

# ERUDYCJA



ZASADY GRY

Po rozpakowaniu należy sprawdzić zawartość z listą zawartości pudełka umieszczoną poniżej lub na tylnej stronie pudełka. W razie niezgodności prosimy o kontakt: [info@gramwin.eu](mailto:info@gramwin.eu)

## **Zasady bezpiecznego użytkowania**

### **Ostrzeżenia:**

- Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.
- Zestaw zawiera małe elementy - niebezpieczeństwo zakrztuszenia.
- Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.
- Konieczność nadzoru przy zabawie osoby dorosłej.
- Opakowanie nie jest częścią zabawki.
- Stan zabawki należy regularnie kontrolować.

## **ZASADY GRY «ERUDYCJA»**

### **Opis oraz cel gry**

Gra planszowa "Erudycja" jest nieskomplikowaną łamigłówką, której istota polega na układaniu wyrazów. Jest zbliżona do krzyżówki, a w jednej rozgrywce może uczestniczyć od dwóch do czterech osób. Plansza do gry jest w kształcie kwadratu o bokach liczących po 15 komórek, czyli łącznie 225 komórek, na które układane są drewniane płytki z literami. Na początku każdej rozgrywki wszyscy gracze otrzymują po 7 drewnianych płytek z literami, z których poziomo lub pionowo układają wyrazy. Uczestnicy po kolei układają swoje litery do już ułożonych wyrazów lub ich części, tak aby następny wyraz dotykał lub przecinał jedną lub więcej liter poprzedniego (lub cały wyraz). Każda litera ma określoną wartość, która jest podana na płytce obok litery. W określonym porządku na planszy do gry są umieszczone bonusowe kolorowe komórki. Jeśli wyraz przecina jedną z nich, to łączna liczba punktów wzrasta. Zdarza się też tak, że z liter, którymi dysponuje gracz, nie można już utworzyć żadnego słowa. Wtedy graczowi przysługuje prawo do zmiany jednej lub więcej liter, ale w zamian traci swój ruch.

Każdy gracz stara się uzyskać jak najwięcej punktów, układając słowa w taki sposób, aby wykorzystać wartość liter i premiiowane pola planszy. Grę wygrywa ten uczestnik, który zdobędzie największą ilość punktów.

### **Komponenty gry**

Plansza do gry	- 1 szt.
Drewniane płytki z literami	- 100 szt.
Woreczek na płytki	- 1 szt.
Podstawki dla płytek	- 4 szt.

### **Przygotowanie do gry**

Z czterech części należy złożyć planszę do gry. Przed rozpoczęciem gry należy również sprawdzić zestaw płytek z literami układając z nich kwadrat 10 płytek na 10 płytek, aby przekonać się, że jest kompletna ilość 100 płytek. Po sprawdzeniu płytki należy umieścić w woreczku. Poprzez losowanie zostaje wytypowany uczestnik rozpoczynający grę, co odbywa się w ten sposób, że każdy gracz wyjmuje z woreczka jedną płytkę. Gracz, który wylosował literę najbliższą początkowi alfabetu, będzie zaczynać grę. Po losowaniu płytki z powrotem zostają wrzucone do woreczka i muszą zostać wymieszane. Każdy uczestnik otrzymuje jedną podstawkę i losuje z woreczka po siedem drewnianych płytek z literami, które umieszcza w swojej podstawce. Jeden z graczy zostaje wytypowany jako odpowiedzialny za liczenie punktów i zapisywanie wyników na dowolnej kartce papieru lub specjalnie stworzonym do tego formularzu. Oczywiście ten gracz również ma prawo do udziału w grze.

### **Przebieg gry**

Gdy wszystko jest przygotowane, pierwszy gracz oddaje swój ruch. Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara, czyli każdy następny ruch należy do gracza znajdującego się z lewej strony. W każdym ruchu gracz może wyłożyć słowo na planszy, wymienić płytki, lub opuścić kolejkę.

Pierwsze utworzone słowo powinno składać się z dwóch lub więcej płytek i zostać ułożone na planszy poziomo (od lewej do prawej) lub pionowo (z góry na dół), w taki sposób, aby jedna z płytek znalazła się na centralnym polu z gwiazdką. Nie wolno układać słów ukośnie. Wszystkie płytki użyte podczas tego ruchu muszą znaleźć się po ułożeniu na planszy tworząc jedną ciągłą pionową lub poziomą linię.

Jeśli gracz nie może lub nie chce ułożyć żadnego słowa – może on wykorzystać swój ruch na wymianę dowolnej liczby płytek ze swojej podstawki. W tym celu odkłada niechciane płytki tak, by nie było widać liter, bierze z woreczka losowo taką samą liczbę nowych płytek, a następnie wrzuca odłożone wcześniej płytki do woreczka. Na tym kończy się jego ruch i kolejka przechodzi na następnego gracza.

Ponadto, oprócz możliwości ułożenia słów na planszy lub wymiany płytek, gracz może również zdecydować, że opuści kolejkę, niezależnie od tego, czy jest w stania ułożyć słowo, czy nie.

Jeśli w trakcie ruchu zostało ułożone pierwsze słowo, gracz kończy ruch obliczając wartość ułożonego słowa i przekazując ją zapisującemu, który rejestruje ją na arkuszu wyników. Wartość słowa oblicza się dodając liczby widoczne na płytkach, z uwzględnieniem wszystkich pól bonusowych na których słowo się znajduje. Na koniec każdego ruchu gracz dobiera z woreczka tyle płytek, ile wyłożył, dzięki czemu zawsze ma na podstawie siedem płytek. Gracz, któremu uda się w jednym ruchu wyłożyć wszystkie siedem płytek, otrzymuje 15-punktową premię. Jest ona dodawana do wyniku, po uwzględnieniu wszystkich pól premiowych.

Drugi gracz, podobnie jak każdy następny, w trakcie swojego ruchu ma do wyboru: dołożenie jednej lub kilku płytek do tych, które już leżą na planszy i utworzenie nowych słów, o długości co najmniej dwóch liter, wymianę płytek albo opuszczenie kolejki.

Jeśli w trakcie kolejnego ruchu gracz zamierza ułożyć nowe słowo lub słowa, to muszą one spełniać wszystkie następujące kryteria:

- każde nowoutworzone lub zmodyfikowane słowo musi dotykać, czyli mieć co najmniej jedną lub więcej wspólnych liter poprzez przedłużenie, skrzyżowanie lub bycie mostkiem z wcześniej ułożonymi słowami;

- wszystkie płytki użyte podczas ruchu, muszą znaleźć się po ułożeniu na planszy w jednej ciągłej linii pionowej lub poziomej, czyli dopuszcza się z obu stron wydłużenie już istniejącego słowa, ale nie jest dozwolone dokładanie w jednym ruchu płytek do różnych słów, w różnych częściach planszy;

- jeśli ułożone płytki łączą się z innymi płytkami na sąsiednich polach, muszą z nimi tworzyć pełne i sensowne słowa, podobnie jak w klasycznej krzyżówce. Oznacza to, że nie dopuszcza się wyłożenie na planszy do gry kombinacji losowych liter, które nie stanowią słów, spełniających powyższe kryteria.

Gracz uzyskuje punkty za wszystkie słowa utworzone lub zmodyfikowane w wyniku swojego ruchu. Nie należy zapominać o polach bonusowych, na których gracz położył swoje płytki.

Zakończenie gry następuje w sytuacji:

- kiedy wszystkie płytki zostały wyjęte z woreczka, a jeden z graczy wykorzystał wszystkie płytki ze swojej podstawki;

- gdy zostaną wykonane wszystkie możliwe ruchy i wszyscy gracze opuszczą dwie kolejki z rzędu, niezależnie od tego, jak wiele płytek pozostało jeszcze w woreczku i na stojakach.

W grze zwycięża ten uczestnik, który zdobył największą liczbę punktów.

### **Podliczanie punktów i bonusów**

Gracz odpowiedzialny za punktację zapisuje liczbę punktów każdego gracza po każdym ruchu. Wartość nominalna każdej litery oznaczona jest w prawym dolnym rogu płytki. Komórki bonusowe oznaczone są na planszy innymi kolorami. Liczba punktów, którą otrzymuje gracz za ułożone słowo, obliczana jest w następujący sposób:

- Jeśli żadna z liter nowoutworzonego słowa nie jest umieszczona na komórce bonusowej, to jest podliczana tylko wartość nominalna płytek z których ułożone jest słowo;

- Jeśli jedna z liter nowoutworzonego słowa jest umieszczona na komórce "zielonej" oznaczającej podwójny bonus literowy - wartość tej płytki mnożona jest przez „2”;

- Jeśli jedna z liter nowoutworzonego słowa jest umieszczona na komórce "niebieskiej" oznaczającej potrójny bonus literowy - wartość tej płytki mnożona jest przez „3”;

- Jeśli jedna z liter nowoutworzonego słowa jest umieszczona na komórce "żółtej" oznaczającej podwójny bonus słowny – to suma wartości całego słowa mnożona jest przez „2”;

- Jeśli jedna z liter nowoutworzonego słowa jest umieszczona na komórce "czerwonej" oznaczającej potrójny bonus słowny – to suma wartości całego słowa mnożona jest przez „3”;

Jeśli słowo znajdzie się zarówno na komórkach bonusu literowego jak i słownego, to przed podwojeniem lub potrojeniem wartości słowa, zostają uwzględnione wszystkie bonusy literowe.

Jeśli wyraz przechodzi przez dwie komórki bonusu słownego, suma punktów jego liter jest mnożona przez 4 (2x2), albo mnożona przez 9 (3x3).

Każdy bonus dotyczy tylko tego ruchu, w którym gracz kładzie na jego komórce płytkę z literą. Pod czas następnych ruchów, umieszczone wcześniej na komórkach bonusowych płytki posiadają jedynie wartość nominalną.

### **Płytki oznaczone gwiazdką \* – tzw. „star”**

W zestawie oprócz 98 płytek z literami znajdują się również dwie drewniane płytki z symbolem gwiazdki (tzw. „star”). Taka płytka może być wykorzystana jak każda inna litera według potrzeby gracza. Na przykład, gracz może umieścić na planszy słowo MA\*AZYN gdzie w miejscu litery "G" będzie stać „star”. „Star” dodaje tyle samo punktów, ile otrzymałby gracz za literę, którą zastępuje. Aby nie doszło do pomyłki na bieżąco należy odnotowywać na kartce, jaką literę zastępuje „star”.

Jeśli jeden z graczy wykorzystał „star” w słowie MA\*AZYN zastępując nią literę "G", to następnie inny uczestnik, który ma u siebie literę "G", może zastąpić nią „star” i zabrać płytkę sobie. Ale w tym przypadku działa zasada, która wymaga użycia zdjętej płytki „star” w ten sam sposób w następnym ruchu do zastąpienia innej litery. Nie zezwala się trzymać „star” na zapas.

W zestawie oprócz 98 płytek z literami znajdują się również dwie drewniane płytki z symbolem gwiazdki (tzw. „star”). Taka płytka może być wykorzystana jak każda inna litera według potrzeby gracza. Na przykład, gracz może umieścić na planszy słowo MA\*AZYN gdzie w miejscu litery "G" będzie stać „star”. „Star” dodaje tyle samo punktów, ile otrzymałby gracz za literę, którą zastępuje. Aby nie doszło do pomyłki na bieżąco należy odnotowywać na kartce, jaką literę zastępuje „star”.

Jeśli jeden z graczy wykorzystał „star” w słowie MA\*AZYN zastępując nią literę "G", to następnie inny uczestnik, który ma u siebie literę "G", może zastąpić nią „star” i zabrać płytkę sobie. Ale w tym przypadku działa zasada, która wymaga użycia zdjętej płytki „star” w ten sam sposób w następnym ruchu do zastąpienia innej litery. Nie zezwala się trzymać „star” na zapas.

### **Dozwolone słowa i ich kwestionowanie**

Dozwolone jest korzystanie ze wszystkich słów znajdujących się w słownikach języka polskiego oraz ich poprawnych form gramatycznych, z wyjątkiem tych, które są nazwami własnymi i zaczynają się od wielkiej litery, są skrótami, przedrostkami lub przyrostkami, albo wymagają użycia apostrofu lub łącznika. Dozwolone są wyrazy obcojęzyczne, które weszły do słownika języka polskiego. Podczas układania słów nie wolno korzystać ze słownika. W grze „Erudycja” dozwolone są wyłącznie nieodmienne formy wyrazów w liczbie pojedynczej lub mnogiej, jeśli nie występują w pojedynczej. Każde słowo może być ułożone podczas gry wielokrotnie w różnych miejscach planszy.

Po ułożeniu słowa, a jeszcze przed zapisaniem wyniku i przejściem kolejki na następnego gracza, można zakwestionować poprawność tego słowa. Można wtedy (i tylko wtedy) sprawdzić je w słowniku. Jeśli zakwestionowane słowo okaże się niedozwolone, gracz musi zabrać z planszy wyłożone przez siebie płytki i traci ruch. Jeżeli sprawdzone w słowniku słowo zostanie zaakceptowane - przechodzimy do obliczania wartości ruchu.

## **ŻYCZYMY UDANEJ I EMOCJONUJĄCEJ ZABAWY!**

#### **Przechowywanie:**

Produkt należy przechowywać w suchym pomieszczeniu, z dala od źródeł ciepła oraz w oryginalnym opakowaniu.

#### **Utylizacja:**

Po zakończeniu użytkowania usuwać zabawkę w sposób bezpieczny i z dbałością o środowisko.

#### **Deklaracja WE:**

Produkt został oznaczony symbolem CE ponieważ jest zgodny z dyrektywą bezpieczeństwa zabawek.

Zabawka jest nieodpowiedna dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

Zestaw zawiera małe elementy - niebezpieczeństwo zakrztuszenia.

**Producent:** NEWARK Ukraina, ul. B. Chmielnickiego 106, 79024, m. Lwów, Ukraina

**Dystrybutor:** GRAMWIN Sp. z o.o.

ul. Skarbka z Gór 140C/40

03-287 Warszawa

Tel. +48 734 180 742

e-mail: [info@gramwin.eu](mailto:info@gramwin.eu)

[www.gramwin.eu](http://www.gramwin.eu)