



Autorius: The Young Can Do It*

2–6 žaidėjai
Nuo 6 metų ir vyresni
Žaidimo trukmė: 20 min.

Ką tik nutiko keistas dalykas — jūsų kaimynas pakvietė jus varžytis drabužių džiovinimo rungtyje. „Mane? Drabužių džiovinimo rungtyje? Nagi, pirmyn!”

Pakvieskite savo draugus išsiaiškinti, kuris yra greičiausias!

Žaidimo aprašymas

„Wash Dash” žaidime kiekvienas žaidėjas, siekdamas atlikti ant kortelės nurodytą užduotį, stengiasi ant džiovyklos padžiauti savo drabužius greičiausiai. Kiekviena įgyvendinta užduotis duoda taškų ir tas, kas jų turi daugiausiai, laimi.

Pasiruošimas

- Paimkite tiek drabužių džiovyklų, kiek yra žaidėjų — po 1 kiekvienam žaidėjui (**6 pav.**).
- Kiekvienam žaidėjui duokite po 3 skirtingus drabužius ir po 3 skirtingų spalvų skalbinių segtukus (**2 pav.**).
- Išmaišykite korteles ir užverstas sudėkite jas į dalinimo krūvą. Jei žaidžia 2, 3 arba 4 žaidėjai, paimkite tik 20 viršutinių kortelių, o likusias sudėkite atgal į dėžutę — šio žaidimo metu jos nebebus naudojamos.
- Vyriausias žaidėjas tampa pirmuoju aktyviu žaidėju ir jūs galite pradėti žaisti.

Žaidimo eiga

Žaidimas žaidžiamas raundais. Kiekvieno raundo pradžioje aktyvusis žaidėjas pasiima tiek kortelių, kiek nurodyta lentelėje.

Žaidėjai	2*	3	4	5	6
Kortelės	2	2	3	4	5

Aktyvusis žaidėjas suskaičiuoja „3, 2, 1, pirmyn!”, tada vienu metu atverčia visas korteles ir padeda jas į stalo vidurį, kad visi galėtų jas matyti (**3 pav.**).

* **Svarbu!** Žaidžiant tik 2 žaidėjams, jūs atverčiate 2 korteles, tačiau tik pirmasis užduotį įvykdęs žaidėjas pelno taškus (žr. skyrių „Raundo pabaiga”).

Atlikite užduotis

Dabar **visi žaidėjai vienu metu** stengiasi atlikti bet kurią vienos iš atverstų kortelių užduotį. Norėdamas tai padaryti žaidėjas turi ant džiovyklos sukabinti drabužius ir juos prisegti segtukais. Sukabinti drabužius žaidėjai turi naudodami atitinkamus skalbinių segtukus, tiksliai taip, kaip parodyta kortelėse. Jei vaizduojamas bespalvis drabužis ar skalbinių segtukas, galite naudoti bet kurį turimą drabužį ar skalbinių segtuką (**4 pav.**). Kai tik žaidėjas tai padaro ir įvykdo užduotį, jis paima atitinkamą kortelę, pasideda ją atverstą prieš save į atliktų užduočių kortų krūvelę ir taip užbaigia raundą.

Vieno raundo metu vienas žaidėjas gali atlikti ne daugiau kaip **vieną** užduotį!

- **4a pav.** Mėlynas kelnes reikia pakabinti prisegant raudonu skalbinių segtuku, raudoną suknelę — geltonu skalbinių segtuku, geltonus marškinėlius — mėlynu skalbinių segtuku.
- **4b pav.** Bet kurį iš trijų drabužių reikia pakabinti mėlynu ir geltonu skalbinių segtuku.
- **4c pav.** Abu drabužius reikia pakabinti raudonu skalbinių segtuku.

Visi skalbinių segtukai turi būti prisegti prie **skirtingų skersinių**, išskyrus užduotis, kai vieną drabužį reikia pakabinti naudojant du skalbinių segtukus.

Pastaba! Net keli žaidėjai gali bandyti atlikti tą pačią užduotį. Kai vienam iš šių žaidėjų pavyksta užduotį atlikti pirmam, kiti žaidėjai dar gali pabandyti atlikti kitas įmanomas užduotis.

Atveju kortelēs

Jei atverciāte atvejo kortelē, šīme raunde jī daro ītakā visīems žaidējams vienodai, šīek tiek pakeisdama taisīkles. Jei atverciāma daugīau nei viena atvejo kortelē, reīkia atsižvelgtī jī jas visas. Yra 3 skirtingos atveju kortelēs (**5 pav.**):

- **5a pav.** Vienrankis — pasīrinktinai naudokitēs **tīk viena savo ranka.**
- **5b pav.** Pīrmoji premīja — **pīrmaisī** uždūotj atlikēs **žaidējas**, pasiīma atitīnkančījā kortelē ir šījā atvejo kortelē, kuri suteīkia 3 papīldomus taškus.
- **5c pav.** Pīrešīngī — uždūočiū kortelēse drabužīai reīškīa segtukus, o segtukai reīškīa drabužīus.
Pavyzdžiui (Abb. 5d): jūs turīte pakabīntī raudonā suknelē naudodami geltonā ir mėlynā skalbīniū segtukus.

Kai raundas baigīasi (žiūrēkite žemiau) atvejo kortelē(-s) yra išīmamos iš žaidīmo (išskyrus „Pīrmosios premījos“ kortelē, kuri lieka pas jā gavusj žaidējā). Jei atverciāmos 2 vienodos atvejo kortelēs, jū rezultatas skaičiūojamas tīk vienā kartā, išskyrus „Pīrmosios premījos“ korteles, kurīos abi duodamos greīčiausīam žaidējū.

Svarbu! Jei visos atverstos kortelēs raunde yra atvejo kortelēs, verskite kitā kortelē, kol atversite uždūočiū kortelē, dēl kurīos reīkia varžytīs (toku būdu atverstos visos kitos atvejo kortelēs taip pat turi ītakos raunde).

Raundo pabaiga

Kai jvykdytos visos atverstos uždūotys, raundas baigīasi. Visī žaidējai pasītikrina, ar visī atliko savo uždūotj teisingai — kā darytī, jei yra klaidū, žīūrēkite žemiau. Tada visī žaidējai nuo savo džīovyklū nuīma visus drabužīus ir skalbīniū segtukus. Aktyvaus žaidējo kairēje sēdīntīs žaidējas tampa naujuoju aktyviu žaidēju ir prasīdēda naujas raundas. Žaidžīant 2 žaidējams žaidīmo raundas baigīasi, kai **baigīama pīrmoji uždūotis** — kitas žaidējas negauna kortelēs.

Pastaba! Paskutīnīame raunde gali būti mažīau korteliū nei turētū būti īprastai — tai reīškīa, kad daugīau nei vienas žaidējas baigs raundā be kortelēs, tačīau visos kitos taisīklēs lieka tos pačīs.

Klaidos

Jei žaidējas pasiīma uždūočiū kortelē neįvykdēs uždūotīs teisingai ir / arba ignoruoja atvejo kortelēs ītakā, jīs netenka šīs uždūočiū kortelēs bei vienos iš anksčīau atlikū uždūočiū kortelēs pasīrinktinai.

Žaidīmo pabaiga

Žaidīmas baigīasi raundo pabaigoje, kai kortū traukīmo kaladē yra tuščīa. Kiekvienas žaidējas suskaičiūoja taškus iš korteliū, kurīs jīs gavo atlikēs uždūotis; laimī žaidējas, **surīnkēs daugīausīai taškū**. Jeigu taškū skaičius lygus, laimī žaidējas, **turīntīs mažīau korteliū**. Jeigu ir korteliū skaičius lygus, **žaidējai pergale pasīdalīna**.

Kai ardote džīovyklas, jūs galite palīktī trīs skersīnius sujungtus ir juos īdētī jī dėžutē kaip vienā detalē.

*„The Young Can Do It“ yra socialīnē īnīatyva, kurīa siekīama įgalīntī mokīnīus, skatīnant jū īnīatyvā ir padētī jiems sukurtī saugesnē ateītj. Norīnt to pasīektī, organizuojava serīja semīnarū, kurīū metu mokīnīai vysto produkto idējā, kurīs vėliau pristatomas rinkoje. Šj stalo žaidīmā sukūrē 7-os ir 8-os klasēs mokīnīai. Jie taip pat dalījasi pelnu nuo kiekvieno parduoto produkto kopījos.

Daugīau informacījos īeškokīte gobeyond.lv/TheYoungCanDoIt

BRAIN GAMES

© 2014 Brain Games Publishing SIA
Pagamīnta ES.



www.brain-games.com

Autorius: The Young Can Do It
īlīustracījos: Reinīs Pētersons
Brain Games Publishing SIA
Bruņīnīekū 39, Rīga, LV-1001, Latvīa
T: (+371) 67334034
info@Brain-Games.com
www.Brain-Games.com



1

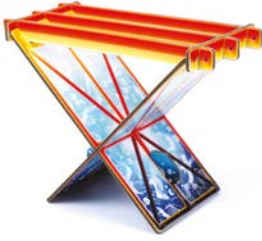
a



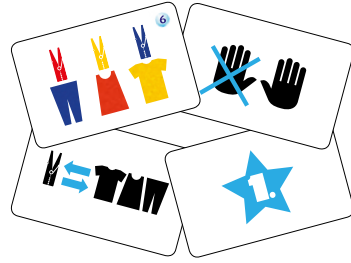
b



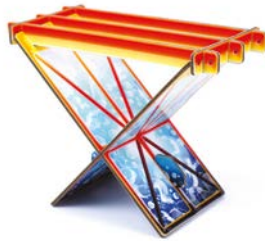
c



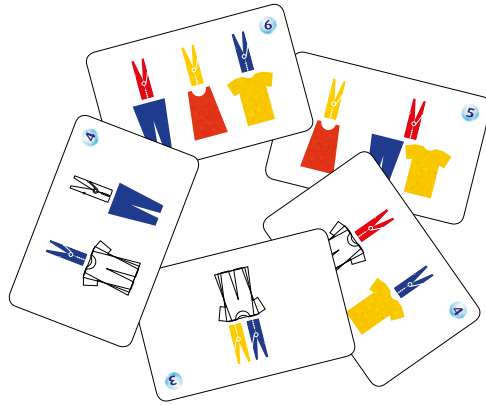
d



2



3

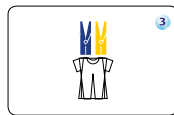


4

a



b



c



5

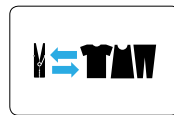
a



b



c



d



⑥

