

# BONUX 3in1



## Žaidimo taisyklės

**"Išvalykite dėmes!"** žaidžiamas dviejų kovotojų. Kiekvienas žaidėjas gauna žaidimo lapą. Tikslas yra išvalyti dėmes nuo varžovo marškinėlių, kol jie tą patį padarys.

Nupieškite penkių dėmių formas ant marškinių „Skalbimo mašina A“ kvadrante. Kai priešininkas padarė tą patį savo lape, burtų keliu nustatykite, kas pradės žaidimą.

Pirmasis žaidėjas pasako koordinacijų porą (A2, B5, H8 ir kt.). Priešininkas žiūri į langelį ir atsako:

- „**vanduo**“, jei atitinkamas langelis yra už dėmių ribų;
- "**dėmė**", jei atitinkamas langelis yra dėmės dalis;
- „**išvalyta dėmė**“, jei kitas žaidėjas atpažino visus atitinkamos dėmės uždengtus langelius.

Tada ateina antrojo žaidėjo eilė pasakyti koordinacijų porą, o pirmasis žaidėjas atsako naudodamas tas pačias frazes, kaip nurodyta aukščiau.

Naudokite kvadrantą „Skalbimo mašina A“, kad pažymėtumėte priešininko bandymus: X – pataikė, O – praleido („vanduo“). Naudokite kvadrantą „Skalbimo mašina B“, kad pažymėtumėte savo bandymus: X – pataikė, O – praleido.

Dėmė yra išvalyta, kai nustatomi visi langeliai, kuriuos ji apima. Žaidimas baigiasi, kai vienas iš žaidėjų sugeba išvalyti visas dėmes nuo varžovo marškinėlių.

**Smingiai praleiskite laiką ir kruopščiai išvalykite!**



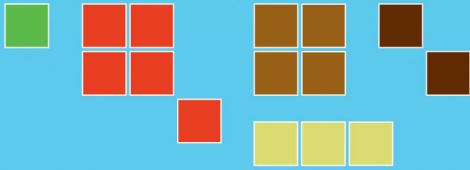
# BONUX 3in1

"Išvalykite dėmes!"

Atsekite **A** marškinėlių dėmių formas ir užrašykite priešininko bandymus  
**X** sėkmės atveju  
**0** nesėkmės atveju

	1	2	3	4	5	6	7	8
A								
B								
C								
D								
E								
F								
G								
H								

**Marškinėliai A**



Atsekite **B** marškinėlių dėmių formas ir užrašykite priešininko bandymus  
**X** sėkmės atveju  
**0** nesėkmės atveju

	1	2	3	4	5	6	7	8
A								
B								
C								
D								
E								
F								
G								
H								

**Marškinėliai B**

