



72 carte Calzino divise in 6 gruppi da 12 carte, ognuno di un colore diverso



6 carte Pila di Calzini, numerate da 2 a 7



8 dadi a 6 facce, con i numeri da 2 a 7



1 cesto della biancheria

GIOCA AD OUT OF SOCK E TI RITROVERAI CON LA COLLEZIONE DI CALZINI PIÙ ECCENTRICA DELLA STORIA! TU E I TUOI AVVERSARI SIETE DETERMINATI AD ACCAPARRARVI PIÙ PEDALINI POSSIBILE. SCUOTETE IL CESTO DELLA BIANCHERIA E LANCIATE I DADI PER DETERMINARE CHI PRENDERÀ QUALI CALZINI. PER AVERE I MIGLIORI DOVRETE ESSERE PRONTI D'INGEGNO E FORTUNATI. SERVIRÀ TANTA FACCIA TOSTA (E ANCORA PIÙ FORTUNA) PER CONVINCERE GLI AVVERSARI A PRENDERE I PEGGIORI!



SCOPO DEL GIOCO

Assembla la collezione di calzini più impressionante prima che se ne esauriscano 1 o 2 pile (a seconda del numero di giocatori). Di base un giocatore guadagna 1 punto per ogni Calzino nella sua collezione, ma state attenti agli effetti delle Carte Speciali, che potrebbero modificare il totale!



PREPARAZIONE

Tirate tutti i componenti fuori dalla scatola.



- Disponete le 6 carte Pila di Calzini in una fila al centro del tavolo, con i numeri in ordine crescente da sinistra a destra.
 - Mischiate le 72 carte Calzino e create 6 mazzi di 12 carte a faccia in giù. Posizionate un mazzo sopra ciascuna carta Pila di Calzini. Ora girate i 6 mazzi a faccia in su, assicurandovi che in ogni momento siano visibili solo le carte in cima a essi.
 - Posizionate sul tavolo il cesto della biancheria e mettete gli 8 dadi al suo interno.
- Il giocatore che indossa i calzini più belli diventa il primo giocatore.





SVOLGIMENTO DEL GIOCO

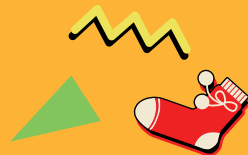
Il primo giocatore prende il cesto della biancheria. Scuotendo il cesto, deve cercare di farne uscire tra 2 e 7 dadi.

NOTA! quando scuotete il cesto dovete farne uscire i dadi con un singolo movimento del polso, come se steste lanciando i dadi dalle vostre mani. Non è permesso far uscire i dadi con più scatti del polso.

Se non esce nessun dado, oppure ne escono solo 1 o tutti e 8, peccato: il giocatore salta il turno e passa il cesto della biancheria al giocatore alla sua sinistra.

Se escono tra 2 e 7 dadi, sceglie 1 delle 2 azioni seguenti:

- Separa i dadi e li mette davanti a diverse carte Pila di Calzini oppure,
- Li mette tutti davanti a una singola carta Pila di Calzini



Separare i dadi e metterli davanti a diverse carte Pila di Calzini

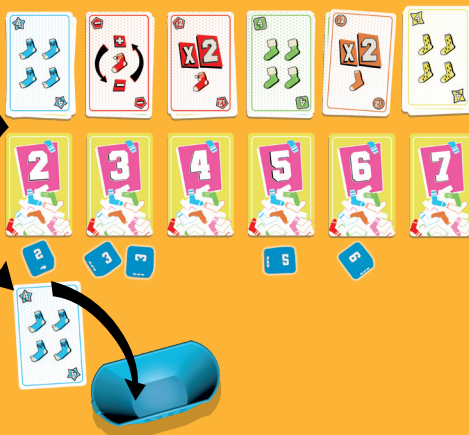
- Se sceglie questa opzione, deve posizionare ogni dado di fronte alla carta Pila di Calzini con il numero indicato dal dado stesso. Può mettere più dadi davanti alla medesima carta.
- Dopo aver distribuito i dadi, ne prende uno e lo rimette nel cesto della biancheria. Prende poi la carta Calzino in cima al mazzo da cui ha preso il dado e la mette davanti a sé a faccia in su.
- Poi il giocatore alla sua sinistra sceglie un dado, lo rimette nel cesto della biancheria e prende la carta corrispondente, e così via finché non ci sono più dadi davanti alle Pile di Calzini. L'ultimo giocatore del round non ha scelta: deve prendere l'unico dado che rimane e una carta Calzino dal mazzo corrispondente.

NOTA: a seconda del numero di dadi usciti dal cesto, in un singolo round un giocatore potrebbe avere l'occasione di prenderne più di uno.

In questo esempio di partita tra 3 giocatori, il Giocatore 1 ha tirato 5 dadi, e decide di metterli davanti alle carte Pila di Calzini corrispondenti.

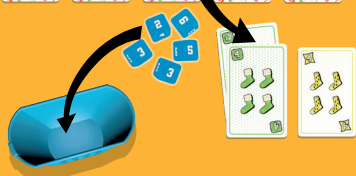
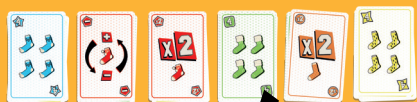
Il Giocatore 1 rimette nel cesto della biancheria il dado con il valore 2 e prende la carta in cima al mazzo numero 2

Poi il Giocatore 2 e il Giocatore 3, uno dopo l'altro, scelgono a turno un dado ciascuno, lo ripongono nel cesto della biancheria e prendono la carta corrispondente. Essendoci ancora 2 dadi sul tavolo, il Giocatore 1 deve sceglierne un altro. Infine il Giocatore 2 è costretto a prendere l'ultimo rimanente.



Mettere tutti i dadi davanti a una singola carta Pila di Calzini

• Se scegliete questa opzione, deve posizionare tutti i dadi di fronte alla carta Pila di Calzini corrispondente al numero totale di dadi tirati, ignorandone i valori.



Se, per esempio, ha tirato 5 dadi, li mette tutti davanti alla Pila di Calzini numero 5.

• Poi prende le 2 carte Calzino in cima a quel mazzo.

Disponete le carte Calzino che avete preso in colonne in base al colore. Ogni giocatore può cambiare l'ordine delle carte in ciascuna delle sue colonne, organizzandole come gli è più comodo per calcolare i punti. Alla fine della partita, ogni colonna viene conteggiata nella sua totalità, e l'ordine delle carte è ininfluente.

Quando tutti i dadi sono stati rimessi nel cesto della biancheria, il primo giocatore passa il cesto al giocatore alla sua sinistra. Questo diventa il primo giocatore del round successivo.



CARTE SPECIALI

In mezzo a tutti quei comuni calzini ci sono delle carte speciali. Alcune sono utili, altre possono scambussolare le vostre collezioni.



LA CARTA CONVERSIONE



Ci sono 3 carte Conversione per ciascun colore. Una carta Conversione trasforma in un valore negativo il punteggio totale che il giocatore otterrebbe dalla propria collezione di calzini di quel colore. Se il punteggio è già negativo, lo trasforma invece in un valore positivo.

- Se in una colonna di un colore c'è 1 carta Conversione, il totale in punti di quel colore passa da positivo a negativo fino alla fine della partita.
- Se il giocatore prende una 2ª carta Conversione dello stesso colore, i suoi punti per quel colore passano da negativi a positivi.

Al momento questo giocatore deve sottrarre 12 calzini dal suo punteggio finale. Se è abbastanza fortunato da prendere un'altra carta Conversione giulla prima della fine della partita cancellerà l'effetto negativo della prima.

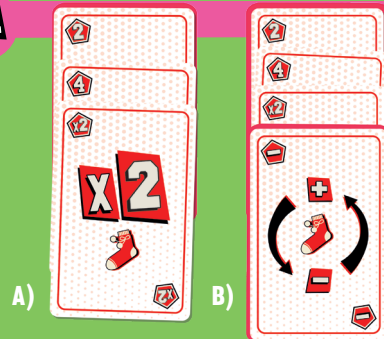
Nota ci sono 3 carte Conversione per ciascun colore, quindi state attenti! I punti potrebbero tornare negativi di nuovo!

LA CARTA DOPPIONE

Ci sono 2 carte Doppione per ciascun colore. Una carta Doppione raddoppia i punti totali guadagnati per la collezione di calzini di quel colore.

- Se in una colonna di un colore ci sono almeno 1 carta Doppione e 1 carta Calzino, il totale in punti di quel colore raddoppia.
- Se il giocatore prende una 2^a carta Doppione dello stesso colore, i suoi punti per quel colore saranno quadruplicati alla fine della partita.

Nota! la carta Doppione ha effetto anche sui colori i cui punti sono stati convertiti in negativi, raddoppiandoli!



A) Grazie alla sua carta Doppione, questo giocatore guadagna 12 punti, anziché 6.

B) per i suoi calzini rossi. In seguito ottiene una carta Conversione, che trasforma i suoi punti per i calzini rossi da +12 a -12.

LA CARTA ESILIO

Ce n'è solo 1 per ciascun colore.

Questa carta rimuove dal punteggio finale l'intera collezione di calzini di quel colore.

- Se in una colonna di un colore c'è una carta Esilio, nessun calzino di quel colore vale punti alla fine della partita.

Nota! una carta Esilio cancella sia i punti positivi che quelli negativi!



Questo giocatore, sfortunatamente, ha appena pescato una carta Esilio arancione.

Finora aveva collezionato 8 calzini arancioni, ma alla fine della partita non potrà aggiungerli al suo punteggio.



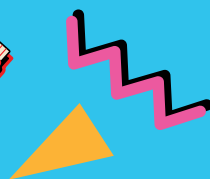
Quest'altro giocatore ha una collezione di calzini blu che è appena stata convertita in punti negativi. Dopo aver preso una carta Esilio blu e averla aggiunta alla sua colonna, deve ora ignorare la sua intera colonna blu.

Quindi non deve più sottrarre 10 calzini blu dal suo punteggio finale.





FINE DELLA PARTITA



Condizioni per la fine della partita:

- Partite tra 2 giocatori: appena i 2 mazzi di carte sono esauriti
- Partite tra 3 o 4 giocatori: appena 1 mazzo è esaurito

La partita termina appena un giocatore prende l'ultima carta di un mazzo, anche se non tutti i dadi di questo round sono stati presi. Il giocatore che ha preso l'ultima carta la aggiunge alla propria colonna corrispondente. Calcolate quindi i punteggi finali.

Ogni giocatore calcola il proprio totale sommando i punteggi che ottiene per ciascun colore, ignorando quelli con una carta Esilio.

Il giocatore con più punti vince la partita! In caso di pareggio, vince il giocatore che ha più carte Calzino (escluse eventuali carte Speciali). Se ciò non basta a sciogliere il pareggio, il giocatore che ha davanti a sé il cesto della biancheria sceglie quale dei giocatori in parità è il vincitore. Eh, già, questo gioco continua a incalzare fino alla fine!

Esempio di punteggio finale

Questo giocatore ha in totale 52 calzini: $10 + 0 + 36 - 4 + 2 + 8$

- 10 calzini gialli: $6 + 4$
- 0 calzini verdi, cancellati dalla carta Esilio
- 36 calzini rosa: $(8 + 6 + 4) \times 2$, grazie alla carta Doppione
- 4 calzini rossi, perché la carta Conversione trasforma il totale da più 4 a meno 4
- 2 calzini arancioni
- 8 calzini blu: $4 + 4$, visto che le 2 carte Conversione si cancellano a vicenda

