

Дорогой Клиент!

Наши игры производятся с особым контролем качества, однако, если у Вас не хватает каких либо элементов, мы заранее приносим наши извинения. Пожалуйста, сообщите нам об этом по электронной почте на адрес: **service@granna.pl**
Не забудьте указать своё имя и адрес (город, почтовый индекс, улицу, номер дома и квартиры) и написать каких элементов у Вас не хватает.



www.granna.pl
service@granna.pl

www.facebook.com/grannagry
www.YouTube.com/grannapl

2014
01198/3



КТО ПОМОЕТ ПОСУДУ?

Семейная игра для 2-4 игроков

Автор игры: Филипп де Пальер

Графический дизайн: Акапулько Студио

Проигравший моет посуду после обеда!

Салатница опустела? С тарелки исчез последний кусок картошки? Молчание было прервано вопросом: кто помоет посуду? Благодаря этой игре у вас не будет больше бесконечных дебатов о том, кому придётся выполнить эту неблагодарную работу. Теперь ответ на этот извечный вопрос даст исход игры.

Цель игры

Цель игры в том, чтобы избавиться от грязной посуды и столовых приборов.

В коробке: 24 двухсторонних жетона

- 4 тарелки с супом • 4 десерта
- 4 тарелки с рыбой • 4 жетона с вилками
- 4 стакана • 4 жетона с ножами

GRANNA®

Подготовка к игре

Разделите жетоны на группы - отдельно ножи, отдельно вилки и т.д. Перемешайте каждый комплект тщательно и разложите изображениями чистой посуды вверх. Каждый игрок получает по одному жетону каждого типа и выкладывает перед собой, не глядя на изображение на обороте и не показывая его другим игрокам. Выкладка жетонов каждый раз должна быть такой: десерт, рыба, стакан; во втором ряду: вилки, суп, ножи.



Пример начального размещения жетонов

Ход игры

Игру начинает тот, кто недавно мыл посуду. Ход к следующему игроку переходит по часовой стрелке. Во время хода можно выполнить одно из действий:

- перевернуть любой жетон с чистой стороны на грязную,
- избавиться от грязной посуды (перевернутого жетона), переместив его на другой грязный такого же самого типа (напр. стакан на стакан), или цвета (красное на красное).

Жетоны можно перекладывать как на свои, так и на жетоны других игроков. Активным жетоном является верхний жетон в стопке. Если игрок перекладывает жетоны, то перекладывает всю стопку сразу.

Пример



Жетоны Аниты

Ход делает Анита. Она может перевернуть на грязную сторону один из своих жетонов: десерт, суп или ножи. А может вместо этого один из грязных элементов поместить на другой:

- стакан Анита может положить на стакан или суп Кристины, или на собственные вилки,
- рыбу - только на десерт Кристины,
- вилки - на собственный стакан или на суп Кристины.

Конец игры

Игра закончена, когда никто из игроков не может больше сделать ход. Тот, кто собрал больше всего жетонов, проиграл и должен помыть посуду!



Жетоны Кристины



This document was created with the Win2PDF “print to PDF” printer available at
<http://www.win2pdf.com>

This version of Win2PDF 10 is for evaluation and non-commercial use only.

This page will not be added after purchasing Win2PDF.

<http://www.win2pdf.com/purchase/>