

KNASTER®

....¡TOTALMENTE ELÉCTRICO!



Markus Schleiningger Reinhard Staupe Heinz Wüppen

Jugadores: 1-12 personas

Edad: a partir de 8 años

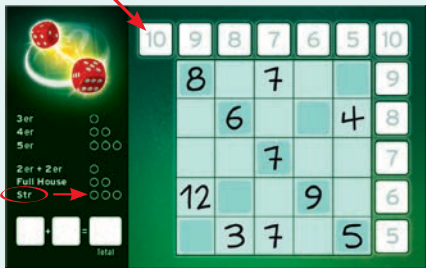
Duración: aprox. 15 minutos

Idea del juego

1.) En cada turno se tira una cifra (2-12) con los dados. Cada jugador tendrá que **inscribir** la cifra que obtenga con los dados en el papel en su cuadrícula verde de 5x5 o bien **rodear** esta cifra (si ya la tiene inscrita).

2.) Si un jugador ha rellenado una línea completa (horizontal, vertical o diagonal) con 5 cifras y ha obtenido un resultado útil (Trio, Full, Escalera, etc.), deberá rodear de inmediato más cifras en esta línea - las cifras rodeadas siempre son buenas.

Nota: Los resultados útiles aparecen descritos a la izquierda del papel. Al final de las reglas del juego sigue una explicación detallada.



Se ha rellenado la línea diagonal completa con 5 cifras y se ha conseguido así una Escalera (5-6-7-8-9). Ahora tendrán que rodearse de inmediato (tal y como aparece a la izquierda del papel) las tres cifras que desee de estas cinco.

3.) Si un jugador ha rodeado en una línea completa (horizontal, vertical o diagonal) las **5 cifras**, obtendrá por ello los correspondientes **puntos** en el campo blanco que aparece al lado. Además, al final del juego se otorga un punto por cada cifra rodeada de la cuadrícula de 5x5 verde.

Desarrollo del juego

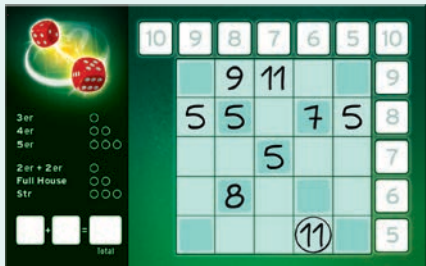
Cada jugador recibe un papel y un bolígrafo. Empieza el jugador más joven. Tira una vez **los dos dados** y dice en voz alta y clara la **suma**. Ahora, con la cifra indicada, cada jugador (también el que tira los dados) **tendrá** que:

- **inscribirla** en **uno cualquiera** de los campos libres de su cuadrícula verde de 5x5, o bien
- **rodear dicha cifra** (si ya se ha inscrito) en su cuadrícula verde de 5x5 (si la tiene).

Ejemplo: Sarah empieza el juego y tira con los dados un 3 y un 6. Dice «nueve» en voz alta y clara. Cada jugador inscribe ahora el 9 como primera cifra en el campo libre de su cuadrícula de 5x5 que desee. Sarah inscribe el 9 exactamente en el centro de su cuadrícula. Tim lo inscribe en la línea superior. Linus lo inscribe a la derecha, en el borde.

Una vez que todos los jugadores lo han inscrito o rodeado, tirará el siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj y desarrollará su turno de la manera que se acaba de describir:

Tira **una vez con los dos dados**, dice **la suma** en voz alta y clara y **todos los jugadores tienen** bien que **inscribir** la cifra indicada en cualquier campo libre de su cuadrícula de 5x5 o **rodear dicha cifra** (si ya se ha inscrito; si hay varias, deberá elegirse una de ellas). Se sigue jugando en el sentido de las agujas del reloj de la forma descrita hasta llegar al final del juego (véase «Final del juego y recuento»).



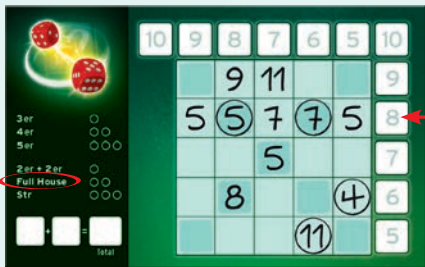
Tim ya ha inscrito en su cuadrícula nueve cifras, entre otras, dos onces. Es el turno de Sarah, que obtiene un 6 y un 5 con los dados y dice «once». Tim no quiere inscribirse más onces y rodea uno de los dos onces que ya tiene.

Línea de 5 cifras rellena

Si un jugador ha relleno una línea completa (horizontal, vertical o diagonal) a lo largo del juego con 5 cifras (independientemente de si tiene cifras rodeadas o no) y, con ello, obtiene un **resultado útil** (indicado a la izquierda del papel), deberá realizar **de inmediato** el correspondiente número de círculos en la línea respectiva en las cifras **que desee** de **esta línea**. No se permite hacer los círculos más tarde (en uno de los turnos siguientes): hay que hacerlo al momento. Si se ha relleno una línea completa de 5 cifras y no se ha obtenido con ello ningún resultado útil, por supuesto, no podrá rodearse ninguna cifra de esta línea.

Nota: Si un jugador tiene que realizar un número determinado de círculos (por ejemplo, tres), pero en la línea quedan menos campos aún por rodear, simplemente rodeará menos.

A tener en cuenta: Una línea con menos de 5 cifras aún no está completa - con ella no se podrá **nunca** obtener un resultado útil.



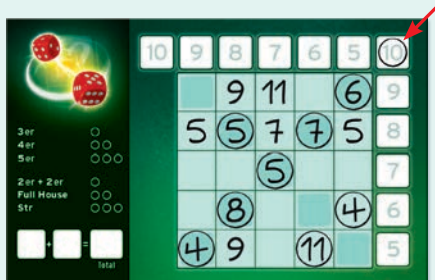
Tim ha relleno por completo la línea horizontal con cinco cifras y, con ello, ha conseguido un Full (5-5-5-7-7). En la parte izquierda del papel puede verse que Tim tiene que rodear ahora de inmediato las dos cifras que desee de esta línea horizontal. Rodea un 5 y un 7.

Nota: Ya había rodeado el 11 y el 4 en turnos anteriores.

A tener en cuenta: Puede suceder que un jugador inscriba una cifra para rellenar a la vez dos o incluso tres líneas (en teoría, hasta cuatro) por completo y obtener un resultado útil en estas líneas. En este caso, rellenará las correspondientes líneas sucesivamente (en el orden que desee) y realizará los círculos correspondientes en ellas.

Línea de 5 cifras rodeadas rellenada

Si un jugador ha rodeado en una línea (horizontal, vertical o diagonal) **las 5 cifras**, obtendrá por ello los correspondientes puntos de esta línea. Marca los puntos rodeando la cifra también bien visible en el campo blanco.

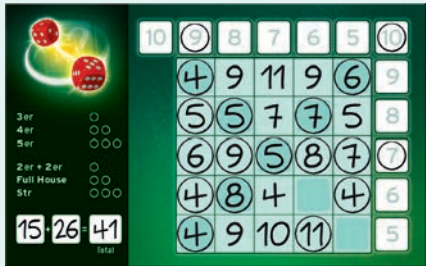


Tim ha rodeado las cinco cifras en la línea diagonal. Obtiene por ello 10 puntos y rodea el 10 en el campo blanco correspondiente.

Final del juego y recuento

Tan pronto como un jugador **inscribe una cifra en los 25 campos**, tendrá que decirlo en voz alta y clara. A continuación, se vuelven a tirar los dados **solo una vez**, se dice la suma correspondiente y todos podrán inscribirse esta cifra o rodear una cifra con ella. Después, se acaba el juego y se realiza el recuento de la siguiente manera:

- Cada jugador añade todos los puntos conseguidos en los campos **blancos**. Además, **por cada** cifra rodeada de la cuadrícula **verde** de 5x5 se obtiene un punto. Gana el jugador con el resultado final más alto.



Tim ha contado tres líneas completas y, con ello, ha obtenido 26 puntos (9+10+7). Obtiene 15 puntos por sus 15 círculos en la cuadrícula verde. En total, con ello, Tim ha obtenido 41 puntos.

Combinaciones	Rodear campos	Ejemplos
Triplete	1	Con tres números iguales 7-8-7-7-4
Cuarteto	2	Con cuatro números iguales 6-3-6-6-6
Quinteto	3	Con cinco números iguales 8-8-8-8-8
2 dobles	1	Dos pares de números iguales 5-6-6-10-5
Full	2	Con un triplete y un doblete 4-9-4-4-9
Escalera	3	Con cinco números seguidos 7-10-8-6-9

Nota: Las cifras de una Escalera no tienen que estar en el orden correcto (por ejemplo, 4-5-6-7-8), sino que pueden estar mezcladas (por ejemplo, 5-7-8-4-6). Las Escaleras con cuatro cifras o menos no se cuentan.

Jugar en solitario

Se aplican todas las reglas descritas sin ningún cambio. El único jugador intentará obtener un resultado lo más alto posible. Los resultados de más de 50 puntos son buenos, de más de 80, geniales, y de más de 100, espectaculares. **Nota:** ¡Se puede jugar a Knaster con todas las personas que se quiera!