



72 cartas Meia divididas em 6 naipes, cada um de cor diferente e contendo 12 cartas cada



6 cartas Pilha de Meias, numeradas de 2 a 7



8 dados de 6 lados, numerados de 2 a 7



1 cesto de roupa suja

**JOGA OUT OF SOCK E SAI COM A COLEÇÃO DE MEIAS MAIS GIRA DA HISTÓRIA! TU E TEUS Oponentes ESTÃO DETERMINADOS A FICAR COM UMA BOA PARTE DESSAS PILHAS DE MEIAS.**

**FAZ SALTAR OS DADOS DO CESTO DE ROUPA SUJA PARA DETERMINAR QUEM OBTÉM QUAIS MEIAS. VAIS PRECISAR DE RACIOCÍNIO RÁPIDO E SORTE PARA OBTER AS MELHORES. E PRECISARÁS DE VERDADEIRA AUDÁCIA (E AINDA MAIS SORTE) PARA FORÇAR OS TEUS Oponentes A PEGAR AS PIORES!**



### OBJETIVO DO JOGO

Acumula a mais impressionante coleção de meias antes de se esgotarem 1 ou 2 baralhos de meias (dependendo do número de jogadores). Receberás 1 ponto por cada meia em tua coleção como patamar inicial, embora precisas ter atenção aos efeitos das Cartas Especiais, que podem alterar teus pontos!



### PREPARAÇÃO

Retira tudo da caixa.



- Coloca as 6 cartas Pilha de Meias em uma fileira no centro da mesa, com os números em ordem crescente da esquerda para a direita.
- Embaralha as 72 cartas Meia e cria 6 baralhos de 12 cartas com a face para baixo. Coloca um baralho acima de cada carta Pilha de Meias. Agora vira os 6 baralhos com a face para cima, certificando-te de que apenas a carta do topo é visível a qualquer momento.
- Coloca os 8 dados no cesto de roupa suja e coloca-na mesa.



O jogador vestindo o melhor par de meias é o primeiro jogador.





## COMO JOGAR

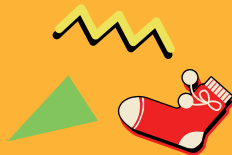
O primeiro jogador pega no cesto de roupa suja. Teu objetivo é sacudir entre 2 e 7 dados para fora do cesto.

**NOTA:** Ao tentar sacudir os dados do cesto, tens que fazer um único arremesso, como se fosses rolar dados da tua mão. Não podes sacudir o cesto múltiplas vezes.

Se não rolares nenhum dado, apenas 1, ou todos os 8, então má sorte: imediatamente pulas teu turno e entregas o cesto ao jogador da tua esquerda.

Se rolares entre 2 e 7 dados, então escolhe 1 das seguintes 2 ações:

- Separa os dados e coloca-os em frente de diferentes cartas Pilha de Meias
- ou,
- Coloca todos os dados em frente de uma única carta Pilha de Meias



### Separando os dados e colocando-os em frente de diferentes cartas Pilha de Meias

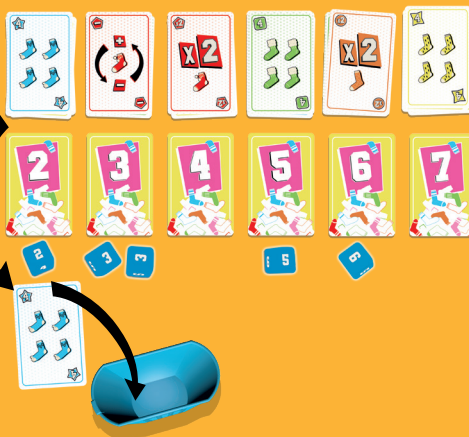
- Se escolheres essa opção, coloca cada dado em frente da Pilha de Meias mostrando o mesmo número que aquele dado. Podes colocar vários dados em frente da mesma carta.
- Uma vez que tenhas alocado todos os teus dados, escolhe um dado e devolve-o ao cesto de roupa suja. Então pega na carta Meia do topo do baralho do qual pegaste o dado e coloca aquela carta à tua frente, com a face para cima.
- O jogador à tua esquerda então escolhe um dado, devolve-o ao cesto e pega na carta correspondente, e assim por diante, ao redor da mesa até que não haja mais dados em frente às Pilhas de Meias. O último jogador desta ronda não terá a escolha de dados: terá que pegar no único dado restante e terá que pegar numa carta Meia do baralho daquele dado.

**NOTA:** Dependendo de como os dados forem alocados, o mesmo jogador pode pegar num dado diversas vezes na mesma ronda.

*Neste exemplo com 3 jogadores, a Jogadora 1 rolou 5 dados, que decide colocar em frente das cartas de Pilha de Meias correspondentes.*

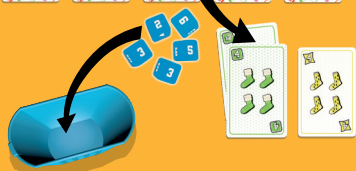
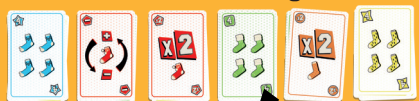
*A Jogadora 1 então devolve o dado mostrando o número 2 para o cesto e pega na carta do topo do baralho com o número 2.*

*Então os Jogadores 2 e 3, um após o outro, alternam-se escolhendo um dado, devolvendo-o ao cesto, e pegando a carta correspondente ao dado. Como ainda há 2 dados em jogo após isso, a Jogadora 1 tem que escolher um dado novamente. O Jogador 2 é então forçado a pegar o último dado restante.*



## Colocando todos os dados em frente a uma única Pilha de Meias

• Se escolheres esta opção, tens que colocar todos os dados que rolaste em frente à carta Pilha de Meias que corresponda ao número de dados rolados, ignorando seus valores.



*Por exemplo, se rolaste 5 dados, colocas todos os dados em frente à Pilha de Meias número 5.*

• Pega então nas 2 cartas de Meia do topo daquele baralho.

Organiza as cartas de Meia coletadas em colunas por naipe. Podes alterar a ordem de cartas numa coluna durante a partida, e mantê-las em qualquer ordem que facilite a contagem da tua pontuação. Cada coluna será pontuada como um todo ao final da partida, e a ordem das cartas não terá efeito sobre a pontuação.

Uma vez que todos os dados estejam de volta ao cesto de roupa suja, o primeiro jogador desta ronda passa o cesto para o jogador à sua esquerda. Este jogador torna-se o primeiro jogador para a próxima ronda.



## CARTAS ESPECIAIS

*Entre todas essas meias comuns há algumas cartas mais especiais. Algumas são úteis, enquanto outras podem virar tua coleção de cabeça para baixo.*



## A CARTA CONVERSÃO



Há 3 cartas Conversão em cada naipe. A carta Conversão transforma a pontuação total que obterias em tua coleção de meias naquele naipe em pontos negativos, ou se eles já são negativos, os torna de volta em pontos positivos.

- Se tua coluna para um naipe específico contém 1 carta Conversão, o total de pontos para aquele naipe é convertido de positivo para negativo até o final da partida.
- Se conseguires então obter uma 2ª carta Conversão do mesmo naipe, ela converterá teus pontos para aquele naipe de pontos negativos para positivos.

*Neste momento, este jogador terá que deduzir 12 meias de sua pontuação ao final da partida. Se tiver sorte suficiente para obter outra carta Conversão do naipe amarelo antes do final da partida, poderá cancelar o efeito negativo da primeira carta Conversão.*

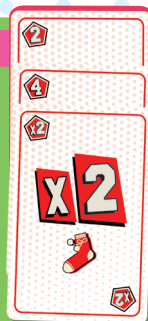
**Nota: Há 3 cartas Conversão em cada naipe, então atenção! Teus pontos podem novamente ser convertidos para pontos negativos!**

## A CARTA DOBRO x2

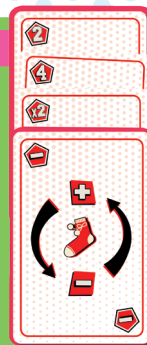
Há 2 cartas Dobro em cada naipe. Uma carta Dobro dobra o total de pontos que obterás por tua coleção de meias naquele naipe.

- Se tua coluna para um naipe específico contém 1 carta Dobro e pelo menos uma carta Meia, teu total de pontos para aquele naipe será dobrado
- Se então conseguires pegar uma 2ª carta Dobro no mesmo naipe, multiplicarás por 4 teu total para aquele naipe ao final da partida.

**Nota:** A carta Dobro também funciona em naipes cujo total tenha sido transformado em pontos negativos, dobrando-os!



A)



B)

A) Graças a sua carta Dobro, este jogador agora pontuará 12 meias vermelhas em vez de 6.

B) Mais tarde, ele obtém uma carta Conversão, que transforma sua pontuação de meia vermelha de + 12 para - 12.

## A CARTA BANIMENTO



Há apenas 1 desta carta em cada naipe.

A carta Banimento remove da pontuação final tua coleção inteira de meias naquele naipe.

- Se tua coluna para um naipe específico contém uma carta Banimento, nenhuma das meias daquele naipe conta para tua pontuação ao final da partida.

**Nota:** Uma carta Banimento cancela tanto os pontos positivos como os negativos!



*Infelizmente, este jogador acabou de obter uma carta de Banimento laranja.*

*Ele tinha coletado 8 meias laranja até aqui, mas não poderá adicioná-las à sua pontuação total ao final da partida.*



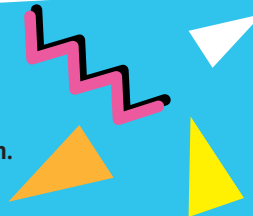
*Este outro jogador tem uma coleção de meias azuis que foi convertida em pontos negativos. Após obter uma carta de Banimento azul e adicioná-la a sua coluna azul, ele agora tem que desconsiderar o naipe azul inteiro.*

*Isso significa que não terá mais que deduzir 10 meias azuis de sua pontuação total ao final da partida.*





## FINAL DA PARTIDA



### Condições para terminar a partida:

- Partida com 2 jogadores: Assim que 2 baralhos de cartas terminarem.
- Partida com 3 ou 4 jogadores: Assim que 1 baralho terminar.

Quem pegar na última carta do baralho termina imediatamente a partida, ainda que existam dados por pegar nesta ronda. O jogador que pegou na última carta a adiciona à sua coluna correspondente. Então é o momento da pontuação final.

Calcule a pontuação total de meias de cada jogador adicionando as pontuações obtidas por cada naipe, ignorando quaisquer naipes que contenham uma carta Banimento.

Quem obtiver a maior quantidade de pontos vence a partida. No caso de um empate, o jogador com mais cartas Meia, excluindo-se cartas Especiais, vence a partida. Se ainda houver um empate, quem tiver o cesto de dados à sua frente decide qual dos jogadores empatados é o vencedor. Sim, este jogo pode dar uma meia-volta no final!

### Exemplo de pontuação final

*Este jogador tem um total de 52 meias:  $10 + 0 + 36 - 4 + 2 + 8$*

- 10 meias amarelas:  $6 + 4$
- 0 meias verdes, pois a carta Banimento cancela o naipe verde
- 36 meias rosa:  $(8 + 6 + 4) \times 2$ , graças à carta Dobro

- - 4 meias vermelhas, pois a carta Conversão torna o total de 4 positivos para 4 negativos.
- 2 meias laranja
- 8 meias azuis:  $4 + 4$ , pois as 2 cartas Conversão cancelam uma à outra

