



OH MY SOCKS!

Un jeu d'Antoine Bauza et Théo Rivière
Illustré par Camille Chauss(y)ette

MATÉRIEL

- **66 cartes Chaussette** (réparties en 11 séries : une Super-Chaussette, deux exemplaires du "2", trois du "3", etc.)
- **1 carte Machine à laver**

BUT DU JEU

Les chaussettes vont par paires, c'est bien connu. Pourtant, il en manque toujours une à la fin d'une lessive... Essayez de récupérer le plus de paires possible avant de lancer la machine à laver ! Mais attention, si vous avez un nombre impair de chaussettes d'un motif, vous ne pourrez pas les ranger par paires et n'obtiendrez donc aucun point.

MISE EN PLACE

- Mélangez les 66 cartes Chaussette, face cachée.
- Prenez-en 10 (sans les regarder) et mélangez-les avec la carte Machine à laver. Placez ce petit paquet en dessous du reste des cartes pour former une pioche avec la totalité des cartes.
- La personne qui porte les chaussettes les plus amusantes commence. Vous jouez ensuite à tour de rôle dans le sens horaire.



DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

À votre tour, révéléz les 2 premières cartes de la pioche, puis :

- Choisissez une carte à ajouter à votre collection. Les cartes de votre collection sont placées face visible devant vous.

Classez-les par série (même motif) et disposez-les de façon à ce que tout le monde puisse facilement voir les cartes que vous possédez.



- Donnez l'autre carte à votre voisin-e de gauche ou de droite, en fonction du sens de la flèche sur la carte donnée. Il ou elle l'ajoute à sa propre collection (face visible).



Exemple : si vous choisissez de donner la carte ci-contre, vous devez la donner à la personne assise à votre droite, comme indiqué par la flèche.

- Si la carte que vous avez conservée a un effet, vous devez l'activer si possible. **Attention :** lorsque vous donnez une carte avec un effet, celui-ci n'est pas appliqué ! Seuls les effets des cartes que vous choisissez de garder sont appliqués.

CARTES SPÉCIALES



Cadeau (x9)

Piochez la première carte du paquet, **sans en prendre connaissance**, et donnez-la à l'adversaire de votre choix qui la conserve face cachée à côté de sa collection. Cette carte ne sera révélée qu'à la fin de la partie et sera alors ajoutée à la série correspondante.



Sauvetage (x9)

Choisissez une Chaussette isolée dans la collection d'un-e adversaire et ajoutez-la à votre propre collection.

Une Chaussette est considérée comme *isolée* s'il n'y en a pas d'autre de la même série dans sa collection. Si aucune chaussette isolée n'est disponible chez un-e adversaire, ignorez cet effet.



Super-Chaussette (x1)

Lorsque vous récupérez la Super-Chaussette, ajoutez-la à la série de votre choix. Elle compte comme une chaussette du type choisi mais ne rapporte elle-même aucun point.

Précision : si c'est votre première Chaussette de la partie, alors la prochaine Chaussette récupérée déterminera son type.

Si la Super-Chaussette est donnée en cadeau, face cachée, la personne qui la reçoit pourra choisir dans quelle série l'ajouter au moment où elle sera révélée, en fin de partie.

FIN DE LA PARTIE



La partie prend fin immédiatement quand quelqu'un pioche la carte Machine à laver.

Révéléz alors les cartes que vous avez reçues en cadeau si vous en avez, et complétez vos séries de Chaussettes, que cela vous arrange... ou pas !

DÉCOMPTE DES POINTS

Pour chaque type de Chaussettes, seules les séries paires (2, 4, 6, 8 ou 10 Chaussettes) rapportent des points. Les séries impaires (1, 3, 5, 7, 9, ou 11 Chaussettes) sont ignorées et ne rapportent aucun point.

Chaque symbole ★ vaut un point. Le joueur ou la joueuse qui totalise le meilleur score remporte la partie.

En cas d'égalité, la personne qui a le moins de types de Chaussettes différents gagne.

Conseil : Pour faciliter le décompte, vous pouvez défausser toutes vos séries impaires de chaussettes puis comptabiliser les séries paires.



Exemple : dans cette situation en fin de partie, la personne marque 2 (bleu) + 5 (vert) = 7 points. La série jaune ne rapporte aucun point puisqu'elle est impaire.

VARIANTE POUR 2

Jouez côte à côte. Si la flèche sur la carte que vous choisissez de donner pointe vers votre adversaire, donnez-lui cette carte. Si la flèche pointe de l'autre côté, défaussez cette carte.

Laissez les cartes défaussées durant la partie en vrac, face visible, afin que vous puissiez les prendre en compte dans vos décisions. Le reste des règles demeure inchangé.

REMERCIEMENTS

Les auteurs tiennent à remercier Albertine et Zélia.



10
DONNEZ
DU
RECYCLEZ



ASSOCIATION
OU
MAGASIN



OU
DÉCHÈTEUSE