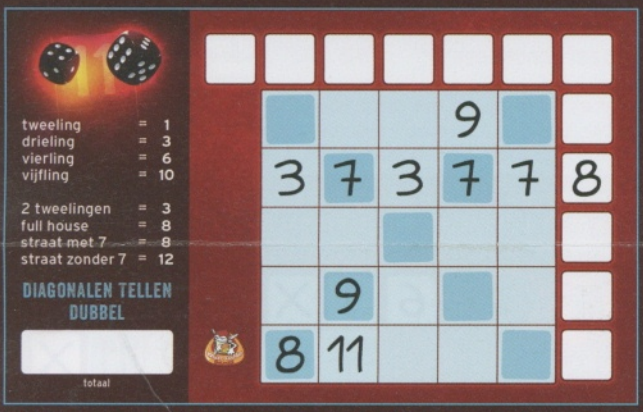
KNISTER

Heinz Wüppen

SPELOVERZICHT

Elke ronde moeten alle spelers hetzelfde getal (2-12) invullen op hun scoreblad in het blauwe speelgebied van 5x5 velden. Maar zij kiezen ieder voor zich in welk veld. Na 25 rondes is het speelgebied van elke speler volledig ingevuld. Je verdient punten door in de (horizontale, verticale en diagonale) rijen combinaties te maken.

Let op: De combinaties die punten opleveren staan links van het speelgebied aangegeven. Een verdere uitleg hiervan vind je bij 'Einde van het spel en puntentelling'.



Na de negende ronde heeft Kevin negen getallen in zijn speelgebied van 5x5 ingevuld. In de tweede (horizontale) rij heeft hij al een 'full house', waarvoor hij 8 punten heeft genoteerd in het witte veld daarnaast.

SPELVERLOOP

Iedere speler krijgt een scoreblad en een potlood. De jongste speler mag beginnen. Hij gooit eenmaal met beide dobbelstenen en noemt hardop het totaal aantal gegooide ogen van de worp. Iedere speler (inclusief degene die heeft gegooid) moet deze waarde in één van de lege velden in zijn speelgebied invullen.

Voorbeeld: Sanne gooit een 3 en een 5. Ze zegt hardop 'acht'. Iedereen vult vervolgens een 8 in op zijn scoreblad. Sanne vult zelf de 8 in het midden van het speelgebied in. Kevin vult dit getal linksonder in de hoek in. Niels vult het rechts aan de zijkant in.

Zodra iedereen het getal heeft ingevuld, krijgt de volgende speler (met de klok mee) de dobbelstenen en voert op dezelfde manier de volgende ronde uit: hij gooit eenmaal beide dobbelstenen en noemt hardop het totaal aantal gegooide ogen van de worp. Iedereen moet deze waarde vervolgens weer invullen op zijn scoreblad. Op deze manier worden er 25 rondes gespeeld. Dan eindigt het spel en volgt de puntentelling (zie 'Einde van het spel en puntentelling').

Opmerking: Als een speler tijdens het spel een rij compleet gevuld heeft met 5 getallen, is het handig om direct de hiervoor gescoorde punten in het witte veld te noteren, maar je kunt dit ook pas aan het einde van het spel doen.

EINDE VAN HET SPEL EN PUNTENTELLING

Het spel eindigt na 25 rondes. Het speelgebied van 5x5 velden is op dat moment compleet gevuld. De spelers krijgen punten voor de hieronder vermelde combinaties. **Let op:** De punten voor de diagonale rijen worden verdubbeld! Rijen zonder geldige combinatie leveren geen punten op.

Combinatie	Punten	Voorbeeld
Tweeling	1	Precies twee dezelfde getallen 4-5-6-7-5
Drieling	3	Precies drie dezelfde getallen 7-8-7-7-4
Vierling	6	Precies vier dezelfde getallen 6-3-6-6-6
Vijfling	10	Vijf dezelfde getallen 8-8-8-8-8
2 Tweelingen	3	Precies twee verschillende tweelingen 5-6-6-10-5
Full house	8	Een drieling en een tweeling (van een ander getal) 4-9-4-4-9
Straat met een 7	8	Vijf opeenvolgende getallen (inclusief een 7) 7-10-8-6-9
Straat zonder een 7	12	Vijf opeenvolgende getallen (exclusief een 7) 3-5-6-2-4

Let op: De getallen in een 'straat' hoeven niet in de juiste volgorde te staan (zoals 4-5-6-7-8), maar mogen door elkaar staan (zoals 5-7-8-4-6). Een 'straat' met vier of minder opeenvolgende getallen levert geen punten op.

Iedere speler telt de punten voor zijn horizontale, verticale en diagonale rijen bij elkaar op. De speler met de meeste punten wint het spel.

Kevin heeft in zijn diagonale rijen een 'drieling' en een 'straat met een 7' staan. Omdat de diagonale rijen dubbele punten opleveren, krijgt hij voor de drieling 6 punten (2x3) en voor zijn straat 16 punten (2x8). In twee rijen heeft hij geen geldige combinatie kunnen maken. Hiervoor krijgt hij geen punten. Zijn totaalscore is 53 punten.

SOLITAIR SPELEN

Alle hiervoor beschreven spelregels blijven gelijk. De solospeler probeert een zo hoog mogelijke score te halen. Een score van meer dan 50 punten is goed, meer dan 80 punten is geweldig en meer dan 100 punten is spectaculair!

Tip: Je kunt Knister spelen met zoveel spelers als je wilt!

Spelontwerp:
Heinz Wüppen
Grafisch ontwerp:
Oliver Freudenreich
Producent:
Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH

Nederlandse vertaling: Wesley Fechter
Projectmanager: Jonny de Vries

© 2019 White Goblin Games
Noorderkijl 33
9571 AR 2e Exloërmond
www.whitegoblingames.nl