

NESTAŠNE ČARAPE

Memory igra na malo nestašniji način

Sadržaj: 60 pločica (50 pločica čarapa, 5 pločica čarapa s rupama, 5 perilica); 5 karata s užem za sušenje rublja; 5 karata s ladicom za čarape; pravila igre.

PRAVILA

Priprema igre:

Svaki igrač uzima 1 kartu s užetom za sušenje i 1 pločicu čarape s rupom koju postavlja na treće polje na karti užeta, te 1 kartu ladice za čarape. Preostale pločice čarapa s rupom vratite u kutiju. Ako ne igrate varijantu s perilicama i njih vratite u kutiju.

Ako igrate u 2-3 igrača izbacite pločice s plavim čarapama i plavom perilicom iz igre (ako igrate s perilicama).

Pločice s čarapama dobro se izmiješaju i postave licem prema dolje na sredinu stola u rasteru po želji. One predstavljaju koš za rublje.

Sada je sve spremno za igru.

Tijek igre:

Počinja igrač koji je zadnji roditeljima pomogao u kućanskim poslovima, a dalje se igra u smjeru kazaljke na satu.

Na svom potezu igrač može izvršiti **samo jednu** od navedenih radnji:

- **Otvoriti čarape iz koša za rublje:** Igrač otvara dvije pločice po želji iz koša za rublje. Ovisno o otvorenim pločicama radi sljedeće:
 - Ako je pronašao par **identičnih čarapa** (boja i uzorak) - **uzima obje** i stavlja ih na slobodno mjesto na svom užetu jednu na drugu.
 - Ako je pronašao par čarapa s **istim uzorkom, ali ne i iste boje** - Uzima **jednu od njih po želji** i stavlja je na slobodno mjesto na svom užetu. Ako **već ima** na svom užetu čarapu koja **potpuno odgovara** jednoj od te dvije može je **uzeti i spariti** s čarapom na užetu postavljajući je na nju. Također, ako je spazio da **neki igrač** na svom užetu ima čarapu koja **potpuno odgovara** jednoj od te dvije otvorene, može je **uzeti** sa suigračevog užeta i zajedno s otvorenom **postaviti** na svoje uže.

Napomena: Ako igrač nema mjesta na svom užetu za nove čarape, a smije uzeti čarapu/e iz koša za rublje, potez mu propada i ne uzima ništa.

- Ako je otvorio **čarapu s rupama** mora je odmah uzeti i postaviti na svoje uže (ako je prva, ne otvara drugu). **1 čarapa** s rupom ide na **1 mjesto** na užetu. Ako **nema mjesta** na užetu mora odmah neku/e od čarapa s užeta **vratiti u koš za rublje** licem nadolje (pojedinu ili čitav par).
- **Uzeti čarapu s užeta drugog igrača:** Ako je igrač uočio da neki suigrač ima istu čarapu na svom užetu kakvu ima i on, može je uzeti s njegovog užeta i spariti sa svojom. Potez je time gotov.
- **Vratiti čarapu s užeta u koš za rublje:** Igrač na svom potezu smije vratiti **jednu** čarapu po želji natrag u koš za rublje. To vrijedi i za čarape s rupama.
- **Pokupiti parove čarapa sa užeta u ladicu:** Igrač može na svom potezu pokupiti **bilo koji broj parova** čarapa s užeta u ladicu i tako napraviti mjesta za nove čarape.

Igra tako napreduje iz kruga u krug sve dok jedan igrač u **svojoj ladicu** nema **6 parova čarapa (5 parova u igri s 5 igrača)**. Igra tada završava, a igrač koji je prvi spario potreban broj parova čarapa u svojoj ladicu je pobjednik.

VARIJANTE

1. KLASIČNI MEMORY

Nestašne čarape moguće je igrati i kao klasičnu memory igru. Tada jednostavno uzmete samo pločice s čarapama (bez čarapa s rupama), a sve ostalo vratite u kutiju od igre. Igrači traže identične parove čarapa po boji i uzorku i skupljaju parove. Svaki puta kada igrač pronađe identičan par čarapa uzima ga k sebi i ponovno otvara pločice. Igrač s najviše parova pobjeđuje.

2. LAKŠE VARIJANTE ČARAPA S RUPAMA

Ako vam je igra preteška, možete je igrati slažući čarape s rupama jednu na drugu na samo jedno mjesto užeta i vraćate ih u koš za rublje jednu po jednu. Ili, igrajte bez čarapa s rupama. Tada jednostavno izbacite ove pločice iz igre i igrajte bez njih. Sva ostala pravila vrijede.

3. VARIJANTA S PERILICAMA

Ako želite još izazovniju igru - igrajte s perilicama. Prije igre nasumce otvorite jednu od 5 pločica perilica. Svi parovi čarapa u boji otvorene perilice vrijediti će 2 boda, a ostali 1 bod. Igra završava kada neki igrač u ladicu pospremi 6 (odnosno 5 u igri s 5 igrača) parova čarapa, ali to ne znači da je pobijedio! Pobjeđuje igrač s najviše bodova, a ako je izjednačeno onda igrač s više skupljenih parova.

VIDEO PRAVILA I VIŠE O IGRI

SKOCKANE IGRE skockane-igre.hr

