

KNISTER®

Heinz
Wüppen

¡ALTAMENTE INFLAMABLE!



Participantes: 1 a 12

Edad: desde 8 años

Duración: 15 minutos

OBJETIVO DEL JUEGO

En cada ronda, los y las participantes deben anotar un mismo número (del 2 al 12) en su hoja de puntuación. A lo largo del juego irán llenando los espacios en su grilla de 5 x 5 con números. Luego de 25 rondas, cada participante habrá completado su grilla y ganará puntos según las combinaciones de números que haya realizado en sus columnas, filas y diagonales.

Nota: Los tipos de combinaciones, y cuantos puntos entregan, están impresas al costado izquierdo de la hoja de puntuación. Podrás encontrar una explicación más detallada de esto en la sección "Fin del juego y puntuación".

							
Par = 1				9			
Trio = 3	3	7	3	7	7	8	
Cuarteto = 6							
Quinteto = 10							
Dos pares = 3		9					
Full House = 8	8	11					
Escalera con 7 = 8							
Escalera sin 7 = 12							
DIAGONAL x2							
Total							

Luego de la novena ronda, Pilar ha anotado nueve números en su grilla de 5 x 5. Se las ha arreglado para obtener un “Full House” en su segunda fila horizontal, e inmediatamente anota 8 puntos por su combinación en la casilla correspondiente.

DESARROLLO DEL JUEGO

Cada participante toma una hoja de puntuación y un lápiz para anotar. La persona de menor edad comienza la partida, lanza los **dos dados**, y anuncia en voz alta **la suma** de los dados. Ahora todos y todas (incluyendo a quien lanzó los dados) **deben** anotar el número en **cualquier casilla vacía** de su grilla de 5 x 5.

Ejemplo: Italo lanza un 3 y un 5. Dice en voz alta “ocho”. Cada participante anota el número en cualquiera de sus

casillas libres de su grilla. Italo anota el 8 exactamente al medio de esta. Pilar lo anota en la esquina inferior izquierda, y Angela lo anota en su columna más a la derecha.

Cuando todos y todas han anotado el número, es el turno de la persona ubicada a la izquierda de quien lanzó los dados, esta debe hacer lo mismo: lanzar **ambos dados**, decir en voz alta **la suma** de estos, y luego todos y todas deben anotar el número en **cualquier casilla disponible** de su grilla. La partida continúa así durante 25 rondas. Luego de la ronda 25, se suman los puntos obtenidos (ver sección “Fin del juego y puntuación”).

Nota: Se recomienda ir anotando los puntos obtenidos por combinaciones en el momento exacto en que se completa una fila, columna o diagonal. Sin embargo, si lo prefieren, pueden anotar todos los puntos en las casillas correspondientes una vez que se termine la partida.

FIN DEL JUEGO Y PUNTUACIÓN

La partida finaliza luego de 25 rondas. En ese momento cada participante debería tener su grilla de 5 x 5 completa. Los puntos se obtienen por las **siguientes combinaciones en las diferentes filas, columnas y diagonales**.

Muy importante: Los puntos obtenidos en ambas diagonales se duplican. No se obtienen puntos por filas, columnas o diagonales sin combinaciones válidas.

Combinación	Puntos	Ejemplo
Par (Exactamente dos números iguales)	1	4-5-6-7-5
Trio (Exactamente tres números iguales)	3	7-8-7-7-4
Cuarteto (Exactamente cuatro números iguales)	6	6-3-6-6-6
Quinteto (Cinco números iguales)	10	8-8-8-8-8
Dos pares	3	5-6-6-10-5
Full House (Un trío y un par)	8	4-9-4-4-9
Escalera con 7 (Una secuencia de cinco números seguidos donde uno es un 7)	8	7-10-8-6-9
Escalera sin 7 (Una secuencia de cinco números seguidos donde ninguno es un 7)	12	3-5-6-2-4
Nota: Los números de las escaleras no tienen que estar dispuestos en el orden correcto (ejemplo 4-5-6-7-8), pueden estar en cualquier orden (ejemplo 5-7-8-4-6). Las escaleras formadas por cuatro o menos números no cuentan.		

Cada participante suma los puntos obtenidos en sus filas, columnas y diagonales. Ganará quien haya obtenido la mayor cantidad de puntos.

		6	1	X	3	8	1	16
Par	=	1	7	4	8	9	11	X
Trio	=	3	3	7	3	7	7	8
Cuarteto	=	6	5	5	10	5	5	6
Quinteto	=	10	8	9	3	6	9	1
Dos pares	=	3	8	11	8	8	7	3
Full House	=	8						
Escalera con 7	=	8						
Escalera sin 7	=	12						
DIAGONAL x2								
53								
Total								

Pilar tiene un trío en una diagonal, y una escalera con un 7 en la otra. Como los puntos en las diagonales se duplican, recibe 6 puntos (2 x 3) por su trío y 16 puntos (2 x 8) por su escalera. En dos de sus columnas no tiene ninguna combinación válida, por lo que no obtiene puntos en ellas. El puntaje final de Pilar es de 53 puntos.

VARIANTE DE JUEGO SOLITARIO

Funciona con las mismas reglas. Intenta conseguir la mayor cantidad de puntos jugando de manera solitaria. Si obtienes entre 50 a 79 puntos es **bueno**, de 80 a 99 puntos es **muy bueno**, y obtener más de 100 puntos es **impresionante**.

NOTA:

Si lo desean, pueden jugar Knister con tantas personas como quieran.

Nota:

Recomendamos plastificar algunas hojas de la libreta de puntuación y usar marcadores no permanentes para poder utilizarlas más de una vez.



Edición en español:

José Manuel Álvarez, Eduardo Bravo, Jorge Larraín, Laura Mena, Manuel Warner y Simón Weinstein.