

ЕРУДИТ



ОПИС ТА МЕТА ГРИ

Настільна гра «Ерудит» – це нескладна головоломка, суть якої заключається в складанні слів. Вона схожа з кросвордом, а в одній партії можуть приймати участь від двох до чотирьох осіб.

Ігрове поле має форму квадрата 15X15 і складається з клітинок, на які викладаються букви. На початку кожної партії, кожен гравець отримує по 7 дерев'яних плашок, після чого, по горизонталі або по вертикалі, виставляють з них слова. Наступні учасники викладають свої букви до вже складеного слова, таким чином, щоб наступне слово перетинало одну або декілька букв попереднього (або ціле слово). Кожна буква має свій номінал, який вказаний на плашці біля букви.

У визначеному порядку, на ігровому полі розміщені бонусні кольорові клітинки. Якщо слово проходить через одну з них – то загальна кількість очок збільшується. Трапляється так, що з букв, які у вас є в наявності, не вдається скласти жодного слова. Тоді ви маєте право поміняти одну або декілька букв на нові, але при цьому втрачаєте хід.

У грі перемагає той учасник, який набере найбільшу кількість очок.

КОМПЛЕКТАЦІЯ ГРИ

Ігрове поле - 1 шт.,
Дерев'яні плашки - 120 шт.,
Дерев'яні підставки для плашок - 4 шт.,
Мішечок для плашок - 1 шт.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Кожен гравець отримує по 7 дерев'яних плашок та по одній підставці. На ній учасники розкладають ці плашки. Одного гравця призначають відповідальним за підрахунок очок. Їх він буде записувати на окремому аркуші паперу. Цей учасник також має право брати участь у грі.

ХІД ГРИ

На початку гри учасники жеребом визначають першочерговість ходу. Наступний хід за гравцем, що сидить ліворуч. За один хід на ігровому полі можна викласти декілька слів. Кожне нове або видозмінене слово повинно дотикатися (мати спільну букву або букви) з раніше викладеними словами. Слова читаються тільки по горизонталі зліва направо і по вертикалі зверху вниз. Перше викладене слово повинно проходити через центральну клітинку поля. Якщо гравець не може або ж не хоче викласти ні одного слова – він має право поміняти будь-яку кількість своїх плашок, пропустивши при цьому хід. Для цього гравець повертає плашки буквою вниз і бере собі з мішечка таку ж кількість нових плашок. Потім він у мішечку змішує скинуті плашки з тими, що залишилися в наявності. Також гравцеві дозволяється пасувати, незалежно від того чи може він викласти слово, чи ні.

Будь-яка послідовність букв по горизонталі чи по вертикалі повинна являтися словом. Тобто, у грі не допускається поява на ігровому полі випадкових буквосполучень, що не представляють собою слова, які відповідають вищенаведеним критеріям. Завершуючи свій хід, гравець називає кількість очок, набрану ним за цей хід, а відповідальний за підрахунок очок записує їх. Потім він добирає таку кількість плашок, яку витратив за хід, постійно маючи, таким чином, 7 плашок на своїй підставці. Якщо за хід гравець використав всі 7 плашок, йому додатково нараховується ще 15 очок.

ГРА ЗАКІНЧУЄТЬСЯ В НАСТУПНИХ ВИПАДКАХ:

- коли у одного з гравців закінчуються плашки на руках і, при цьому, їх вже немає у мішечку для добору;
 - коли всі учасники послідовно пропустили хід два кола поспіль.
- У грі перемагає гравець, який набрав найбільшу кількість очок.

ПІДРАХУНОК ОЧОК ТА БОНУСІВ

Відповідальний за підрахунок очок записує кількість очок кожного гравця після кожного ходу. Номінал кожної букви позначено цифрою в правому нижньому кутку плашки. Бонусні клітинки на ігровому полі позначені різними кольорами. Кількість очок, які отримує гравець за викладене слово, підраховуються наступним чином:

- якщо новостворене слово не проходить через бонусні клітинки, то підраховується тільки сума очок на плашках цього слова;
- якщо бонусна клітинка «зелена» – то цінність поставленої на неї плашки множиться на «2»;
- якщо бонусна клітинка «синя» – то сума очок всього слова, що проходить через цю клітинку, множиться на «2»;
- якщо бонусна клітинка «жовта» – то цінність поставленої на неї плашки множиться на «3»;
- якщо бонусна клітинка «червона» – то сума очок всього слова, що проходить через цю клітинку, множиться на «3».

Коли слово пересікає синю або червону клітинку, то в подвоєнні (потроєнні) очок слова враховується подвоєння (потроєння) очок букви. Якщо слово пересікає дві сині або дві червоні клітинки, то враховуються обидві операції. Наприклад, якщо новостворене слово пройшло через дві червоні бонусні клітинки, то загальний рахунок очок слова множиться на «9».

Вказані вище бонусні збільшення очок за букви або слова передбачаються за той хід, при якому вони розігруються вперше. В подальших ходах, вже виставлені на бонусних клітинках плашки, мають номінальну цінність.

ПЛАШКА З ЗОБРАЖЕННЯМ ЗІРОЧКИ

В наборі дерев'яних плашок присутні дві плашки з зображенням зірочки (далі – «Зірочка»). Така плашка може бути використана, як будь-яка буква на вибір гравця. Наприклад, гравець може викласти слово МА*АЗИН, де роль букви «Г» буде відігравати «Зірочка». «Зірочка» приносить стільки очок, скільки би принесла буква, роль якої вона виконує.

Будь-який учасник, котрий має у себе букву «Г», у свій хід може обміняти її на «Зірочку» у слові МА*АЗИН. Але в такому випадку діє одне правило, що зобов'язує використати (викласти) забрану з поля «Зірочку» тим же ходом. Тобто, не дозволяється її залишати про запас. В іншому випадку «Зірочка» повертається на своє місце.

СЛОВНИК

Дозволяється використовувати всі слова, що входять до тлумачного словника, за виключенням власних імен, скорочень, а також слів, що пишуться через дефіс. Також дозволяються слова іншомовного походження, які увійшли до тлумачного словника. У грі «Ерудит» дозволяється використовувати тільки іменники в називному відмінку однини (або множини при відсутності у слова форми однини). Не дозволяється використовувати словник для пошуку слів. Його можна використовувати тільки для перевірки викладеного слова. Будь-яке слово можна оскаржити до початку наступного ходу. Якщо оскаржене слово виявиться неприйнятним, то гравець забирає свої плашки і втрачає свій хід.

