



-  72 cartes Chaussettes réparties en 6 séries de couleur différente comprenant 12 cartes chacune
-  6 cartes Tas de chaussettes, numérotées de 2 à 7
-  8 dés à 6 faces, numérotés de 2 à 7
-  1 panier

LANCEZ VOTRE PARTIE DE OUT OF SOCK POUR REPARTIR AVEC LA COLLECTION DE CHAUSSETTES LA PLUS FUNKY DE L'HISTOIRE ! VOUS VOILÀ DEVANT DES TAS DE CHAUSSETTES À VOUS PARTAGER. ÉJECTEZ LES DÉS DU PANIER POUR DÉTERMINER LES LOTS. SOYEZ MALINS ET CHANCEUX POUR RÉCUPÉRER LES MEILLEURS. SOYEZ TAQUINS ET TOUJOURS CHANCEUX POUR FORCER VOS ADVERSAIRES À RÉCUPÉRER LES PIRES !



BUT DU JEU

Obtenez la collection de chaussettes la plus imposante avant l'épuisement d'un ou deux tas de chaussettes.



MISE EN PLACE

Sortez tout le matériel de la boîte de jeu.

- Placez les 6 cartes Tas de chaussettes en ligne dans l'ordre croissant, au centre de la table.
- Mélangez les 72 cartes Chaussettes et créez 6 piles de 12 cartes faces cachées, à raison d'une pile placée au-dessus de chaque carte Tas de chaussettes. Puis, retournez les 6 tas faces visibles en veillant à ne pas dévoiler les cartes empilées en dessous de la première.
- Mettez les 8 dés dans le panier que vous posez ensuite sur la table.



Le joueur qui porte la plus jolie paire de chaussettes est désigné premier joueur.





DÉROULEMENT DU JEU

Le premier joueur prend le panier en main. Il doit tenter de faire sortir entre 2 et 7 dés du panier.

ATTENTION ! Il est interdit de faire un enchaînement de plusieurs petits coups de poignet. Le lancer de dés doit être franc et se faire en un seul essai, avec le bon mouvement de poignet.

Si le joueur a sorti aucun dé, 1 seul dé, ou bien la totalité des 8 dés, alors pas de chance, il passe immédiatement son tour et donne le panier au joueur situé à sa gauche.

Si le joueur a sorti entre 2 et 7 dés, alors il doit jouer une action parmi les deux suivantes :

- Placer chaque dé devant les différentes cartes Tas de chaussettes ou bien,
- Placer tous les dés devant une seule carte Tas de chaussettes

Placer chaque dé devant les différentes cartes Tas de chaussettes

- Si le joueur choisit cette action, alors il place chaque dé devant la carte Tas de chaussettes correspondant à la valeur du dé. Il peut y avoir plusieurs dés devant une carte.
- Une fois tous les dés ainsi répartis, il en choisit un et le remet dans le panier, puis prend la première carte Chaussettes de la pile correspondante et la pose devant lui, face visible.
- Puis c'est au tour du joueur situé à sa gauche d'en faire autant, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de dé disponible. Le dernier joueur du tour n'aura pas le choix et devra se servir du seul dé restant pour prendre la carte de la pile correspondante.

NOTE : selon la répartition des dés, il est possible qu'un joueur soit amené à effectuer plusieurs fois cette action lors d'un tour de jeu.

Dans cet exemple à 3 joueurs, Marie a sorti 5 dés qu'elle décide de placer devant les cartes Tas de chaussettes concernées. Puis, Marie remet le dé de valeur 2 dans le panier et récupère la première carte de la pile correspondante. Par la suite, Paul, suivi de Laure choisissent également un dé chacun leur tour, le remettent dans le panier puis, récupèrent la carte correspondant au dé choisi. Comme il reste encore 2 dés en jeu, Marie doit à nouveau choisir un dé. Paul sera ensuite obligé de se servir du dernier dé restant.



Placer tous les dés devant une seule carte Tas de chaussettes

• Si le joueur choisit cette action, il place tous les dés devant la carte Tas de chaussettes correspondant au nombre total de dés qu'il a sortis du panier, peu importe leurs valeurs.



Par exemple, si 5 dés sont sortis, tous les dés sont placés devant la carte Tas de chaussettes numéro 5.

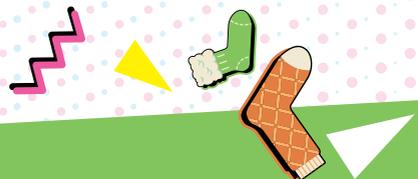
• Puis le joueur prend les 2 premières cartes Chaussettes de la pile correspondante.

Les cartes Chaussettes récupérées par les joueurs doivent être rangées en colonne et par couleur.

Vous pouvez ordonner les cartes de chacune de vos colonnes comme bon vous semble au cours de la partie pour faciliter votre décompte.

Une fois tous les dés remis dans le panier, le premier joueur de ce tour passe le panier au joueur situé à sa gauche.

Celui-ci devient le premier joueur du nouveau tour de jeu à venir.



3 CARTES SPÉCIALES

Parmi toute cette multitude de chaussettes viennent se mêler des cartes un peu spéciales. Certaines sont fortement utiles, d'autres peuvent chambouler votre collection.

LA CARTE CONVERSION



Cette carte est présente en 3 exemplaires dans chaque série de couleur. La conversion modifie le total positif d'une série de chaussettes en négatif, ou inversement.

- Lorsqu'un joueur récupère 1 carte Conversion, le total de la série correspondante passe du positif au négatif, jusqu'à la fin de la partie.
- Si ce même joueur réussit à récupérer une 2^e carte Conversion de la même série, son total repasse du négatif au positif.

À ce stade, ce joueur devra déduire 12 chaussettes de son score final à la fin de la partie. Entre temps, s'il a la chance de récupérer une autre carte Conversion de la série jaune, alors il pourra annuler l'effet négatif de la première.

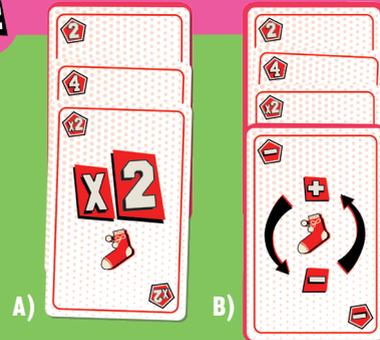
Attention ! Il y en a 3 par série, vous n'êtes jamais à l'abri d'une petite rechute en négatif !

LA CARTE DOUBLETTE **x2**

Cette carte est présente en 2 exemplaires dans chaque série de couleur. La doublette permet de doubler le total d'une série.

- Lorsqu'un joueur récupère une carte Doublette, le total de la série de chaussettes correspondante est multiplié par 2, à condition d'avoir au moins 1 carte Chaussettes dans cette série accompagnant la carte Doublette.
- Si ce même joueur réussit à récupérer la 2^e carte Doublette de la même série, son total sera alors multiplié par 4 à la fin de la partie.

Attention ! La carte Doublette fonctionne aussi sur des séries de chaussettes comptées en négatif !



A) Grâce à sa carte Doublette, ce joueur compte 12 chaussettes rouges au lieu de 6.

B) Un peu plus tard dans la partie, il récupère une carte Conversion qui fait alors passer son total de chaussettes rouges de + 12 à - 12.

LA CARTE INTERDICTION

Cette carte est présente en seulement 1 exemplaire dans chaque série de couleur. L'interdiction supprime toute la série de chaussettes du décompte final.

- Lorsqu'un joueur récupère une carte Interdiction, aucune chaussette de la série correspondante ne sera alors comptée en fin de partie.

Attention ! Une carte Interdiction annule aussi bien une série de chaussettes comptée en positif qu'en négatif !



Malheureusement, ce joueur vient de récupérer une carte Interdiction orange.

Il avait collecté jusqu'à maintenant 8 chaussettes orange, mais il ne pourra pas les ajouter à son score total en fin de partie.

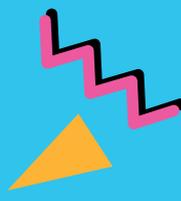


Cet autre joueur avait une série de chaussettes bleues comptée en négatif. En récupérant une carte Interdiction bleue, il doit écarter toute sa série bleue.

De cette manière, il n'aura pas besoin de déduire les 10 chaussettes bleues à son score total en fin de partie.



FIN DU JEU



La partie s'arrête :

- à 2 joueurs, dès que deux piles de cartes Chaussettes sont vides.
- à 3 et 4 joueurs, dès qu'une pile de cartes Chaussettes est vide.

Le joueur qui récupère la dernière carte de la pile met fin immédiatement à la partie, même si tous les dés n'ont pas été récupérés lors de ce tour. Ce joueur ajoute cette ultime carte à sa collection correspondante, puis les joueurs procèdent au décompte final.

Calculez le score total de chaussettes de chaque joueur, toutes séries confondues, sauf bien sûr celles qui ont une carte Interdiction.

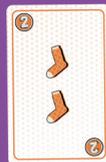
Le joueur qui obtient le plus grand total de chaussettes gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de cartes Chaussettes, hors cartes spéciales, remporte la partie. Si l'égalité persiste, le joueur qui a encore le panier de dés devant lui, décide qui est le gagnant de la partie parmi les joueurs encore à égalité : oh oui, ce jeu est injuste jusqu'au bout des chaussettes !

Exemple de décompte d'un joueur en fin de partie

Ce joueur obtient un total de 52 chaussettes : $10 + 0 + 36 - 4 + 2 + 8$

- 10 Chaussettes jaunes : $6 + 4$
- 0 Chaussette verte, car la carte Interdiction annule toute la série
- 36 Chaussettes roses : $(8 + 6 + 4) \times 2$ grâce à la carte Doublette

- - 4 Chaussettes rouges, car la carte Conversion passe le total de 4 en négatif
- 2 Chaussettes orange
- 8 Chaussettes bleues : $4 + 4$, car les 2 cartes Conversion passent le total de 8 en positif



*Merci à
Madame Moins*