

KNISTER®

Heinz
Wüppen




... ZARUČENĚ VÁS MADCHNE!

Počet hráčů: 1-12 Věk: 8+ Herní doba: cca 15 min.

MYŠLENKA HRY

V každém kole si hráči zaznamenají do svých mřížek (modrá, rozměry 5x5 polí) totéž číslo (2-12), avšak každý si sám zvolí pole, kam jej zapíše. Po 25 kolech budou tedy mít všichni hráči zaplněnou celou tabulku. Body získají za číselné kombinace v řadách, sloupcích a diagonálách své mřížky.

Poznámka: Možné číselné kombinace a jejich obodování jsou uvedeny v levé části bodovací tabulky. Podrobné vysvětlení najdete v oddílu „Konec hry a závěrečné bodování“.

						
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						

Po devátém kole má Dalibor ve své modré mřížce 5x5 vyplněno devět číslic. Již se mu podařilo získat Full House ve druhé vodorovné řadě, a proto si za Full House okamžitě do příslušného bílého pole připiše 8 bodů.

PRŮBĚH HRY

Každý hráč obdrží bodovací tabulku a tužku. Hru zahajuje nejmladší hráč. Hodí **oběma kostkami** a zřetelně ohlásí spoluhráčům **celkový součet** na obou kostkách. Poté musí všichni hráči (včetně hráče, který právě házel kostkami) tento součet doplnit do **libovolného volného pole** své mřížky 5x5.

Příklad: Katka hodí 3 a 5. Zřetelně tedy ohlásí „osm“. Poté si všichni hráči číslo 8 doplní na libovolné pole na své mřížce 5x5. Katka si 8 umístí do středu své mřížky. Lucka osmičku umístí do levého dolního rohu své mřížky. Honza ji na své mřížce umístí do posledního sloupce.

Jakmile hráči vyplní číslo do svých mřížek, pokračuje další hráč po směru hodinových ručiček. V dalším kole hodí kostkami stejným způsobem: Hráč hází **oběma kostkami**, ohlásí **celkový součet** obou kostek a všichni hráči si součet poznačí na **libovolné volné místo** své mřížky 5x5. Tímto způsobem je odehráno 25 kol. Po 25. kole proběhne závěrečné vyhodnocení (viz „Konec hry a závěrečné bodování“).

Poznámka: Doporučujeme, aby si hráči skóre zaznamenávali na bílá pole průběžně, jakmile vyplní číslicemi příslušnou řadu, sloupec či diagonálu. Stejným způsobem však lze provést bodování najednou, a to v závěru partie.

KONEC HRY A ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ


Hra končí po odehraném pětadvacátém kole. V té chvíli mají všichni mřížku 5x5 zcela zaplněnou. Hráči získávají body za následující číselné kombinace.

Pozor: Body za každou **úhlopříčku** se **násobí dvěma!** Za řady, které neobsahují uvedené číselné kombinace, se body neudělují.

Kombinace	Body	Příklad
2er (Dvojice)	1	Jedna dvojice čísel 4-5-6-7-5
3er (Trojice)	3	Jedna trojice čísel 7-8-7-7-4
4er (Čtveřice)	6	Čtveřice čísel 6-3-6-6-6
5er (Pětice)	10	Pětice stejných čísel 8-8-8-8-8
2er + 2er (Dvě dvojice)	3	Dvě dvojice čísel 5-6-6-10-5
Full House	8	Trojice a dvojice čísel 4-9-4-4-9
Str 7 (Postupka se 7)	8	Postupka z pěti čísel (z nichž jedna je 7) 7-10-8-6-9
Str 7 (Postupka bez 7)	12	Postupka z pěti čísel (jež neobsahuje 7) 3-5-6-2-4

Poznámka: Čísla pro postupku nemusí být v řadě uvedena ve správném pořadí (např. 4-5-6-7-8). Mohou být zapsána v libovolném pořadí (např. 5-7-8-4-6). Postupka skládající se pouze ze čtyř (či méně) čísel není bodována.

Hráči sečtou své bodové zisky za řady, sloupce a diagonály. Vítězí hráč s nejvyšším skóre.



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	

Františkova mřížka obsahuje trojici v jedné diagonále a postupku se 7 ve druhé diagonále. Diagonála je bodována dvojnásobným počtem bodů, František tedy získá 6 bodů (2x3) za trojici a 16 bodů (2x8) za postupku. Ve dvou řadách se Františkovi nepodařilo získat žádnou bodovanou kombinaci, za tyto řady tedy nedostává žádné body. V této partii získal František celkem 53 bodů.

VARIANTA PRO JEDNOHO HRÁČE

Ve variantě pro jednoho hráče platí stejná pravidla beze změn. Hráč se snaží získat co nejvyšší počet bodů. Za dobrý je považován zisk 50 – 79 bodů, 80 – 99 je vynikající výsledek a zisk více než 100 bodů je fenomenální!

POZNÁMKA:

Knister může hrát libovolné množství hráčů najednou!