pięciu pól.

3.) Po **zakreśleniu** przez gracza kółkiem całego rzędu (poziomego, pionowego lub po przekątnej) **wszystkich 5 liczb**, gracz otrzymuje odpowiednie **punkty premiowe** w białym polu obok. Oprócz tego na koniec gry za każdą zakreśloną kółkiem liczbę zielonego rastra 5x5 otrzymuje się jeden punkt premii.

Przebieg gry

Każdy gracz otrzymuje jedną kartkę oraz ołówek. Zaczyna najmłodszy gracz. Wyrzuca **obydwie kostki** i wymawia głośno i wyraźnie uzyskaną **sumę**. Następnie każdy gracz (również ten rzucający kostkami) **musi** wymienioną liczbę:

- **wpisać do dowolnego pola** swojego zielonego rastra 5x5 lub
- **zakreślić kółkiem taką** liczbę (wpisaną już) w swoim zielonym rastrze 5x5 (o ile jest).

Przykład: Sarah zaczyna grę i uzyskała po wyrzuceniu kostek liczby 3 oraz 6. Wymawia ona głośno i wyraźnie „dziewięć”. Następnie każdy gracz wpisuje pierwszą liczbę 9 do dowolnego wolnego pola rastra 5x5. Sarah wpisuje 9 dokładnie w środku swojego rastra. Tim wpisuje ją do górnego rzędu. Linus wpisuje ją z brzegu po prawej stronie.

Po tym, jak każdy gracz wpisał lub zakreślił kółkiem tę liczbę, następny gracz w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara przystępuje do rzucania kostek i zalicza dokładnie tak, jak już opisano następną rundę: Wyrzuca **jeden raz obydwie kostki**, wypowiada głośno i wyraźnie **sumę** i **wszyscy gracze muszą** albo **wpisać** wymienioną liczbę do dowolnego wolnego pola swojego rastra 5x5 lub **zakreślić kółkiem taką** (wpisaną już) liczbę, (jeśli jest ich więcej, wyszukuje sobie jedną z nich). Grę kontynuuje się w opisany sposób w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, aż do zakończenia gry (patrz „Zakończenie gry & ocena”).

The image shows a digital interface for a board game. 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 simple addition calculator: a box with a plus sign, 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 second row has 9 in the second column and 11 in the third column. The third row has 5 in the first column, 5 in the second column, 7 in the fourth column, and 5 in the fifth column. The fourth row has 5 in the third column. The fifth row has 8 in the first column. The bottom row has 11 in the third column, circled in black. To the right of the grid is a vertical column of five boxes containing the numbers 9, 8, 7, 6, 5 from top to bottom.

Tim wpisał już u siebie dziewięć liczb, w tym dwa razy 11.

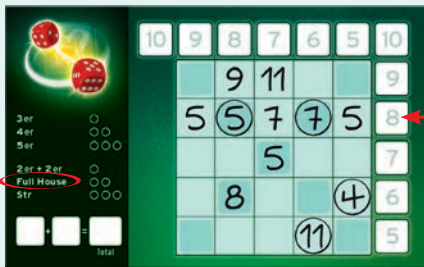
Sarah właśnie rzuca kostki i uzyskała 6 oraz 5 i wymawia „jedenaście”. Tim nie chce wpisywać u siebie 11 i zakreśla kółkiem jedną z obydwo już istniejących 11.

Rządek wypełniony 5 liczbami

Jeśli którykolwiek gracz w trakcie gry wypełnił cały rząd (poziomy, pionowy lub po przekątnej) 5 liczbami (niezależnie czy z lub też bez zakreślonych kółkiem liczb) i uzyskał tym samym **użyteczny wynik** (podany z lewej strony na kartce), powinien **natychmiast** w danym rzędzie zakreślić podaną liczbę kółek – a mianowicie wokół **dowolnych** liczb **tego rzędu**. Nie wolno zakreślać kółek później (w jednej z kolejnych rund) – musi to nastąpić natychmiast. Jeśli wypełni się cały rząd 5 liczbami, a nie uzyska się użytecznego wyniku, to oczywiście w rzędzie tym nie można zakreślać kółkiem żadnej liczby.

Wskazówka: Jeśli którykolwiek gracz musiał zakreślić określoną liczbę kółek (np. trzy), lecz w rzędzie znajduje się mniej niezakreślonych kółkami pól, to zakreśla po prostu odpowiednio mniej pól.

Należy pamiętać: Rząd mający mniej niż 5 liczb nie jest kompletny – na skutek tego nie można **nigdy** uzyskać użytecznego wyniku.



Tim wypełnił poziomy rząd pięcioma liczbami, a tym samym uzyskał full house (5-5-5-7-7). Z lewej strony na kartce widocznym jest, iż Tim musi teraz natychmiast zakreślić dwie dowolne liczby tego rzędu. Zakreśla on liczbę 5 oraz liczbę 7.

Wskazówka: Liczbę 11 oraz liczbę 4 zakreślił już w poprzednich rundach.

Należy pamiętać: Może się zdarzyć, że gracz wpisze liczbę, którą wypełni równocześnie dwa lub nawet trzy rzędkę (teoretycznie nawet cztery) i w każdym z tych rzędków uzyska użyteczny wynik. W takim przypadku negocjuje odnośne rzędkę po kolei (w dowolnej kolejności) i zakreśla w nich odpowiednio dużo kótek.

Rządek wypełniony 5 zakreślonymi liczbami

Jeśli gracz **zakreślił kółkami** w jednym rzędku (poziomym, pionowym lub po przekątnej) **wszystkie 5 liczb**, otrzymuje przynależne do niego punkty premii. Zaznacza również te punkty premii poprzez dobrze widoczne zakreślenie kółkami liczby w białym polu.

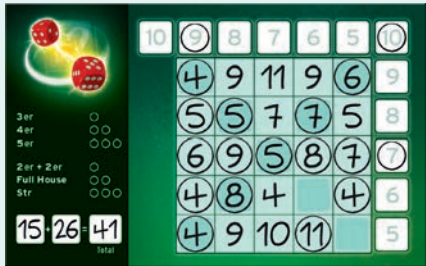


Tim zaznaczył kółkami w rzędku po przekątnej wszystkie pięć liczb. Za to uzyskuje 10 punktów premii i zakreśla kółkami liczbę 10 w przynależnym białym polu.

Zakończenie gry i ocena

W przypadku, gdy którykolwiek gracz wpisał liczby do wszystkich 25 pól, oznajmia to głośno i wyraźnie. Następnie wyrzuca się **dokładnie jeden raz** kostki, oznajmia się przynależną sumę i każdy gracz może zapisać u siebie tę liczbę lub zakreślić ją kółkiem. Następnie gra zostaje oceniona w sposób następujący:

- Każdy gracz sumuje uzyskane punkty premiiowe w **białych** polach. Oprócz tego otrzymuje on za każdą zakreśloną kółkiem liczbę **zielonego** rastra 5x5 jeden punkt. Gracz z najwyższym wynikiem całkowitym zostaje zwycięzcą.



Tim wycenił trzy kompletne rzędk i uzyskał w ten sposób 26 punktów (9+10+7). Za swoje 15 kólek w zielonym rastrze otrzymuje 15 punktów. W sumie Tim uzyskał 41 punktów.

| Kombinacje | Zakreślanie pól kólkami | Przykłady |
|------------------|-------------------------|---|
| 3 (trójka) | 1 | Dokładnie trzy takie same liczby 7-8-7-7-4 |
| 4 (czwórka) | 2 | Dokładnie cztery takie same liczby 6-3-6-6-6 |
| 5 (piątka) | 3 | Pięć takich samych liczb 8-8-8-8-8 |
| 2+2 (dwie pary) | 1 | Jedna para takich samych liczb i druga para takich samych liczb 5-6-6-10-5 |
| Full House (ful) | 2 | Trzy takie same liczby i jedna para 4-9-4-4-9 |
| Strit 7 | 3 | Ciąg pięciu kolejnych liczb 7-10-8-6-9 |

Wskazówka: Liczby uliczki nie muszą być ustawione w prawidłowej kolejności (np. 4-5-6-7-8), lecz mogą być w pomieszane (np. 5-7-8-4-6). Uliczki z czterema lub mniejszą ilością liczb są nieważne.

Gra w pojedynkę

Wszystkie opisane reguły obowiązują w całości w niezmienionej postaci. Pojedynczy gracz stara się uzyskać możliwie najlepszy wynik. Wyniki powyżej 50 punktów są dobrymi wynikami, powyżej 80 punktów są doskonałymi wynikami, a powyżej 100 punktów są wynikami spektakularnymi.

Wskazówka: Kto chce, może grać w tę grę z dowolną liczbą osób!