



Автор: The Young Can Do It*

Для 2–6 игроков от 6 лет
Продолжительность игры: 20 минут



Только что произошло нечто странное — ваш сосед вызвал вас соревноваться в развешивании белья.
«Меня? В развешивании белья? Вызов принят!»

Узнайте, кто из вас самый быстрый!

Цель игры

В игре Wash Dash игроки стараются как можно быстрее вывесить свое белье на сушилку, чтобы выполнить задания, указанные на картах. Каждое выполненное задание принесет победные очки. Игрок, набравший наибольшее количество очков, становится победителем.

Подготовка к игре

- Соберите сушилки для белья по количеству игроков и выдайте каждому игроку по одной (рис. 6).
- Выдайте каждому игроку по 3 разных предмета одежды и по 3 прищепки разных цветов (рис. 2).
- Перемешайте все карты и положите их лицевой стороной вниз в центре стола — это будет колода добора. Если в игре участвуют 2, 3 или 4 игрока, возьмите 20 верхних карт и верните их в коробку — они не будут использоваться в игре.
- Старший участник игры становится активным игроком, и игра начинается!

Ход игры

Игра поделена на раунды. В начале каждого раунда активный игрок берет из колоды определенное количество карт (указано в таблице).

Количество игроков	2*	3	4	5	6
Количество карт	2	2	3	4	5

Активный игрок начинает отсчет: „3, 2, 1, начали!“, после чего переворачивает все взятые из колоды карты и кладет их в центре стола, чтобы все могли их рассмотреть (рис. 3).

* **Важно!** При игре вдвоем вы открываете 2 карты, но очки получает только тот игрок, кто первым завершит задание (см. раздел „Конец раунда“).

Задания

Теперь **все игроки одновременно** пытаются завершить любое из заданий, указанных на открытых картах. Для этого игроки должны прикрепить белье прищепками к сушилке. Игроки должны повесить белье на сушилку, используя в точности такие же прищепки, как указано на картах. Если на карте изображено прозрачное белье или прозрачная прищепка, то можно использовать любое доступное белье или прищепку (рис. 4). Как только игрок вывесил белье и завершил задание, он берет себе соответствующую карту задания и кладет ее перед собой в стопку карт выполненных заданий — после этого он больше не участвует в текущем раунде.

Каждый игрок может выполнить не более **одного** задания за раунд!

- **Рис. 4а.** Синие брюки нужно повесить при помощи красной прищепки, красное платье — при помощи желтой, а желтую рубашку — при помощи синей.
- **Рис. 4б.** Любой из трех предметов одежды нужно повесить, используя синюю и желтую прищепки.
- **Рис. 4с.** Оба предмета одежды нужно повесить, используя красную прищепку.

Каждая прищепка должна быть закреплена **на отдельной планке**, за исключением заданий, в которых один предмет одежды должен быть повешен при помощи двух прищепок.

Внимание! Несколько игроков могут пытаться выполнить одно и то же задание. Когда один из этих игроков выполняет задание первым, остальные могут продолжить пытаться выполнить другие оставшиеся задания.

Карты событий

Когда игрок открывает карту события, она влияет на всех игроков в текущем раунде, немного изменяя правила. Если одновременно было открыто более одной карты событий, то все они берутся во внимание в текущем раунде. Есть три различные карты событий (**рис. 5**):

- **Пус. 5a.** Одной рукой — можно пользоваться **только одной рукой** по вашему выбору.
- **Пус. 5b.** Первый бонус — **первый игрок**, который завершит задание, берет соответствующую карту задания и эту карту события — она дает 3 дополнительных очка.
- **Пус. 5c.** Наоборот — на картах заданий одежда означает прищепки, а прищепки означают одежду.
Пример (пус. 5d): вы должны повесить красное платье, используя желтую и синюю прищепки.

После окончания раунда (см. ниже) карта(-ы) событий убираются из игры (за исключением карты „Первый бонус“, которая остается у игрока, получившего ее). Если были открыты 2 одинаковые карты событий, то их эффект срабатывает только один раз, за исключением карт “Первый бонус” — они обе достаются самому быстрому игроку.

Важно! Если в начале раунда были открыты только карты событий, открывайте дополнительные карты по одной, пока не будет открыта карта задания (все дополнительные карты событий, которые были открыты таким образом, также влияют на раунд).

Конец раунда

Раунд завершается, когда игроки выполнили все открытые задания. После этого все проверяют, правильно ли они были выполнены (читайте ниже, что делать в случае ошибок). Далее каждый игрок убирает все предметы одежды и прищепки со своих сушилок. Игрок, сидящий слева от активного игрока, становится новым активным игроком и начинает новый раунд.

При игре вдвоем раунд завершается, **когда выполнено первое задание**, то есть второй игрок не получает карту.

Внимание! В последнем раунде может быть разыграно меньше карт, чем обычно — это означает, что несколько игроков могут завершить раунд, не получив карту, тем не менее все остальные правила остаются в силе.

Ошибки

Если игрок выполнил задание неверно и/или проигнорировал эффект карты события, но взял карту задания себе, то он сбрасывает эту карту и еще одну из ранее заработанных карт заданий по своему выбору.

Конец игры

Игра завершается в конце раунда, в котором закончилась колода добора. После этого игроки подсчитывают очки за карты, полученные за выполнение заданий. Победителем становится игрок, набравший **наибольшее количество очков**. В случае ничьей побеждает игрок с **наименьшим количеством карт**. Если по-прежнему ничья, то эти игроки **делят победу между собой**.

При разборе сушилок вы можете оставить три планки соединенными вместе и положить их обратно в коробку как одну деталь.

* “The Young Can Do It” или „Молодежи это под силу” — это социальная программа, целью которой является дать школьникам возможность проявить себя, поддерживая их инициативу и помогая им быть более уверенными в будущем. Для достижения этой цели организуется ряд рабочих групп, в рамках которых школьники разрабатывают идеи продуктов, которые в дальнейшем выйдут на рынок. Эта настольная игра была создана группой учащихся 7-х и 8-х классов. Они также получают часть доходов от продажи каждой копии игры.

Для получения более подробной информации посетите gobeyond.lv/TheYoungCanDoIt

BRAIN GAMES

© 2014 Brain Games Publishing SIA
Изготовлено в ЕС.



www.brain-games.com

Автор: The Young Can Do It
Иллюстрации: Рейнис Петерсонс
Brain Games Publishing SIA
Brūņinieku 39, Rīga, LV-1001, Latvia
T: (+371) 67334034
info@Brain-Games.com
www.Brain-Games.com



1

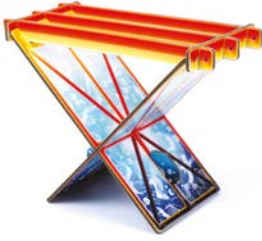
a



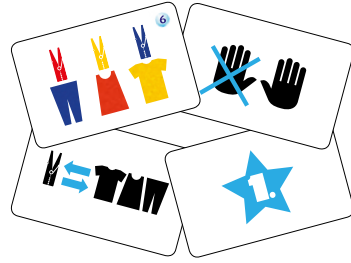
b



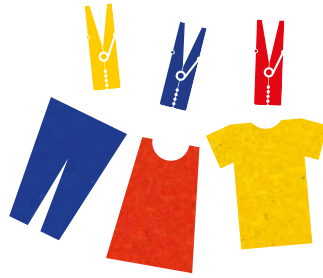
c



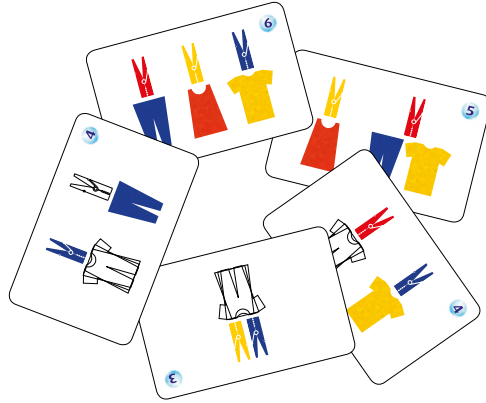
d



2



3



4

a



b



c



5

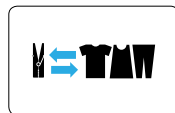
a



b



c



d



⑥

