

VARIANTE

CHAUSSETTE DE SPORT

RÈGLES

Comptez le nombre de joueurs dans chaque équipe. Faites tourner la flèche ce même nombre de fois pour déterminer autant d'objets à trouver, et créez votre liste pour cette partie en mode Chaussette de sport. Par exemple : s'il y a 5 joueurs dans chaque équipe, faites tourner la flèche 5 fois et notez 5 objets.

À VOS MARQUES...

Le premier joueur de chaque équipe plonge une main dans la chaussette et cherche le premier objet de la liste.

Dès qu'il trouve le trouve, il le garde et passer la chaussette au joueur suivant de son équipe.

Celui-ci cherche alors le deuxième objet de la liste, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les objets de la liste aient été trouvés dans l'ordre.

La première équipe à terminer la liste remporte la partie.



PAS DE RETOUR EN ARRIÈRE

Ne passez la chaussette qu'après avoir trouvé le bon objet (même si votre adversaire a déjà trouvé l'objet et passé sa chaussette). Une fois passée, vous ne pouvez pas la reprendre.

NOTRE HISTOIRE

Nous avons créé **The Sock Game** il y a des années, lorsque que nous avons chipé une paire de chaussettes à papa et parcouru la maison en quête de paires d'objets. Au fil du temps, nous sommes devenus de véritables pro ; nous avons perfectionné le jeu en trouvant la chaussette parfaite et les objets parfaits, et simplifié les règles pour le rendre encore plus drôle. Nous sommes sûrs que vous l'aimerez autant que tous nos proches !

Jono et Nick,
frères ennemis (dans le jeu seulement)



Adresses sur quefairedemesdechets.fr



MATÉRIEL :
1 paire de chaussettes officielle « The Sock Game »
2 lots de 30 objets
1 plateau (2 pistes, 1 roue)
2 marqueurs de score



WARNING: CHOKING HAZARD

Small parts & small balls. Not for children under 3 years.

ATTENTION !

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans – Petites pièces – Risque d'étouffement.

Édité par Green Brothers Games, PO Box 745, Farnham, England, GU9 1QQ - www.thesockgame.co.uk

Importé par/imported by Asmodee Partners - Asmodee Group. Distribué au Canada par/distributed in Canada by Asmodee Canada, 4001 F.X. Tessier, local 100, Vaudreuil-Dorion (Québec), J7V 5V5 Canada. - www.asmodee.ca



ÂGE : 8+
2 JOUEURS
OU 2 ÉQUIPES

GREEN
BROS
GAMES

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

AVANT LA PARTIE : Placez un des lots de 30 objets identiques dans chaque chaussette. Fixez la flèche sur le plateau.

Répartissez-vous en 2 équipes. Chaque équipe prend une chaussette garnie, puis choisit un marqueur de scores et le place sur la case de départ d'une des pistes de score qui se trouvent de part et d'autre de la roue.

Choisissez qui jouera en premier dans chaque équipe, puis faites tourner la flèche pour sélectionner un objet.

Annoncez à haute voix l'objet indiqué sur la roue. À vos marques, prêts... PARTEZ !

Le premier joueur à trouver l'objet annoncé gagne 1 point.

Ne sortez qu'un seul objet de la chaussette à la fois. Si vous sortez le mauvais objet, remettez-le dans la chaussette et recommencez à chercher. Après chaque manche, remettez l'objet dans la chaussette.

Passez la chaussette au joueur suivant de votre équipe et faites tourner la flèche pour sélectionner le nouvel objet.

La première équipe à avoir gagné 11 points remporte la partie. (À 2 joueurs, 5 points suffisent.)

PARTIES PERSONNALISÉES

AJOUTEZ DE NOUVEAUX OBJETS POUR FAIRE VOTRE PROPRE VERSION FAMILIALE DE THE SOCK GAME !



- Il y a 4 emplacements libres sur la roue : ils vous permettent de personnaliser votre jeu.
- Choisissez 4 paires d'objets identiques et ajoutez-en 1 de chaque dans chaque chaussette. Vous pouvez varier le contenu en ajoutant des objets en métal comme de vieilles clés, des trombones, des écrous ou des boulons...
- Inscrivez le nom de ces nouveaux objets dans les emplacements libres de la roue.

Remarque : Si vous ne souhaitez pas ajouter de nouveaux objets tout de suite, vous pouvez tout de même jouer dès maintenant ! Si la flèche s'arrête sur un emplacement vide, le joueur qui l'a fait tourner choisit l'objet.

LES 3 INTERDITS DU JEU

Si vous êtes pris à enfreindre une de ces règles, l'équipe adverse gagne immédiatement 1 point.



PAS LES DEUX MAINS

Vous ne pouvez mettre qu'une seule main dans la chaussette. (Mais vous pouvez utiliser l'autre pour tâter les objets depuis l'extérieur.)



PAS DE FAUX DÉPART

Attendez le signal. Tout le monde commence en même temps ! Ne mettez jamais la main dans la chaussette avant qu'un objet n'ait été annoncé.



PAS D'ESPIONNAGE

Vous ne pouvez pas tirer sur les bords de la chaussette pour jeter un coup d'œil à l'intérieur.

MANCHES SPÉCIALES



MAUVAISE MAIN

Lorsque la flèche indique ce symbole, vous devrez pour cette manche utiliser votre main gauche si vous êtes droitier, ou droite si vous êtes gaucher. Relancez la flèche pour déterminer l'objet.



TROUVE TON PIED

Le pied est un objet spécial : lorsque vous le trouvez, il vous fait gagner 2 points au lieu de 1.



TRÈFLE À QUATRE FEUILLES

Si la flèche s'arrête sur le trèfle à quatre feuilles et que votre équipe est la première à le trouver, vous commencez la prochaine manche avec la main déjà dans la chaussette !



CUBES DE COULEUR

Chaque chaussette contient 3 cubes en bois identiques, mais d'une couleur différente. Si la flèche s'arrête sur l'un d'eux, vous devez trouver celui de la couleur indiquée. Si vous en sortez un autre, mettez-le de côté et continuez à chercher. Le premier joueur à trouver le cube de la bonne couleur gagne cette manche. (Pensez à remettre dans la chaussette les cubes mis de côté avant la manche suivante !)



OBJETS PERSONNALISÉS

Si la flèche s'arrête sur un emplacement vide, vous pouvez soit choisir n'importe quel objet de la roue, soit un des objets que vous avez ajoutés au jeu ! (Voir « PARTIES PERSONNALISÉES ».)