

# Rafle de Chaussettes

Un jeu rapide comme un monstre pour 2 à 6 joueurs de 4 à 99 ans.

**Idée :** Michael Schacht  
**Illustration :** Martina Leykamm  
**Durée d'une partie :** ca. 10 Minuten

FRANÇAIS

Dans l'armoire, tout est sens dessus dessous : le monstre aux socquettes a tout retourné ! Seul celui qui observa bien et sera rapide pourra trouver le plus possible de paires de socquettes.

## Contenu

- 1 monstre
- 48 socquettes (24 paires)
- 13 pinces à linge
- 1 règle du jeu



3 pinces à linge

monstre,  
tas de socquettes

donner le signal  
du départ

tous fouillent en même  
temps pour trouver des  
paires de socquettes

5 paires trouvées =  
attraper le monstre =  
tour fini

contrôler les paires

## But du jeu

Qui va réussir à récupérer le plus possible de paires de socquettes et aura ainsi trois pinces à linge en récompense ?

## Préparatifs

Déposez le monstre au milieu de la table. Mettez toutes les socquettes dans la boîte, fermez la boîte et secouez-la bien pour mélanger les socquettes. Ensuite, éparpillez les socquettes au milieu de la table. Les pinces à linge restent dans la boîte.

## Déroulement de la partie

Celui qui a mis aujourd'hui deux socquettes de la même paire commence. Si plusieurs joueurs ont des socquettes d'une même paire, c'est le joueur qui a les plus grands pieds qui commence. Il donne le signal de départ en disant : « Rafle de socquettes! ».

Tous les joueurs se mettent en même temps à fouiller dans le tas de socquettes. Chaque joueur essaye de trouver le plus possible de paires de socquettes assorties.

**Attention :** les socquettes se ressemblent toutes à s'y tromper ! Faites donc bien attention à prendre des socquettes qui sont vraiment identiques.

### N.B. :

- On ne fouille qu'avec une seule main. L'autre main doit rester sous la table.
- Quand un joueur a posé une paire de socquettes devant lui, on ne peut plus la lui reprendre !

### Arrêter la fouille des socquettes!

Dès qu'un joueur a 5 paires assorties, il attrape le monstre et la fouille est terminée. Celui qui a encore des socquettes dans la main à ce moment-là doit les remettre dans le tas. On n'a pas le droit de les mettre dans sa réserve !

Contrôlez tous ensemble que le joueur qui a attrapé le monstre a des paires de socquettes bien assorties.

- **Si les paires sont toutes correctes**, il reçoit une pince à linge en récompense.
- **Si une paire est mauvaise**, il ne gagne rien !

Ensuite, tous les autres joueurs vérifient et comptent leurs propres paires. Le joueur qui aura pu récupérer le plus grand nombre de paires de socquettes prend une pince à linge en récompense.

Si plusieurs joueurs ont trouvé le même nombre de paires de socquettes, chacun d'eux prendra une pince à linge.

### Un autre tour commence :

Remettez les socquettes dans le tas. Mélangez-les toutes ensemble avant de commencer le tour suivant.

Le joueur qui a gagné le tour précédent prend le monstre et donne le signal de départ : « Rafle de socquettes! ».

S'il y a eu plusieurs gagnants au tour précédent, c'est le joueur le plus âgé qui prend le monstre.

## Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur aura pu récupérer en premier trois pincettes à linge: il est le gagnant.

Si plusieurs joueurs ont récupéré en même temps trois pincettes à linge, on jouera encore un tour pour les départager : mettre toutes les socquettes au milieu de la table. Après le signal de départ, ces joueurs fouillent dans le tas tous en même temps. Le gagnant sera celui qui trouvera la première paire de socquettes et attrapera le monstre.

Le monstre attend déjà la prochaine rafle de socquettes: à vos socquettes, prêts, partez !

## Variante

Le jeu sera plus difficile si après chaque tour, on enlève une chaussette du jeu pour la mettre dans la réserve. Ainsi, il arrivera que les joueurs cherchent une chaussette qui ne sera plus dans le jeu !

*toutes correctes  
= 1 pince à linge,*

*mauvaise paire = pas de récompense !*

*le plus grand nombre de paires  
= 1 pince à linge gagnée*

*nouveau tour*

*3 pincettes à linge  
= partie gagnée,  
égalité  
= dernier tour décisif*

