



Autor: The Young Can Do It*

2–6 Spieler
 Ab 6 Jahre
 Spielzeit: 20 Minuten

Etwas merkwürdiges ist gerade passiert— Ihr Nachbar fordert Sie zum Wäschetrocknen heraus.
 "Ich? Wäschetrocknen? Na, dann mal los!"
 Fordern Sie Ihre Freunde heraus und finden Sie aus wer der schnellste ist.

Spielidee

Bei Wash Dash versucht jeder Spieler, so schnell wie möglich seine Kleidungsstücke auf den Wäschetrockner zu hängen und die Aufgaben auf den Karten abzuarbeiten. Für jede fertige Aufgabe gibt es Punkte, wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Spielinhalt (Abb. 1)

- 18 Wäscheklammern in 3 Farben (**siehe Abb. 1a**)
- 18 Kleidungsstücke in 3 Farben (**siehe Abb. 1b**)
- 6 Wäschetrockner (**siehe Abb. 1c**)
- 54 Karten — 48 Spielkarten und 6 Ereigniskarten (**siehe Abb. 1d**)

Spielvorbereitung

- Baue so viele Wäschetrockner zusammen, wie es Spieler gibt, und gib jedem Spieler 1 Wäschetrockner (**siehe Abb. 6**).
- Gib jedem Spieler 3 verschiedene Kleidungsstücke und 3 Wäscheklammern in verschiedenen Farben (**siehe Abb. 2**).
- Mische alle Karten und lege sie mit dem Bild nach unten in einen Stapel. Wenn 2, 3 oder 4 Spieler miteinander spielen, nimm die obersten 20 Karten und lege sie wieder in die Schachtel — sie werden für das Spiel nicht gebraucht.
- Der älteste Spieler fängt an, und das Spiel beginnt.

Spielregeln

In jeder Runde zieht der aktive Spieler so viele Karte wie die nebenstehende Tabelle zeigt.

Spieler	2*	3	4	5	6
Karten	2	2	3	4	5

Der aktive Spieler zählt "3, 2, 1, los!" und legt dann alle Karten gleichzeitig so in die Mitte des Tisches, dass sie jeder sehen kann (**siehe Abb. 3**).

* **Wichtig!** Bei einem Spiel mit 2 Spielern deckst Du zunächst 2 Karten auf, aber nur der erste Spieler darf eine Aufgabe fertig stellen und Punkte verdienen (siehe Ende der Runde).

Aufgaben erledigen

Jetzt versuchen **alle Spieler gleichzeitig**, eine der Aufgaben auf den aufgedeckten Karten abzuarbeiten. Dazu muss der Spieler Wäscheklammern und Kleidungsstücke an dem Wäschetrockner anbringen. Die Spieler müssen die Kleidungsstücke mit den passenden Wäscheklammern auf den Karten aufhängen. Wenn ein transparentes Kleidungsstück oder eine transparente Wäscheklammer dargestellt ist, kannst Du das Wäschestück bzw. die Wäscheklammer für jede Farbe verwenden (**siehe Abb. 4**). Sobald ein Spieler die Aufgabe erledigt hat, ergreift er die passende Karte, legt die Karte vor sich auf einen Stapel mit erledigten Aufgaben und beendet die Runde.

In jeder Runde kann jeder Spieler maximal **eine** Aufgabe ausführen!

- **Abb. 4a.** Die blauen Hose muss mit der roten Wäscheklammer aufgehängt werden, das rote Kleid — mit der gelben Wäscheklammer und das gelbe Hemd — mit der blauen Wäscheklammer.
- **Abb. 4b.** Eines der drei Kleidungsstücke muss mit der blauen und der gelben Wäscheklammer aufgehängt werden.
- **Abb. 4c.** Beide Kleidungsstücke müssen mit der roten Wäscheklammer aufgehängt werden.

Jede Wäscheklammer muss an einer **anderen Stange** angebracht werden, außer bei Aufgaben, bei denen ein Kleidungsstück mit zwei Wäscheklammern aufgehängt werden muss.

Bitte beachten! Es können mehrere Spieler versuchen, die gleiche Aufgabe zu erledigen. Wenn einer der Spieler die Aufgabe erledigt hat, können die anderen Spieler versuchen, noch die anderen unerledigten Aufgaben abzuarbeiten.

Ereigniskarten

Wenn Du eine Ereigniskarte aufdeckst gilt die Regeländerung in dieser Runde für alle Spieler gleichermaßen. Wenn mehr als eine Ereigniskarte aufgedeckt wird, werden sie alle berücksichtigt. Es gibt 3 verschiedene Ereigniskarten (**Abb. 5**):

- **Abb. 5a.** Einhändig — **Du darfst nur eine Hand** deiner Wahl verwenden.
- **Abb. 5b.** Erste Bonuskarte — der **erste Spieler**, der die Aufgabe erledigt hat, nimmt die passende Karte und diese Ereigniskarte, dadurch gibt es 3 Extrapunkte.
- **Abb. 5c.** Gegenteil — bei den Aufgabenkarten werden aus Kleidungsstücken Wäscheklammern und aus Wäscheklammern Kleidungsstücke.

Beispiel (Abb. 5d): Du musst das rote Kleid mit der gelben und der blauen Wäscheklammer aufhängen.

Nach Ende der Runde (siehe unten) werden die Ereigniskarten aus dem Spiel genommen (mit Ausnahme der "Ersten Bonuskarte", die der Spieler behält, der sie erhielt). Wenn 2 identische Ereigniskarten aufgedeckt werden, werden sie nur einmal berücksichtigt, mit Ausnahme der "Ersten Bonuskarten", die beide an den schnellsten Spieler gehen.

Wichtig! Wenn alle aufgedeckten Karten einer Runde Ereigniskarten sind, deckst Du die nächste Karte auf, bis eine Aufgabenkarte erscheint (alle anderen Ereigniskarten, die auf diese Weise aufgedeckt werden, zählen auch für diese Runde).

Ende der Runde

Wenn alle aufgedeckten Aufgaben erledigt sind, ist die Runde beendet. Alle Spieler prüfen, ob jeder seine Aufgaben korrekt erledigt hat — Erläuterungen zu Fehlern weiter unten. Jeder Spieler nimmt dann alle Kleidungsstücke und Wäscheklammern von seinem Wäschetrockner. Der Spieler links neben dem aktiven Spieler wird zum nächsten aktiven Spieler, und eine neue Runde beginnt.

In einem Spiel mit 2 Spielern endet die Runde **nach der ersten Aufgabe** — der andere Spieler erhält keine Karte.

Bitte beachten! In der letzten Runde gibt es möglicherweise weniger Karten als normal — das bedeutet, dass mehr als ein Spieler die Runde ohne Karte beendet, alle übrigen Regeln gelten jedoch weiter.

Fehler

Wenn ein Spieler eine Aufgabenkarte nimmt, sie aber nicht richtig erledigt oder die Wirkung einer Ereigniskarte ignoriert, verliert er diese Aufgabenkarte und eine seiner zuvor erledigten Aufgabenkarten — welche das ist, kann er selbst auswählen.

Spielende

Das Spiel endet mit der Schlussrunde, wenn der Kartenstapel verbraucht ist. Jeder Spieler addiert die Punkte der Karten, die er für fertige Aufgaben erhalten hat, Sieger ist der Spieler **mit den meisten Punkten**. Bei einem Unentschieden gewinnt der Spieler, **der die wenigsten Karten hat**. Wenn beide die gleiche Zahl Karten haben, gibt es **zwei Sieger**.

Beim Auseinandernehmen der Wäschetrockner kannst Du die drei Schienen verbunden lassen und als ein Stück in die Schachtel legen.

* "The Young Can Do It" ist eine soziale Initiative, die die Eigeninitiative von Schülern fördern und ihnen helfen soll, mit Zuversicht in die Zukunft zu blicken. Dazu wird eine Reihe von Workshops organisiert. In diesen Workshops entwickeln die Schüler Ideen für ein Produkt, das auf den Markt kommen soll. Dieses Kartenspiel wurde von Schülern der 7. und 8. Klasse entwickelt. An sie geht auch der Ertrag für jedes verkaufte Spiel.

Weitere Informationen findest Du unter: gobeyond.lv/TheYoungCanDoIt

BRAIN GAMES

© 2014 Brain Games Publishing SIA
Made in EU.



www.brain-games.com

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



1

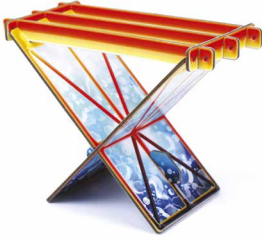
a



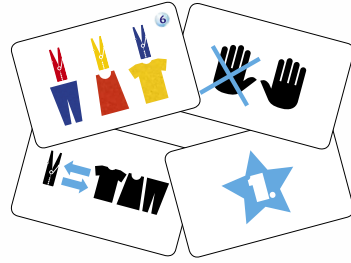
b



c



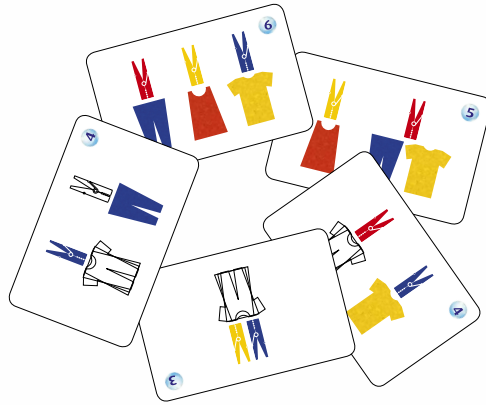
d



2



3

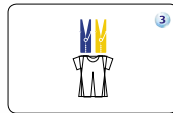


4

a



b



c



5

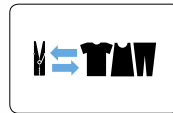
a



b



c



d



⑥

