

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się w momencie, gdy wyczerpie się stosik kart. Gracz, który zdobył najwięcej kart, zdołał wysuszyć najwięcej rzeczy Superbohaterów i zostaje zwycięzcą!

WARIANT GRY

Gdy już nabierzecie wprawy w suszeniu prania, możecie spróbować wprowadzić następującą zasadę: gra kończy się również, gdy gracz zdoła wywiesić wszystkie 15 rzeczy na linie w jednej rundzie. Wygrywa natychmiast. Dr Chmura jest wtedy bezradny wobec takiej supermocy!

SYMBOLE NA KOSTKACH



Deszcz: Zwykle Dr Chmura stara się wyrzucić ten symbol, aby powstrzymać Superbohatera przed wysuszeniem prania.



Błyskawica: Dr Chmura stara się wyrzucić ten symbol, gdy Superbohater odkrył Suszarkę do ubrań.



Wiatr: Dr Chmura stara się wyrzucić ten symbol, gdy Superbohater odkrył Parasol.



Słońce: Nic się nie dzieje. Superbohater może bez zmartwień wieszać pranie.

GRANIE W PRANIE

Granie w pranie to prosta gra fabularna, w której uczestnicy na zmianę wcielają się w różne role. Z uwagi na dynamiczne tempo rozgrywki konieczna jest umiejętność koncentracji uwagi na detalach – przeoczenie jakiegoś symbolu lub zmiana kolejności obiektów działa na korzyść przeciwnika.

Podczas zabawy ćwiczymy z najmłodszymi zdolność do pracy pod presją czasu, nazywanie i rozumienie symboli, a także motorykę małą oraz przetwarzanie bodźców wzrokowych w określonej kolejności. Karty zawierają wyłącznie symbole graficzne, dlatego gra świetnie nadaje się również dla młodszych przedszkolaków.

Z uwagi na to, że mechanika gry bazuje na umiejętności rozumienia symboli, Granie w pranie można wykorzystywać do terapii dzieci z zaburzeniami ze spektrum autyzmu. W rozgrywce oprócz opisanych umiejętności trenujemy także zamianę ról, czekanie na swoją kolej oraz powstrzymywanie rozpoczętej reakcji po usłyszeniu umówionego sygnału. Kompetencje te często stanowią dla dzieci ze spektrum dodatkowe wyzwanie.

Dzięki temu, że podczas rozgrywki nie trzeba stosować wielu komunikatów werbalnych, gra dobrze sprawdzi się także w zabawie z dziećmi, które komunikują się za pomocą gestów czy piktogramów.

Aleksandra Magda
psycholożka, specjalistka z zakresu
psychologii klinicznej dziecka



muduko.com

Wydawnictwo Muduko
Podtęże 650, 32-003 Podtęże
Muduko jest marką wydawniczą należącą
do Fabryki Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.

Autor gry: TREO game designers
Ilustracje: fiore-gmbh.de
Tłumaczenie: Sławomir Czuba
Redakcja i korekta: Ewa Popielarz
Kierownik projektu: Paulina Ohar-Zima
Skład: Paweł Niziołek
© 2019 HUCH
© 2021 Fabryka Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.

GRANIE W PRANIE

INSTRUKCJA

Superbohater Henio i jego siostra Fantastyczna Fiona znów mają za zadanie uratować świat. Jednak zanim wyruszą na akcję, muszą wyprać i wysuszyć swoje kostiumy. Trzeba się spieszyć, gdyż Dr Chmura chce przy pomocy swojej deszczowej maszyny wysłać deszczowe chmury, by pranie nie zdążyło wyschnąć na czas!

Bez swoich czystych kostiumów Superbohaterowie nie mają żadnych supermocy – a bez supermocy nie będą mogli uratować świata. Doktorowi Chmurze właśnie o to chodzi!

Wcielcie się w rolę dwójki superbohaterów i postarajcie się wywiesić tyle prania, ile tylko się da, zanim Dr Chmura pokrzyżuje Wam plany!

ZAWARTOŚĆ

15 rzeczy Superbohaterów do wywieszenia:



4 superkoszulki w kolorach: żółtym, zielonym, niebieskim i różowym



4 pary superspodni w kolorach: żółtym, zielonym, niebieskim i różowym



4 pary superskarpetek w kolorach: żółtym, zielonym, niebieskim i różowym



6 kostek meteorologicznych z symbolami deszczu, wiatru, błyskawicy i słońca



1 pluszowy Superbohater z klapniętym uszkiem



1 komiks



1 maska Superbohatera



15 klamerek

60 kart:



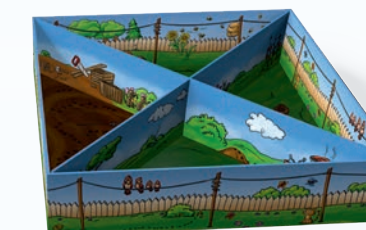
52 karty wywieszonego prania



4 karty parasoli



4 karty suszarek do ubrań



DO GRY POTRZEBNE BĘDZIE
RÓWNIEŻ DENKO PUDEŁKA.

CEL GRY

Powstrzymaj Dra Chmurę! Wywieś tyle prania, ile zdołasz. Kto zbierze najwięcej kart prania, wygra grę!

PRZYGOTOWANIE

PRZED KAŻDĄ GRĄ

Wymijcie wszystko z pudełka i połóżcie denko na stole. Potasujcie wszystkie karty i ułóżcie z nich stosik.

PRZED KAŻDĄ RUNDĄ

Gdy przypada Twoja tura, połóż przed sobą denko pudełka, 15 rzeczy Superbohaterów do wywieszenia, klamerki oraz stosik kart.

Gracz po Twojej lewej stronie bierze wszystkie 6 kostek. W tej rundzie wciela się w rolę złowrogiego Dra Chmury i stara się rzutami kostek przywołać złą pogodę.

ROZGRYWKA

Gra odbywa się w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Rozpoczyna gracz, który ostatnio wieszał pranie, albo najmłodszy gracz. Wykrzyknijcie wspólnie hasło: „Do prania, gotowi, start!”. Gracz rozpoczynający odwraca kartę z wierzchu stosika, a gracz, który ma kostki, rzuca nimi.

TURA SUPERBOHATERA PRZEBIEGA NASTĘPUJĄCO:

- Jesteś teraz Superbohaterem! Tak szybko, jak to możliwe, wywieś swoje superpranie, zanim zmieni się pogoda!
- Szukaj rzeczy, które widzisz na odkrytej właśnie karcie. Powieś każdą z nich na linie do prania (czyli krawędzi pudełka) przy pomocy klamerki – po jednej klamerce na każdą rzecz. Gdy tylko to zrobisz, odwróć kolejną kartę i wywieś widoczne na niej rzeczy. Jeżeli rzecz widoczna na karcie wisi już na linie, nie musisz wieszać jej ponownie. Liczy się jako wywieszona.
- W ten sposób spróbuj wywieść jak najwięcej rzeczy. Musisz przerwać, gdy na wszystkich 6 kostkach, którymi rzuca inny gracz, wypadnie symbol deszczu!

CO W TRAKCIE TURY GRACZA ROBI DR CHMURA, CZYLI GRACZ Z KOSTKAMI?

- Wcielasz się w rolę Dra Chmury, który przy pomocy swojej deszczowej maszyny chce powstrzymać Superbohaterów przed wysuszeniem prania.
- Wykorzystując wszystkie kostki, starasz się przywołać deszcz. Gdy to się uda, Superbohater musi natychmiast przerwać wieszanie prania. Gdy rzucisz kostkami, odłóż na bok te, na których wypadł „deszcz”. Rzuć pozostałymi kostkami. Powtarzaj rzuty do momentu, aż wszystkie kostki będą pokazywać „deszcz”. Krzyknij wtedy: „Stop!”.
- Gdy Dr Chmura krzyknie „Stop!”, Superbohater wraz z pozostałymi graczami sprawdza, ile kart zostało zaliczonych. Spójrzcie ponownie na każdą odwróconą kartę, aby potwierdzić, że wszystkie przedstawione na karcie rzeczy wiszą na linie. Superbohater zdobywa wszystkie zaliczone karty i kładzie je przed sobą. Będą to zdobyte przez niego punkty. Przynajmniej te rzeczy Superbohatera zostały uratowane przed zmoczeniem przez deszczowe chmury!
- Karty, które nie zostały zaliczone (czyli przedstawione na nich przedmioty nie wiszą na linie), odłóżcie zakryte na spód stosika. Uwaga: jeśli prawidłowo powieszono wszystkie rzeczy, to będzie to tylko ostatnia odkryta karta.
- Następuje koniec rundy. Odczepcie wszystkie klamerki i przygotujcie grę do kolejnej rozgrywki (zgodnie z zasadami PRZYGOTOWANIA).
- W nowej rundzie Superbohaterem zostaje kolejny gracz zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Gracz po lewej stronie Superbohatera wciela się w rolę Dra Chmury i będzie rzucał kostkami.



KARTY SPECJALNE

CO SIĘ DZIEJE, GDY SUPERBOHATER ODKRYJE PARASOL?



CO ROBI SUPERBOHATER?

Gdy tylko odkryjesz tę kartę, zawołaj: „Parasol!” i połóż ją przed sobą. Twoje pranie jest teraz chronione przed deszczowymi chmurami Dra Chmury. Złoczyńca będzie musiał wymyślić coś innego, aby przeszkodzić w wysuszeniu Twojego prania! Odkrywaj karty dalej, aż do chwili, gdy Dr Chmura zawoła: „Wiatr!”.

CO ROBI DR CHMURA?

Gdy wcielasz się w rolę Dra Chmury, Twoim celem jest wysłanie w stronę Superbohatera tak silnych wiatrów, że pranie zostanie zdmuchnięte z linki. Gdy tylko Superbohater odkryje Parasol, staraj się wyrzucić na kostkach „wiatr” zamiast „deszczu”. Weź wszystkie kostki (również te odłożone na bok) i rzucaj do skutku. Gdy tylko wszystkie 6 kostek będzie wskazywało „wiatr”, zawołaj: „Wiatr!”. Superbohater musi wtedy bezwzględnie przestać wieszać pranie.

Dalej postępujcie według tych samych zasad, co przy „deszczu” (sprawdźcie karty, zbierzcie punkty za zaliczone karty itd.). Następnie odłóżcie kartę Parasola na bok. Jest warta zero punktów i nie będzie już więcej potrzebna w tej rozgrywce.



CO SIĘ DZIEJE, GDY SUPERBOHATER ODKRYJE SUSZARKĘ DO UBRAŃ?



CO ROBI SUPERBOHATER?

Gdy tylko odkryjesz tę kartę, zawołaj: „Suszarka!” i połóż ją przed sobą. Deszcz ani wiatr nie zaszkodzą już Twojemu praniu. Niestety Dr Chmura ma już kolejny pomysł! Twoje pranie wciąż jest zagrożone. Musisz teraz szybko odpiąć z linki wszystkie wywieszane rzeczy i położyć je na suszarce. Gdy to zrobisz, odkrywaj kolejne karty tak jak wcześniej. Pamiętaj, aby układać rzeczy na suszarce, zamiast wieszać je na linie.

CO ROBI DR CHMURA?

Będąc w roli Dra Chmury, tak łatwo się nie poddajesz! Postarasz się wysłać w stronę Superbohatera potężną burzę, aby trafić w suszarkę piorunem. Zamiast „deszczu” musisz teraz wyrzucić „błyskawicę” na wszystkich 6 kostkach. Gdy to Ci się uda, zawołaj: „Błyskawica!”, a Superbohater musi natychmiast zakończyć układanie prania na suszarce.

Dalej postępujcie według tych samych zasad, co przy „deszczu”. Następnie odłóżcie kartę Suszarki na bok. Jest warta zero punktów i nie będzie już więcej potrzebna w tej rozgrywce.



Uwaga: gdy zdarzy się tak, że Superbohater odkryje jedną kartę Parasola lub Suszarki, a następnie od razu odkryje drugą taką samą kartę, odłóżcie powtórzoną kartę na bok. Nie będzie ona brana pod uwagę.