



6-99 2-5 15'

OH, MOJE ČARAPE!

Autori: Antoine Bauza i Théo Rivière
Ilustrator: Camille Chaussy

SADRŽAJ

- 66 karata čarapa (podeljenih u 11 setova: jedna Super čarapa, dve „2“, tri „3“, i tako dalje)
- 1 karta veš mašine

CILJ IGRE

Čarape dolaze u paru, ali nekako uvek jedna nestane u veš mašini. Sakupite odgovarajuće parove da biste imali najbolju kolekciju pre nego što uključite mašinu za pranje veša. Ali budite oprezni, ako imate neparan broj čarapa sa istim dezenom, nećete moći da ih uparite i nećete osvojiti poene za taj dezen.

POSTAVKA IGRE

- Promešajte sve karte čarapa okrenute licem nadole.
- Uzmite 10 karata čarapa (bez gledanja) i umešajte kartu veš mašine u njih. Postavite ovu malu gomilu ispod preostalih karata da biste formirali špil koji se sastoji od svih karata i postavite ga licem nadole.
- Igrač sa najluđim čarapama počinje igru, koja se zatim nastavlja u smeru kretanja kazaljke na satu.



TOK IGRE

Na svom potezu, povucite dve karte i otkrijte ih. Zatim:

- Izaberite jednu kartu koju ćete dodati u svoju kolekciju. Karte iz kolekcije postavljajte licem nagore ispred sebe. Sortirajte ih u setove i rasporedite ih tako da svi mogu lako da vide koliko karata imate u svakom setu.



- Dajte drugu kartu igraču levo ili desno od sebe, u zavisnosti od toga na koju stranu pokazuje strelica na karti. Taj igrač mora da doda ovu kartu u svoju kolekciju.



Primer: Ako odlučite da date ovu kartu, morate je dati igraču sa svoje desne strane, kao što je naznačeno strelicom.

- Ukoliko karta koju ste zadržali ima efekat, morate ga primeniti ako je moguće.

Napomena: Efekti karata se ne primenjuju kada dajete ili primete karte.

SPECIJALNE KARTE



Poklon (x 9)

Povucite kartu sa vrha špila i dajte je nekom drugom igraču po svom izboru, a da je ne pogledate. Taj igrač je postavlja licem nadole pored svoje kolekcije. Ovu kartu će otkriti tek na kraju igre i tada će je dodati odgovarajućem setu.



Spasavanje (x 9)

Izaberite jednu čarapu iz kolekcije bilo kog drugog igrača i premestite je u svoju kolekciju. Ova čarapa mora biti jedina čarapa sa tim dezenom u kolekciji drugog igrača. Ako nijedan igrač nema takvu kartu, efekat se ignoriše.



Super čarapa (x 1)

Kada dodate super čarapu u svoju kolekciju, morate je dodati jednom od svojih setova čarapa. Super čarapa sada predstavlja čarapu izabranog dezena, ali sama po sebi ne donosi poene.

Napomena: Ukoliko je super čarapa prva čarapa u vašoj kolekciji, sledeća čarapa koju stavite u kolekciju odrediće njen dezen.

Ukoliko super čarapu dobijete licem nadole kao poklon, na kraju igre izabraćete kom setu čarapa ćete je pridodati.

KRAJ IGRE



Igra se završava odmah nakon što bilo koji igrač izvuče kartu veš mašine.

Vreme je da otkrijete sve poklon čarape koje ste dobili tokom igre i da ih dodate svojim setovima. Nekada će vam to biti od koristi, a nekad i neće.

BODOVANJE

Za svaki set, osvojićete poene samo ako ste sakupili paran broj čarapa (2, 4, 6, 8, 10 čarapa). Setovi sa neparnim brojem čarapa (1, 3, 5, 7, 9, 11 čarapa) se odbacuju i ne donose poene.

Svaki simbol ★ vredí jedan poen. Pobeđnik je igrač koji je osvojio najviše poena. U slučaju nerešenog rezultata, pobeđnik je onaj od izjednačenih igrača koji ima manje setova čarapa.

Savet: Da biste olakšali bodovanje, odbacite sve setove sa neparnim brojem čarapa pre nego što počnete da brojite svoje poene.



Primer bodovanja: U ovoj situaciji na kraju igre, igrač osvaja dva poena za plave i pet poena za zelene čarape, što je ukupno sedam poena. Za žute čarape ne osvaja poene jer ih ima neparan broj.

VARIJANTA ZA DVA IGRAČA

Sedite jedno pored drugog (ne jedno prekoputa drugog). Na svom potezu, ako strelica na karti želite da date pokazuje na stranu na kojoj nema nikoga, ta karta se odbacuje.

Odbačene karte ostavite okrenute licem nagore kako biste ih mogli uzeti u obzir prilikom donošenja odluka. Ostala pravila ostaju nepromenjena.

© 2026. MIPL

Uvoznik i distributer za Srbiju:
Pridemage Games
Josifa Runjanina 3,
21000 Novi Sad
www.drustveneigre.rs

