



6-99



2-5



15'

NIE DO PARY!

Autorzy:

Antoine Bauza & Théo Rivière

Grafika:

Camille Chaussy

ZAWARTOŚĆ

- **66 kart skarpetek** (w 11 kolorach: jedna superskarpetka, dwie karty o wartości „2”, trzy „3”, cztery „4” itd.)
- **1 karta pralki**

OPIS GRY

Skarpetki zawsze chodzą parami... a jednak pod koniec prania zawsze którejś brakuje!

Zbierz jak najwięcej par skarpetek, zanim pralka wciągnie kolejne sztuki. Pamiętaj, jeśli będziesz miał nieparzystą liczbę skarpetek z tym samym wzorkiem, nie połączysz ich w pary i nie zdobędziesz za nie punktów.

CEL GRY

Zbierz najokazalszą kolekcję skarpetek w różnych kolorach. Wygra osoba, która na koniec gry będzie mieć najwięcej gwiazdek na sparowanych skarpetkach.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Potasuj 66 kart skarpetek obrazkiem do dołu.
2. Weź 10 kart skarpetek z wierzchu stosu (bez podglądania) i włóż do nich kartę pralki. Następnie umieść te karty pod pozostałymi, tworząc zakryty stos dobierania.
3. Grę rozpoczyna osoba, która nosi najzabawniejsze skarpetki. Następnie gracze po kolei rozgrywają swoje tury, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

ROZGRYWKA

W swojej turze dobierz dwie karty z wierzchu stosu i odkryj je.

Następnie:

- Wybierz jedną kartę i **dodaj** ją do swojej kolekcji. Karty w swojej kolekcji układaj odkryte przed sobą. Sortuj je w zestawy (każdy kolor osobno) tak, aby pozostali gracze mogli zobaczyć, ile kart masz w każdym zestawie.



- **Przełącz** drugą kartę graczowi po swojej lewej lub prawej stronie, zgodnie z kierunkiem strzałki na przekazywanej karcie. Taki gracz musi wziąć tę kartę do swojej kolekcji.



Przykład: Jeśli przekazujesz tę kartę, oddaj ją osobie po swojej prawej stronie, bo taki kierunek wskazuje strzałka na karcie.

- Jeśli karta, którą właśnie **dodałeś do swojej kolekcji**, daje jakiś efekt, natychmiast go rozpatrz (o ile to możliwe).

Uwaga: Efekty nie mają zastosowania, gdy przekazujesz lub otrzymujesz kartę.

KARTY ZE SPECJALNYMI EFEKTAMI



Prezent (x9)

Dobierz kartę z wierzchu stosu i, nie podglądając, daj ją wybranemu przez siebie przeciwnikowi. Gracz ten trzyma ją zakrytą obok swojej kolekcji (bez podglądania). Dopiero na koniec gry taką kartę odkrywa się i dodaje do zestawu w pasującym kolorze.



Koło ratunkowe (x9)

Wybierz samotną skarpetkę (czyli taką, która występuje pojedynczo w danym kolorze) z kolekcji innego gracza i dołóż ją do swojej. Jeśli żaden gracz nie ma samotnej skarpetki, zignoruj efekt tej karty.



Superskarpetka (x1)

Jeśli wybrałeś tę kartę do swojej kolekcji, natychmiast dołóż ją do jednego ze swoich zestawów skarpetek. Superskarpetka jest jokerem – kopiuje wybraną kartę, ale sama nie zdobywa punktów.

Uwaga: Jeśli jest to pierwsza skarpetka dobrana w grze, to dopiero następna karta, którą weźmiesz do kolekcji, określi jej typ. Dodaj superskarpetkę do tego zestawu. Jeśli superskarpetka została przekazana jako zakryty prezent, gracz przydziela ją do dowolnego zestawu skarpetek dopiero na koniec gry.

KONIEC GRY



Gra natychmiast się kończy, gdy którykolwiek z graczy dobierze kartę pralki ze stosu. Następnie wszyscy odkrywają swoje karty „prezentów” otrzymane podczas gry i dodają je do pasujących zestawów skarpetek w swojej kolekcji – bez względu na to, czy im to pomoże, czy zaszkodzi! Nadszedł czas na podliczenie punktów.

Uwaga: Jeśli karta pralki została przekazana zakryta jako prezent, gra kończy się po wyczerpaniu stosu dobierania.

PUNKTACJA

Punkty zdobywa się tylko za te zestawy skarpetek w kolekcji, które mają parzystą liczbę kart (np. 2, 4, 6, 8, 10 skarpetek). Zestawy z nieparzystą liczbą kart (np. 1, 3, 5, 7, 9, 11 skarpetek) odłóżcie na bok – nie dają one punktów. Policzcie gwiazdki na kartach, które zostały w waszej kolekcji.



Każdy symbol gwiazdki ★ jest wart jeden punkt. Wygrywa osoba, która zdobyła najwięcej punktów. W przypadku remisu wygrywa gracz, który miał mniej zestawów skarpetek. Wskazówka: Zanim zaczniecie liczyć gwiazdki na kartach, które punktują, odrzućcie wszystkie swoje zestawy z nieparzystą liczbą skarpetek.

Przykład punktowania:

W tym przykładzie gracz zdobywa 7 punktów: 2 pkt. (za niebieskie skarpetki) + 5 pkt. (za zielone skarpetki). Żółty zestaw nie punktuje, ponieważ zawiera nieparzystą liczbę kart.



WARIANT DLA 2 GRACZY

Usiądźcie obok siebie (nie naprzeciwko). W swojej turze, jeśli strzałka na przekazanej karcie wskazuje stronę, gdzie nie ma przeciwnika, odrzućcie ją odkrytą obok obszaru gry. Ważne, aby te karty były widoczne dla obu graczy, ponieważ ułatwi im to podejmowanie decyzji w trakcie gry. Ogólne zasady gry pozostają bez zmian.

PODZIĘKOWANIA

Autory kierują słowa podziękowania do Albertine oraz Zélii.



Kierownik produkcji:
Viola Kijowska

Skład i opracowanie graficzne:
Wojciech Pietras

Konsultacja i redakcja:
Viola Kijowska,
Magdalena Honkisz-Ćała,
Grupa MV



Wydawca na terenie Polski:

Wydawnictwo IUVI,
Sp. z o.o., Sp. J.
ul. Półnaki 12C, 30-740 Kraków
www.iuvigames.pl
games@iuvi.pl

NIP: 6762465516

2025 Wydawnictwo IUVI

POZNAJ INNE GRY Z TEJ SERII

