



REGLAS



72 cartas de Calcetines divididas en 6 palos, cada uno con un color diferente; cada palo se compone de 12 cartas



6 cartas de Pilas de Calcetines, numeradas del 2 al 7



8 dados de 6 caras, numerados del 2 al 7



1 (un) cesto de ropa sucia

¡JUEGA A OUT OF SOCK Y LLÉVATE LA COLECCIÓN DE CALCETINES MÁS ORIGINAL DE TODOS LOS TIEMPOS! TUS Oponentes y tú estáis decididos a conseguir vuestra parte de estas pilas de calcetines. SACUDE EL CESTO DE ROPA SUCIA QUE TIENE EL DADO PARA ELEGIR QUIÉN SE QUEDA CON QUÉ CALCETINES. NECESITARÁS DE TU RÁPIDO INGENIO Y DE TU SUERTE PARA QUEDARTE CON LOS MEJORES. Y DEBERÁS TENER MUCHO DESCARO (Y MUCHA SUERTE) PARA QUE TUS Oponentes SE QUEDEN CON LOS PEORES.



OBJETIVO DEL JUEGO

Haz que tu colección de calcetines sea la más impresionante antes de que te queden 1 o 2 pilas de calcetines (según el número de jugadores).

Obtendrás 1 punto por cada calcetín en tu colección como base, pero deberás prestar atención a los efectos de las Cartas Especiales que pueden cambiar tu puntuación.



PREPARACIÓN

Saca todo el contenido de la caja.



- Coloca 6 cartas de Pilas de Calcetines en fila en el centro de la mesa, con los números de forma ascendente de izquierda a derecha.
- Baraja las 72 cartas de Calcetines y crea 6 mazos de 12 cartas bocabajo. Coloca un mazo encima de cada carta de Pilas de Calcetines. Ahora voltea los 6 mazos, asegurándote de que solo la carta de arriba sea visible todo el tiempo.
- Pon los 8 dados en el cesto de ropa sucia y colócalo en la mesa.



El jugador con los calcetines más bonitos comenzará la partida.





CÓMO JUGAR

El primer jugador toma el cesto de ropa sucia. Tu objetivo es sacudir entre 2 y 7 dados del cesto.

NOTA: Cuando estés sacudiendo el cesto para sacar los dados, deberás hacer un solo movimiento de muñeca, como si estuvieras lanzando un dado desde la mano. No debes sacudir el cesto varias veces.

Si no lanzas ningún dado, lanzas un dado, o lanzas los 8 dados, pues mala suerte: pierdes el turno de inmediato y deberás pasar el cesto al jugador de tu izquierda.

Si lanzas entre 2 y 7 dados, elige 1 y realiza una de las siguientes 2 acciones:

- Separa los dados y colócalos frente a diferentes cartas de Pila de Calcetines
- o
- Coloca todos los dados frente a una sola carta de Pila de Calcetines



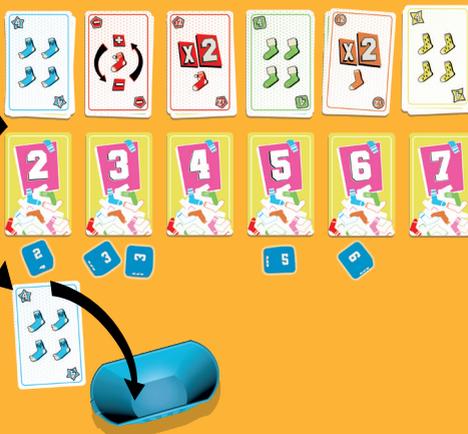
Separar los dados y colocarlos frente a diferentes cartas de Pilas de Calcetines

- Si eliges esta opción, deberás colocar cada dado frente a la Pila de Calcetines que muestre el mismo número que el dado. Puedes colocar múltiples dados frente a la misma carta.
- Una vez que hayas asignado todos tus dados, elige uno y devuélvelo al cesto de ropa sucia. Luego toma la carta de Calcetín de la parte superior del mazo de donde sacaste el dado y coloca la carta frente a ti.
- Después, el jugador de tu izquierda elige un dado, lo devuelve al cesto y toma la carta correspondiente, y así sucesivamente hasta que no haya más dados frente a la Pilas de Calcetines. El último jugador de esta ronda no podrá elegir un dado: deberá tomar el último dado restante y la carta de Calcetín del mazo correspondiente.

NOTA: Según cómo estén asignados los dados, el mismo jugador puede llegar a recoger un dado varias veces en la misma ronda..

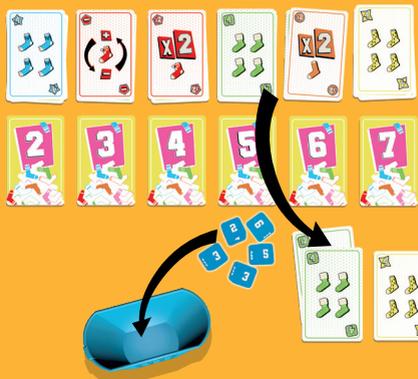
En este ejemplo de 3 jugadores, la Jugadora 1 lanzó 5 dados y decidirá frente a qué carta de Pila de Calcetines colocarlos. A continuación la Jugadora 1 devuelve el dado que muestra el número 2 al cesto y toma la carta de la parte superior del mazo con el número 2.

Después, los Jugadores 2 y 3, uno después del otro, se turnarán para elegir un dado, colocarlo en el cesto y tomar la carta correspondiente al dado. Ya que aún hay 2 dados en juego después de hacer esto, la Jugadora 1 deberá elegir un dado otra vez. El jugador 2 se verá forzado a tomar el dado restante.



Colocar todos los dados frente a una sola carta de Pila de Calcetines

• Si eliges esta opción, deberás colocar todos los dados que hayas tirado frente a la carta de Pila de Calcetines que sea igual al número total de dados lanzados, sin tener en cuenta sus valores.



Por ejemplo, si lanzas 5 dados, colocarás todos los dados en la Pila de Calcetines con el número 5.

• Después roba las 2 cartas de Calcetín de la parte superior de ese mazo.

Organiza en columnas por palo las cartas de Calcetín que tomes, como se muestra arriba. Puedes cambiar el orden de las cartas en una columna durante la partida, y mantenerlas en el orden que te sea más cómodo para llevar tu puntuación. Cada columna deberá puntuarse en su totalidad al final de la partida, el orden de las cartas no tendrá ningún efecto en el puntaje.

Una vez que se hayan devuelto todos los dados al cesto de ropa sucia, el primer jugador de la ronda pasará el cesto al jugador de su izquierda. Este jugador será el primero de la siguiente ronda.



CARTAS ESPECIALES

Entre los calcetines ordinarios hay algunas cartas más especiales. Algunas son útiles, mientras que otras pueden desorganizar tu colección.



LA CARTA DE CONVERSIÓN



Hay 3 cartas de Conversión de cada palo. La carta de Conversión vuelve el total de tu puntuación que obtendrías por tu colección de calcetines de ese palo en puntos negativos o, si ya son negativos, los revierte a puntos positivos.

- Si tu columna de un palo en particular contiene 1 carta de Conversión, los puntos totales de ese palo se convierten de positivos a negativos hasta el final de la partida.
- Si después consigues una segunda carta de Conversión del mismo palo, los puntos de ese palo pasarán de negativos a positivos.

Ahora, este jugador deberá restar 12 calcetines de su puntuación final al terminar la partida. Si tiene suerte y consigue robar otra carta de Conversión del palo amarillo antes de que termine la partida, podrán contrarrestar el efecto negativo de la primera carta de Conversión.

Nota: Hay 3 cartas de Conversión de cada palo, así que ten cuidado. ¡Tus puntos podrían volverse negativos de nuevo!

LA CARTA DOBLE **x2**

Hay 2 cartas Dobles de cada palo. Una carta Doble duplica el total de los puntos que conseguirás por tu colección de calcetines de ese palo.

- Si tu columna de un palo concreto contiene 1 carta Doble y al menos 1 carta de Calcetín, tu puntuación total se duplicará.
- Si después consigues una segunda carta Doble del mismo palo, cuadruplicarás el total de ese palo al final de la partida.

Nota: La carta Doble también surte efecto en los palos con puntuación negativa, ¡los duplica!

A)



B)



A) Gracias a su carta Doble, este jugador ahora suma 12 calcetines rojos en lugar de 6.

B) Después, roba una carta de Conversión, lo que hace que su puntuación de calcetines rojos pase de +12 a -12.

LA CARTA DE PROHIBICIÓN

Solo hay 1 de estas cartas por palo.

La carta de Prohibición elimina tu colección completa de calcetines de este palo de la puntuación final.

- Si tu columna de un palo concreto contiene una carta de Prohibición, ningún calcetín de ese palo contará para la puntuación al final de la partida.

Nota: ¡Una carta de Prohibición cancela las puntuaciones positivas y negativas!



Desafortunadamente, este jugador acaba de robar una carta de Prohibición naranja.

Había obtenido 8 calcetines hasta ahora, pero no podrá sumarlos a su puntuación total al final de la partida.



Este otro jugador tiene una colección de calcetines azules que han sido convertidos a puntos negativos.

Después de robar una carta de Prohibición azul y sumarla a su columna, ahora deberán ignorar todo el palo azul. Es decir, no deberán restar 10 calcetines azules a su puntuación total al final de la partida.



FINAL DE LA PARTIDA



Condiciones para terminar la partida:

- Partida con 2 jugadores: en el momento que se acaben los 2 mazos de cartas.
- Partida de 3 a 4 jugadores: en el momento que un mazo se acabe

Quien robe la última carta del mazo termina la partida de forma inmediata, aun si no se tomaron todos los dados de esta ronda. El jugador que robó la carta final puede añadirla a su columna correspondiente. Entonces llega el momento de la puntuación final.

Calculad la puntuación total de calcetines de cada jugador, sumando los puntos que obtienen por cada palo, sin contar el palo que tenga una carta de Prohibición.

Quien tenga más puntos gana la partida. En caso de empate, el jugador que tenga más cartas de Calcetines, sin contar las cartas especiales, gana la partida. Si aún hay empate, quien tenga el cesto de dados delante decide cuál de los jugadores empatados será el ganador. ¡Sí, con este juego tendrás que dar la talla hasta el final!

Ejemplo de puntuación final

Este jugador tiene un total de 52 calcetines: $10 + 0 + 36 - 4 + 2 + 8$

- 10 calcetines amarillos: $6 + 4$
- 0 calcetines verdes, porque la carta de Prohibición cancela el palo verde
- 36 calcetines rosas: $(8 + 6 + 4) \times 2$, gracias a la carta Doble

- - 4 calcetines rojos, porque la carta de Conversión convierte un 4 positivo en un 4 negativo
- 2 calcetines naranjas
- 8 calcetines azules: $4 + 4$, porque las 2 cartas de Conversión se cancelan entre sí.

