

правила игры

ЭРУДИТ

■ Экспресс

Количество фишек

А-6	Ж-2	М-5	Т-4	Ш-1	Ю-1
Б-4	З-2	Н-5	У-2	Щ-1	Я-1
В-4	И-6	О-6	Ф-1	Ъ-1	*-4
Г-4	Й-1	П-4	Х-2	Ы-1	
Д-4	К-5	Р-4	Ц-1	Ь-1	
Е-6	Л-5	С-4	Ч-1	Э-1	

Численные значения букв

А-1	Ж-5	М-2	Т-2	Ш-10	Ю-10
Б-3	З-5	Н-1	У-3	Щ-10	Я-3
В-2	И-1	О-1	Ф-10	Ь-5	
Г-3	Й-2	П-2	Х-5	Ы-5	
Д-2	К-2	Р-2	Ц-10	Ъ-10	
Е-1	Л-2	С-2	Ч-5	Э-10	

«**Эрудит. Экспресс**» — это одна из разновидностей классической лингвистической игры «Эрудит». Его привлекательность состоит в динамике игры и более компактном размере. Поле в 100 клеток быстрее заполняется буквами, и здесь нужно более «правильно» составлять слова, используя все возможности получения дополнительных баллов. Например, использовать наиболее «дорогие» буквы (каждая буква имеет свое количество баллов) в наиболее выгодных клетках (есть клетки поля, которые увеличивают стоимость буквы или стоимость всего слова).

Начало игры

- Перемешайте все фишки с буквами в мешочке.
- Определите очередность хода.

Каждый игрок тянет по 1 фишке из мешочка.

Игрок, у которого на руках оказалась самая близкая к началу алфавита буква, начинает игру, далее по часовой стрелке.

- По очереди достаньте из мешочка по 7 фишек.

Процесс игры

1. Первый игрок, из имеющихся у него на руках фишек, составляет слово и располагает это слово горизонтально или вертикально так, чтобы одна из букв пришлась на центральную клетку поля.

2. Игрок подсчитывает полученные очки за составленное слово и дополняет недостающее количество фишек до 7 штук.

В основу игры заложена простая идея **кроссворда**. Слова составляются обязательно или по горизонтали, или по вертикали и должны читаться слева направо или сверху вниз. Новые слова составлять на свободном поле без увязки с предыдущими словами нельзя.

Новые слова должны включать в себя ранее составленное слово, букву или буквы соседних слов, например:



3. Очередной игрок образует новые слова, добавляя одну или несколько букв к слову или к буквам, расположенным на поле.

4. Универсальная фишка ***** - может принимать значение любой буквы.

Выставленная на поле, она может быть замещена очередным игроком фишкой с действительным буквенным ее обозначением, например:

Э₁₀ Р₂ У₃ Д₂ И₁ *, где ***** = **Т₂**

Если Вы заменили универсальную фишку на букву, то обязательно должны использовать ее в этом же ходе.

5. Игрок, который не смог (или не желает по тактическим соображениям) составить ни одного слова, по желанию, сказав "меняю", имеет право заменить любое количество фишек (от 1 до 7) на новые, пропуская свой ход.

Финал.

Играют до тех пор, пока кто-нибудь из игроков не наберет установленного количества очков, например 200 (при этом игрокам, имеющим право очередного хода, предоставляется возможность выставить свои фишки и набрать дополнительное количество очков).

Подсчет очков.

Сумма заработанных баллов за слово состоит из:

- Суммы баллов за использованные буквы
- Премий, получаемых за размещение букв на премиальных клетках.

Премиальные клетки для буквы: количество очков буквы, расположенной на клетке с цифрой 3 – утраивается.

Премиальные клетки для слов: если одна из букв слова расположена на клетке с цифрой 2, то сумма очков всего слова удваивается.

Если буквы слова одновременно расположены на премиальных клетках букв и слов, то сначала подсчитывается премия за букву, а потом - за слово.

Каждый игрок, использующий за один ход все 7 фишек, получает дополнительную премию в 15 очков.

Примечание: Допускается по договоренности играющих вносить свои изменения в правила игры, например, играть на время или играть с ограничением времени на обдумывание ходов и т. д.

**Наша команда разработчиков благодарит Вас
за проявленный интерес к нашей работе и желает Вам:**

СПРАВЕДЛИВОЙ БОРЬБЫ!

УДОВОЛЬСТВИЯ ОТ ИГРЫ!

ХОРОШЕГО НАСТРОЕНИЯ!

Вопросы, предложения, пожелания Вы можете направить нам по электронной почте на адрес

office@biplant.ru

с пометкой «В отдел разработки».

Будем рады получить от Вас отзывы!