



Autor: The Young Can Do It*

2–6 mängijat
Alates 6. eluaastast
Mänguaeg: 20 minutit

Just praegu juhtus maailma veidraim asi — naaber kutsus sind võistleva riide kuivatamises. “Mina? Riideid kuivatama? Teeme ära!”

Esita oma sõpradele väljakutse, et selgitada välja, kes on kiireim!

Mängu eesmärk

Selles mängus püüab iga mängija olla kõige nobedam pesu nõõrile riputaja, et täita kaartidel näidatud ülesandeid. Iga õigesti täidetud ülesanne annab punkte ning kõige rohkem punkte saanud mängija võidab mängu.

Ettevalmistus mänguks

- Pange kokku mängijate arvule vastav hulk pesureste ja andke 1 igale mängijale (**joonis 6**).
- Iga mängija saab 3 erinevat riideeset ja 3 erinevat värvi pesulõksu (**joonis 2**).
- Segage kõik kaardid ja pange need lauale kuhja, pilt allapoole. Kui mängijaid on 2, 3 või 4, võtke pealmised 20 kaarti ja pange karpi tagasi — neid ei lähe selles mängus vaja.
- Esimeseks alustavaks mängijaks on vanim mängija ning mäng võib alata.

Mängu käik

Mängu mängitakse ringidena. Iga ringi algul tõmbab ringi alustav mängija tabelis toodud arvu kaarte.

Mängijaid	2*	3	4	5	6
Kaarte	2	2	3	4	5

Alustav mängija loeb „3, 2, 1, läks!” ning pöörab korraga kõik kaardid ümber, pannes need laua keskele kõigile nähtavasse kohta (**joonis 3**).

* **Tähtis!** Kahe mängijaga mängus pööratakse ümber küll 2 kaarti, kuid punkte saab ainult esimesena ülesande lõpetanud mängija (vaata „Ringi lõpp”).

Ülesannete täitmine

Nüüd püüavad **kõik mängijad üheaegselt** täita mõnd kaartidel näidatud ülesannet. Selleks peab mängija kinnitama riided ja pesulõksud pesurestile. Mängijad peavad riideesemed nõõrile riputama täpselt nii nagu näidatud kaartidel: vastavaid pesulõkse kasutades. Kui pildil on läbipaistev riideese või pesulõks, võib kasutada mistahes võimalikku riideeset või lõksu (**joonis 4**). Niipea kui mängija on ülesande täitnud, võtab ta vastava kaardi, paneb selle pildiga ülespidi enda ette kuhja ja on nüüd ringist väljas.

Igas ringis võib iga mängija täita maksimaalselt **ühe** ülesande!

- **Joonis 4a.** Sinised püksid tuleb üles riputada punase pesulõksuga, punane kleit kollase pesulõksuga ja kollane särk sinise pesulõksuga.
- **Joonis 4b.** Ükskõik milline kolmest riideesemest tuleb riputada nõõrile, kasutades sinist ja kollast pesulõksu.
- **Joonis 4c.** Mõlemad riideesemed tuleb üles riputada punase pesulõksuga.

Iga pesulõks tuleb kinnitada **erinevale pesunõõrile**, välja arvatud ülesannetes, kus üks riideese tuleb riputada üles kahe pesulõksu abil.

Märkus! Mitu mängijat võivad püüda täita sama ülesannet. Kui ühel neist õnnestub esimesena ülesanne täita, võivad teised mängijad ikkagi üritada täita järelejäänud ülesandeid.

Sünnmusekaardid

Kui avatakse sünnmusekaart, muudab see veidi reegleid, mõjutades selles ringis võrdselt kõiki mängijaid. Kui korraga on avatud rohkem kui üks sünnmusekaart, võetakse nad kõik arvesse. Sünnmusekaarte on 3 erinevat liiki (**joonis 5**):

- **Joonis 5a.** Ühekäeline — mängijad tohivad kasutada **ainult ühte kätt** omal valikul.
- **Joonis 5b.** Esimene boonus — **esimene mängija**, kes täidab ülesande, võtab vastava ülesandekaardi ning ka selle sünnmusekaardi, mis annab talle 3 lisapunkti.
- **Joonis 5c.** Vastupidine — ülesandekaardidel tähendavad riided pesulõkse ja lõksud omakorda riideid.
Näide (joonis 5d): sa pead riputama punase kleidi nööri kollase ja sinise pesulõksuga.

Pärast ringi lõppu (vaata allpool) pannakse sünnmusekaardid maha (välja arvatud kaart „esimene boonus“, mis jääb mängija kätte). Kui avatud on 2 ühesugust sünnmusekaarti, arvestatakse nende efekti ainult ühe korra, välja arvatud kaardid „esimene boonus“, mis antakse mõlemad kiireimale mängijale.

Tähtis! Kui ringis avatud kaardid on kõik sünnmusekaardid, siis avage kaarte edasi niikaua, kuni avaneb ülesandekaart, mida täita (kõik teised sel moel avatud sünnmusekaardid mõjutavad samuti seda ringi).

Ringi lõpp

Kui kõik avatud ülesanded on täidetud, ring lõpeb. Mängijad kontrollivad, kas kõik täitsid ülesande korrektselt — loe allpool, mida vigade puhul teha. Seejärel eemaldavad mängijad oma pesurestidelt kõik riided ja pesulõksud. Uueks alustavaks mängijaks saab vasakult järgmine mängija ning uus ring võib alata. Kahe mängijaga mängus lõpeb ring siis, **kui esimene ülesanne on täidetud** — teine mängija kaarti ei saa.

Märkus! Viimaseks ringiks võib olla järele jäänud vähem kaarte kui tavaliselt — see tähendab, et ringi lõpuks jääb kaardita rohkem kui üks mängija, kuid kõik ülejäänud reeglid jäävad samaks.

Vead

Kui mängija võtab ülesandekaardi, kuid ei ole ülesannet korrektselt täitnud ja/või on eiranud sünnmusekaardi efekti, paneb ta selle ülesandekaardi maha ning lisaks paneb omal valikul maha ka ühe oma varem täidetud ülesande kaardi.

Mängu lõpp

Mäng lõpeb siis, kui kaardid on laualt otsas. Iga mängija loeb oma punktid kokku ja võitjaks on **kõige rohkem punkte saanud** mängija. Viigi korral võidab mängija, kellel on käes **vähem kaarte**. Kui ka sel juhul jääb mäng viiki, **läheb võit jagamisele**.

Kui võtate pesureste koost lahti, võite jätta kolm nööri kokku ja panna nad ühe detailina karpi.

* "The Young Can Do It" on sotsiaalne algatus, mille eesmärgiks on julgustada õpilasi initsiatiivi üles näitama ning anda neile võimalus vaadata kindlamalt tulevikku. Selle saavutamiseks viidi läbi hulk töötubasid, kus õpilased arendasid ideid toodete jaoks, mis on nüüd turule toodud. See lauamäng loodi 7. ja 8. klassi õpilaste poolt. Nemed saavad ka iga müüdü toote pealt müügitulu.

Lisainformatsiooni saamiseks külastage gobeyond.lv/TheYoungCanDoIt

BRAIN GAMES



WWW.BRAIN-GAMES.COM

© 2014 Brain Games Publishing SIA
Valmistatud EL-is.

Autor: The Young Can Do It
Illustratsioonid: Reinis Pētersons
Brain Games Publishing SIA
Bruņinieku 39, Rīga, LV-1001, Latvia
T: (+371) 67334034
info@Brain-Games.com
www.Brain-Games.com



1

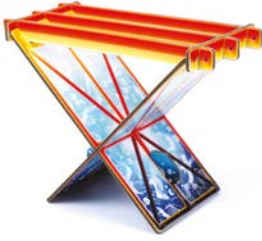
a



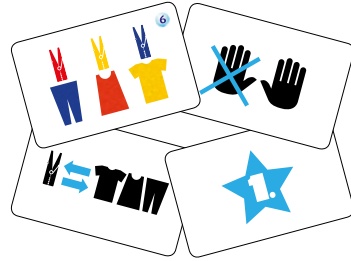
b



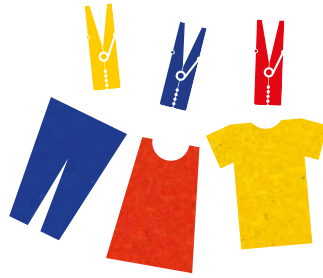
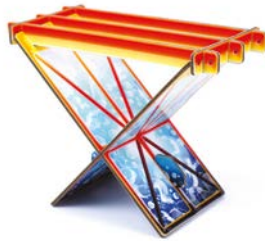
c



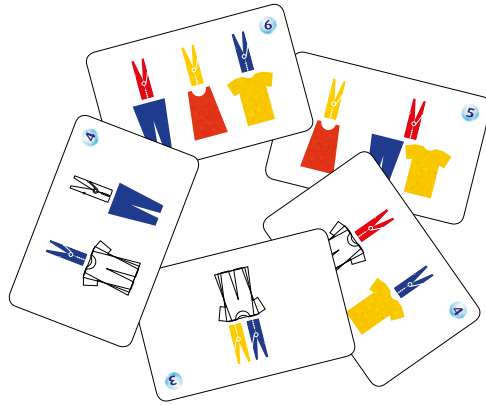
d



2



3

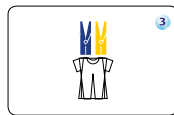


4

a



b



c



5

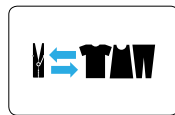
a



b



c



d



⑥

