

**ЦИФРЫ — ЭТО АЗАРТНО?!  
ЦИФРЫ — ЭТО ИНТЕРЕСНО?!  
ДА — ЕСЛИ ЦИФРАМИ  
ПРАВИТ ИГРА!**

## **«Эрудит. Десять в ряд»**

**Игра для любителей БЛЕСНУТЬ СМЕКАЛКОЙ  
и ЗАНИМАТЕЛЬНО ПРОВЕСТИ ВРЕМЯ  
с друзьями и близкими!**

Игра **СПОСОБСТВУЕТ:**

*развитию логического мышления*

*интеллектуальному развитию*

*развитию внимания*

*развитию абстрактного мышления*

*веселому общению и отличному настроению*

*занимательному времяпровождению в кругу*

*друзей и близких*

**Цель игры:** первым выставить на поле все имеющиеся на руках фишки с цифрами.

**Сложность игры** состоит в том, чтобы пытаться препятствовать выкладыванию фишек соперниками.

Фишки с цифрами выкладываются по очереди, справа и слева от стартовых фишек в порядке возрастания и убывания.

Если у вас нет фишки, которую вы можете положить, то пропускаете ход.

Первым ход делает тот, у кого находится на руках стартовая фишка.

**Азарт в игре** Вам придадут бонусные клетки для фишек, которые увеличивают Ваши баллы!

**Один, два, три — игру начни!  
Удачи!**

## **ПРАВИЛА ИГРЫ.**

### **Подготовка к игре:**

Распакуйте игру, переложите фишки в специальный мешочек, перемешайте их.

Заведите блокнотик для игры, где будете отмечать количество набранных игроками баллов.

Определите между собой игрока, который будет ходить первым. Из мешочка вытащите по одной фишке. Кто вытащит фишку с наибольшей цифрой, тот игрок и ходит первым.

Фишки, которые использовались для определения первого хода, верните обратно в мешок.

Далее очередность хода распределяется по часовой стрелке от стартовавшего игрока.

### **Начало игры:**

1. Каждый игрок из мешочка вытаскивает по 8 фишек

2. Первый игрок выкладывает первую фишку, причем это должна быть цифра 4, 5, 6 либо 7. Если у первого игрока нет такой фишки, он имеет право поменять либо все свои фишки, либо лишь несколько. Заменяемые фишки возвращаются обратно в мешок и перемешиваются. Вытаскивается то же количество фишек, что и отдавалось на обмен.

3. Первая фишка ставится в центр игрового поля — белый квадратик.



### **Процесс игры:**

Каждый игрок по очереди старается поместить на игровое поле как можно больше фишек с цифрами.

Фишки необходимо ставить, продолжая цифровой ряд.

Игрок за один ход может поставить больше чем одну фишку, но всегда продолжая тем самым один цифровой ряд в одном направлении.

После каждого хода, игрок подсчитывает количество баллов за свой ход.

Затем игрок вытаскивает такое количество фишек из мешочка, чтобы на руках у него всегда было 8 фишек.

Игра закончилась, когда фишек в мешочке и на руках у игроков больше нет.

### **Особенности игры:**

1. Ни одна фишка не может быть передвинута или переставлена после подсчета баллов.

2. Во время игры, игроки имеют право использовать свой ход, чтобы заменить свои фишки - игрок возвращает свои фишки в мешочек и мешает их между собой, вытаскивая такое же количество фишек, которое решил поменять.

3. Переворачивать нумерацию фишек не допускается. Нумерация ведется сверху вниз, либо слева направо.

4. Игроки не могут ставить фишки в любом понравившемся месте на игровом поле. Фишка должна быть добавлена в уже существующий цифровой ряд.

5. За один ход игрок не может расположить фишки сразу с обеих сторон цифровой линейки, как показано на рис. 1.

			5		
	4	5	6	7	8
			7		

Рис. 1

6. За один ход игрок не может ставить фишки сразу в двух специально пронумерованных клетках на поле, как показано на рис. 2.

	4	5	6	7	8
	5				
	6				

Рис. 2

7. Ставить фишки по диагонали, как показано на рис. 3, запрещено.

					7
				7	
4	5	6	7		

Рис. 3



## Подсчет баллов:

### 1. Каждая фишка с цифрой – это Один балл.

Подсчет каждого хода производится исходя из количества фишек, размещенных на игровом поле.

2. Игроку начисляется **дополнительно 1 балл**, если его фишка поставлена так, что следующий игрок смог выставить сразу три фишки одну за одной, тем самым увеличив цифровой ряд.

### 3. На игровом поле, есть **Бонусные клетки**.

Фишки, установленные на Бонусные клетки, удваивают или утраивают баллы.

Обозначение Бонусных Клеток:

«**х 2**» - игрок удваивает баллы хода

«**х 3**» - игрок утраивает баллы хода

Бонусные баллы могут быть сосчитаны только один раз и только тем игроком, фишка которого была установлена на Бонусную клетку.

Бонус распространяется только на ту фишку, которая была расположена именно на бонусную клетку, на остальные фишки бонус не распространяется.

4. За продолжение существующего ряда фишек, игрок получает Бонус – 1 балл.

### 5. Игра **Восьмью фишками**

Игрок, который использовал за один ход все 8 фишек, не нарушая правила игры, зарабатывает Бонус 10 баллов и стандартное количество баллов, которое игрок должен получить за ход.

