

Rafle de Chaussettes

Le jeu de cartes

FRANÇAIS

Un jeu de recherche rapide comme un monstre, pour 2 à 6 joueurs de 4 à 99 ans. Avec variante pour chercheurs de chaussettes expérimentés !

Idée : Michael Schacht
Illustration : Martina Leykamm
Durée de la partie : env. 10 minutes

Dans l'armoire, tout est sens dessus dessous : le monstre aux chaussettes a tout retourné ! Seul celui qui observera bien et sera rapide pourra trouver les bonnes chaussettes qui forment une paire.

Contenu du jeu

- 1 monstre
- 8 cartes de monstre
- 48 cartes de chaussettes (= 24 paires de chaussettes)
- 1 règle du jeu

FRANÇAIS

8 Cartes de monstre

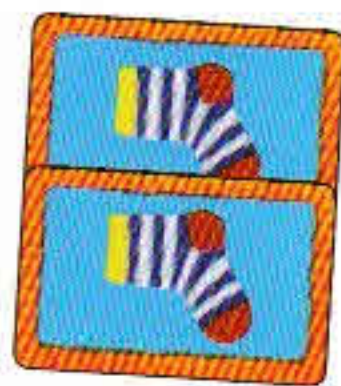


recto :
monstre



verso :
particularité
(recherchée)

48 Cartes de chaussettes



paire de chaussettes



chaussette seule

20

Idée

En fouillant dans le tas coloré de chaussettes, les joueurs cherchent tous ensemble des chaussettes identiques pour former des paires. Celui qui aura cinq paires de chaussettes et attrapera en premier le monstre prend une carte de monstre en récompense. Le but du jeu est de récupérer le plus grand nombre de cartes de monstre.

Préparatifs

Poser le monstre au milieu de la table. Mélanger toutes les chaussettes et les éparpiller en un tas autour du monstre. Préparer les huit cartes de monstre.

Déroulement de la partie

Celui qui aura le plus de trous dans ses chaussettes a le droit de donner le signal de départ. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est alors le joueur le plus jeune qui dit tout fort : « raffer les chaussettes ! ». Tous les joueurs se mettent alors à fouiller dans le tas de chaussettes. Chacun essaye de trouver le plus possible de chaussettes identiques pour former des paires et les pose devant lui.

21

FRANÇAIS

N. B. :

- On fouille seulement avec une main. L'autre main est placée derrière son dos ou sous la table.
- Quand un joueur a posé une paire de chaussettes devant lui, on n'a plus le droit de la lui reprendre.

FRANÇAIS

Quand s'arrête-t-on de fouiller ?

Dès qu'un joueur a récupéré cinq paires de chaussettes, il attrape le monstre posé au milieu de la table. Il faut alors s'arrêter de fouiller. Celui qui a encore des cartes de chaussettes dans la main doit les remettre au milieu de la table.

Tous les joueurs vérifient ensemble les paires de chaussettes du joueur qui a attrapé le monstre :

- Si toutes les paires sont bonnes, il prend une carte de monstre en récompense.
- S'il y a une mauvaise paire, il ne prend pas de carte en récompense. Dans ce cas, les autres joueurs comptent tous leurs paires de chaussettes. Celui qui aura pu récupérer le plus grand nombre de bonnes paires prend alors une carte de monstre en récompense.

Si plusieurs joueurs ont le même nombre de paires, personne ne prend de carte en récompense et une carte de monstre est remise dans la boîte.

Un nouveau tour commence :

Remettez toutes les chaussettes dans le tas. Bien les mélanger avant de commencer le tour suivant.

Le gagnant du tour précédent pose le monstre au milieu de la table et donne le signal de départ : « raffler les chaussettes ! ».

Fin de la partie

La partie se termine dès que la dernière carte de monstre a été récupérée. Le joueur qui a récupéré le plus de cartes de monstre gagne la partie.

En cas d'égalité, une partie est encore jouée avec les joueurs correspondants afin de les départager. Toutes les chaussettes sont remises au milieu de la table et sont mélangées. Après le signal de départ, les joueurs fouillent dans le tas. Celui qui posera une paire de chaussettes devant lui et prendra en premier le monstre gagne.

Variante pour chercheurs de chaussettes expérimentés

On joue comme dans le jeu précédent, mais avec les différences suivantes :

- Les cartes de monstre sont mélangées et empilées, face monstre visible.
- Le joueur le plus âgé retourne la carte du haut de la pile et la pose au milieu de la table pour que tous les joueurs la voient bien. Ensuite, il donne le signal de départ : « raffler les chaussettes ! ».
- Tous les joueurs fouillent en même temps avec une main et essayent de trouver une paire de chaussettes qui correspond à l'une des deux particularités représentées sur la carte de monstre.

Exemple



particularité n° 1

particularité n° 2

Le joueur qui a trouvé en premier une paire de chaussettes attrape le monstre.

Tous les joueurs vérifient ensemble si les deux chaussettes sont identiques et si elles correspondent à l'une des deux particularités représentées sur la carte retournée :

- Si c'est une bonne paire de chaussettes, le joueur récupère la carte de monstre en récompense.
- Si les chaussettes sont différentes ou si elles ne correspondent pas à la particularité représentée sur la carte, le joueur n'a pas de chance et doit s'arrêter de jouer pendant le reste du tour. Le monstre est remis au milieu de la table. Les autres joueurs continuent de chercher une paire correcte.

La partie se termine dès que la dernière carte de monstre a été récupérée. Le gagnant est celui qui aura récupéré le plus de cartes de monstre. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.