

KNISTER®

Heinz
Wuppen




... GRYALT MED ÉN GANG!

Spillere: 1-12 Alder: 8+ Spilletid: 15 minutter

OVERBLIKK

I hver runde skal alle spillere notere ned tallet som er angitt av et felles terningkast. Tallene varierer fra 2-12. Alle noterer på sitt eget poengark, på et 5x5 stort område. Etter 25 runder har alle fylt arket sitt med tall. Nå scorer dere poeng for tallkombinasjoner vannrett, loddrett og på skrå.

Merk: De mulige kombinasjonene og verdiene deres er angitt på venstre side av poengarket. Du finner en mer detaljert forklaring på slutten av disse reglene.

						
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						

Etter ni runder har Tim lagt inn ni tall i 5x5-området sitt. Han har allerede oppnådd Fullt hus i den andre vannrette raden ovenfra, og noterer seg dermed for 8 poeng i det hvite feltet utenfor.

SLIK SPILLER DERE

Alle forsyner seg med et poengark og en blyant/penn. Yngste spiller starter. Han kaster begge terninger og angir totalverdien deres høyt og tydelig. Nå må alle spillere - inkludert den som kastet terningene - notere dette tallet et eller annet sted på poengarket sitt. Du velger selv hvor du vil plassere tallet på ditt eget ark, alle ledige felt er tillatt.

Eksempel: Sara kaster 3 og 5. Hun angir totalsummen "åtte" for de andre, og så må alle føye til tallet på arket sitt. Sara velger feltet som er nøyaktig i midten. Tim tar et felt i nedre venstre hjørne, mens Linus velger et felt helt til høyre.

Ny runde starter ved at spilleren til venstre overtar terningene, kaster dem og angir hvilken sum han eller hun fikk. Slik fortsetter det rundt bordet gjennom 25 runder. Poengene regnes sammen etter siste runde (se «Slik beregner dere poengene»).

Merk: For oversiktens skyld er det lov å summere poengene for de vannrette, loddrette eller diagonal radene straks de er komplette. Det er selvfølgelig også lov å vente til slutt, hvis du vil bevare spenningen.

SLIK BEREGNER DERE POENGENE


Spillet ender etter 25 runder. Nå er alle poengarkene ferdig utfylt. Det gis poeng for de følgende tallkombinasjonene:

Veldig viktig: Det er dobbel score i begge de diagonale radene. Det gis ikke poeng for rader uten gyldige tallkombinasjoner.

Kombinasjoner	Poeng	Eksempler
2er (Par)	1	Nøyaktig to av samme tall 4-5-6-7-5
3er (Tre like)	3	Nøyaktig tre av samme tall 7-8-7-7-4
4er (Fire like)	6	Nøyaktig fire av samme tall 6-3-6-6-6
5er (Fem like)	10	Nøyaktig fem av samme tall 8-8-8-8-8
2er + 2er (To par)	3	To av ett tall og to av ett annet tall 5-6-6-10-5
Full House (Fullt hus)	8	Tre av et slag og et par 4-9-4-4-9
Str 7 (Straight med 7)	8	En serie på fem tall (hvorav den ene er en sjuer) 7-10-8-6-9
Str X (Straight uten 7)	12	En serie på fem tall (men ingen sjuer) 3-5-6-2-4

Merk: Tallene i en straight (eksempelvis 4-5-6-7-8) behøver ikke å stå i riktig rekkefølge for å gi poeng. Men den må bestå av fem tall, det holder ikke med fire eller tre.

Alle summerer opp poengene fra sine vannrette, loddrette og diagonale rader. Spilleren med flest poeng 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 tre like i en av de diagonale radene, og en straight med sjuer i den andre. De diagonale radene teller dobbelt, derfor får Tim 6 poeng (2x3) for de tre like tallene, og 16 poeng (2x8) for straighten. I to av radene mangler Tim en tellende tallkombinasjon, og mottar ingen poeng for disse. Totalen hans er 53 poeng.

SOLOSPILL

Reglene er akkurat de samme dersom du vil spille Knister mot deg selv. Forsøk å få så mange poeng som mulig: 50-79 poeng er bra, 80-99 er veldig bra, 100 poeng eller mer er fantastisk!

HUSK:

Du kan spille Knister med så mange spillere du vil!