

# KNASTER®

... ASSOLUTAMENTE  
ELETRIZZANTE!



Markus Schleiningher Reinhard Staupe Heinz Wüppen

Giocatori: 1-12

Età: da 8 anni

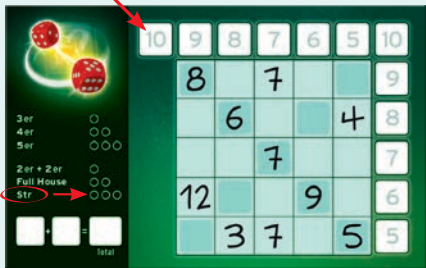
Durata: ca. 15 minuti

## Idea di gioco

1.) Ad ogni turno viene tirato un numero coi dadi (2-12). Ogni giocatore deve **inserire** il numero risultante dai dadi sul foglio della sua griglia 5X5 verde oppure **cerchiare** tale numero (già inserito).

2.) Se il giocatore riempie una riga completa (orizzontale, verticale o diagonale) con 5 numeri e consegue un risultato utile (tris, full, scala etc.), deve cerchiare immediatamente altri numeri di questa riga: i numeri cerchiati vanno sempre bene.

**Nota:** I risultati utili sono pubblicati sulla sinistra del foglio. Segue una spiegazione più dettagliata alla fine delle regole di gioco.



La riga diagonale completa si riempie con 5 numeri e si consegue quindi una scala (5-6-7-8-9). Si devono ora (come visibile a sinistra del foglio) cerchiare immediatamente tre campi a scelta tra questi cinque.

3.) Se un giocatore ha **cerchiato tutti e 5 i numeri** su una riga completa (orizzontale, verticale o diagonale), riceve in cambio i relativi **punti della vittoria** nel campo bianco sottostante. Al termine del gioco si ottiene inoltre un punto della vittoria per ogni numero cerchiato della griglia 5X5 verde.

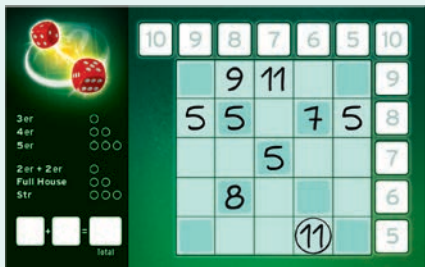
## Svolgimento del gioco

Ogni giocatore riceve un foglio e una penna. Inizia il giocatore più giovane. Tira una volta **entrambi i dadi** e legge ad alta voce e chiaramente la loro **somma**. Ora ogni giocatore (anche chi ha tirato i dadi) **deve**:

- inserire tale numero in un campo **libero a scelta** della sua griglia 5X5 verde, oppure
- **cerchiare** tale numero (già inserito) nella sua griglia 5X5 verde (se disponibile).

**Esempio:** Sarah è la prima a giocare e tira un 3 e un 6. Legge ad alta voce e chiaramente "nove". Ciascuno inserisce ora come primo numero un 9 in un campo libero a scelta della propria griglia 5X5. Sarah inserisce il 9 esattamente al centro della sua griglia. Tim lo inserisce nella riga superiore. Linus lo inserisce di lato.

Una volta che ogni giocatore ha inserito o cerchiato, il prossimo giocatore in senso orario può tirare i dadi e conclude il prossimo turno come appena descritto: egli tira **una volta entrambi i dadi**, legge ad alta voce e chiaramente **la somma** e **tutti i giocatori devono inserire** il numero letto in un campo libero a scelta della propria griglia 5X5, o **cerchiare** tale numero (già inserito) (qualora fosse disponibile più di uno, se ne cerca uno tra questi). Nella modalità descritta si procede col gioco in senso orario fino alla fine del gioco (vedere "fine del gioco & classifica").



Tim ha già inserito nove numeri per sé, tra cui due volte un 11.

È il turno di Sarah, tira un 6 e un 5 e dice "undici".

Tim non vuole inserire per sé un altro 11 e cerchiato uno degli 11 già disponibili.

## Riga di 5 numeri riempita

Qualora un giocatore durante il gioco avesse riempito una riga completa (orizzontale, verticale o diagonale) con 5 numeri (a prescindere se con o senza numeri cerchiati) e quindi conseguisse **un risultato utile** (elencato a sinistra del foglio) egli deve **immediatamente** fare lo stesso numero di cerchi del numero indicato nella riga pertinente, e quindi numeri **a sceltadi questa riga**. Non è permesso fare i cerchi più tardi (in uno dei turni seguenti): ciò deve accadere immediatamente. Qualora venisse riempita una riga completa di 5 numeri e non venisse conseguito alcun risultato utile, allora è naturalmente possibile cerchiare un numero di questa riga.

**Nota:** Qualora un giocatore dovesse fare un numero preciso di cerchi (ad es. tre), ma nella riga fossero ancora disponibili meno campi non cerchiati, allora egli cerchierà semplicemente meno campi, a seconda di quelli disponibili.

**Fai attenzione:** Una riga con meno di 5 numeri non è ancora completa, con ciò non si può **mai** conseguire un risultato utile.

The image shows a Yahtzee board and a scorecard. The board is a 6x6 grid with numbers 10, 9, 8, 7, 6, 5, 10 in the top row. The board state is as follows:

10	9	8	7	6	5	10
	9	11				9
5	5	7	7	5		8
		5				7
	8				4	6
			11			5

The scorecard on the left shows the following categories and their current scores:

- 3er: 0
- 4er: 0
- 5er: 0
- 2er + 2er: 0
- Full House: 0
- Str: 0

There is a red circle around the 'Full House' category. A red arrow points from the '8' in the board's third row, seventh column to the 'Full House' category on the scorecard.

Tim ha riempito completamente la riga orizzontale con 5 numeri e quindi realizzato un full (5-5-5-7-7). Sulla sinistra del foglio è visibile che Tim ora deve cerchiare immediatamente due numeri a scelta di questa riga orizzontale. Egli cerchi un 5 e un 7.

**Nota:** L'11 e il 4 li aveva già cerchiati nei turni precedenti.

**Fai attenzione:** È possibile che un giocatore inserisca un numero e riempia contemporaneamente due o tre righe (teoricamente addirittura quattro) e che consegua in ciascuna di queste righe un risultato utile. In questo caso otterrà le righe interessate una dopo l'altra (in sequenza a scelta) e vi farà tanti cerchi corrispondenti.

## Serie di 5 numeri non cerchiati riempita

Se un giocatore ha **cerchiato tutti e 5 i numeri** in una riga (orizzontale, verticale o diagonale), riceve in cambio i punti della vittoria appartenenti a tale riga. Egli segna i punti della vittoria cerchiando anche in modo ben visibile il numero nel campo bianco.

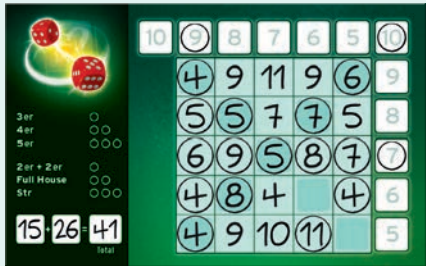


Tim ha cerchiato tutti e cinque i numeri della riga diagonale. Per questo egli riceve 10 punti della vittoria e cerchiia il 10 nel campo bianco pertinente.

## Fine del gioco e classifica

Non appena un giocatore **inserisce un numero in tutti i 25 campi**, lo dice a voce alta e chiaramente. Si tira infine ancora **esattamente una volta** la somma pertinente letta e ciascuno può inserire per sé questo numero o cerchiarne uno. Il gioco finisce così e il punteggio calcolato come segue:

- Ogni giocatore aggiunge tutti i suoi punti della vittoria nei campi bianchi. Egli riceve inoltre un punto per numero cerchiato della scacchiera 5X5 verde. Il giocatore con il maggiore risultato complessivo è il vincitore.



Tim ha conseguito tre righe complete e quindi 26 punti (9+10+7). Per i suoi 15 cerchi nella griglia verde ottiene 15 punti. In complesso Tim ha quindi ottenuto 41 punti.

Combinazioni	Cerchiare i campi	Esempi
<b>Terno</b> (3 numeri uguali)	1	Tre numeri esattamente uguali 7-8-7-7-4
<b>Quaterna</b> (4 numeri uguali)	2	Quattro numeri esattamente uguali 6-3-6-6-6
<b>Cinquina</b> (5 numeri uguali)	3	Cinque numeri esattamente uguali 8-8-8-8-8
<b>2 ambi</b>	1	Due numeri uguali e altri due numeri uguali 5-6-6-10-5
<b>Full House</b>	2	Un terno e un altro ambo 4-9-4-4-9
<b>Strada</b>	3	Cinque numeri consecutivi 7-10-8-6-9

**Nota:** I numeri di una scala non devono essere nella giusta sequenza (ad es. 4-5-6-7-8), ma possono essere anche alla rinfusa (ad es. 5-7-8-4-6). Non valgono strade con quattro o meno numeri.

## Solo-Spiel

maggiore risultato. I risultati maggiori di 50 punti vanno bene, più di 80 punti sono ottimi, oltre i 100 spettacolari. **Nota:** È possibile giocare a Knaster con tante persone quante si vuole!