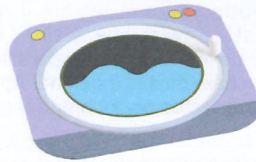


3-6  
*ans years*  
*años Jahre*

- F
- GB
- D
- NL
- E
- I
- P
- DK
- S
- RUS

# SOCKSY MONSTER

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido • Contenuto  
Inhoud • Innehåll • Indhold • Conteúdo • Игровой комплект



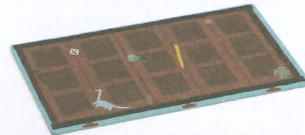
x1



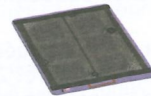
x1



x40



x1



x1



**C'est jour de lessive à la maison des monstres à 3 pattes! Il va falloir laver puis trier les « triplettes » de chaussettes! Venez aider cette bande de joyeux fanfarons à reconstituer les triplettes! Mais attention aux maudites chaussettes trouées ou esseulées!**

**Contenu :** 1 plateau machine à laver en 2 parties (socle et tambour), 1 plateau tiroir à triplettes, 1 plateau pour chaussettes trouées ou esseulées, 40 jetons chaussettes, un sac de linge sale.

**Principe :** « Socksy Monster » est un jeu de coopération. Tous ensemble, il vous faudra retrouver au moins 3 triplettes de chaussettes avant que le tiroir des chaussettes trouées ne soit complet. À chaque tour de jeu, des chaussettes sont rajoutées, face découverte, puis retournées face cachée dans la machine. Après 3 tours de lessiveuse, il faudra tirer les bonnes chaussettes pour compléter les triplettes.

**But du jeu :** Tous ensemble, reconstituer 3 triplettes avant que le tiroir des chaussettes trouées ne soit plein.

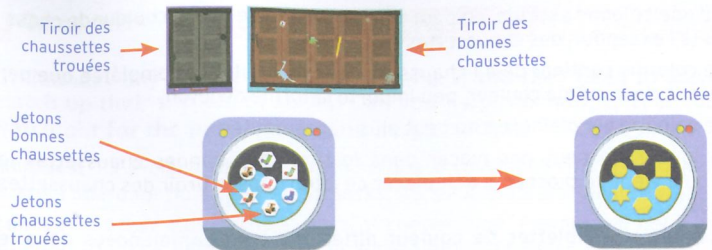
**Préparation du jeu :** Assemblez le plateau machine à laver en insérant le tambour dans le socle, puis placez-le au centre des joueurs.

Posez le plateau tiroir des bonnes chaussettes et celui des chaussettes trouées à côté.

Séparez les chaussettes trouées des autres chaussettes. Tirez au hasard 2 jetons chaussettes trouées et 2 jetons bonnes chaussettes et placez-les face découverte sur le tambour de la machine à laver.

Placez tous les autres jetons dans le sac et mélangez-les. Tirez alors 3 nouveaux jetons que vous ajoutez, face découverte, sur le tambour.

Tout le monde regarde attentivement les jetons posés sur le tambour, puis ils sont retournés face cachée.



**Déroulement du jeu :** On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le plus jeune joueur commence et tourne 3 fois le tambour de façon à bien mélanger les jetons entre eux.

Puis il prend 2 jetons :

- S'il pioche un jeton bonnes chaussettes, il peut le ranger dans le tiroir en suivant la règle de rangement des bonnes chaussettes expliquée ci-après.
- S'il pioche un jeton chaussettes trouées, il le range dans le tiroir des chaussettes trouées.

Puis la main passe au joueur suivant, qui pioche 2 nouveaux jetons dans le sac. Il les pose sur le tambour face découverte afin que tous les joueurs puissent en prendre connaissance et les retourne face cachée. Il fait tourner la machine 3 fois et ainsi de suite.

**NB :** Le jeu est coopératif, les joueurs peuvent discuter ensemble du choix des jetons à prendre dans le tambour de la machine à laver, mais la décision finale revient tout de même au joueur dont c'est le tour de jeu.

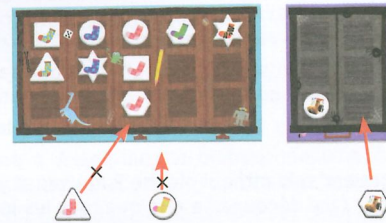
#### **Règle de rangement des bonnes chaussettes.**

Le tiroir des bonnes chaussettes comporte 5 colonnes pouvant contenir chacune une triplette de 3 chaussettes d'une seule et même couleur.



- Quand une colonne est vide, on peut y poser n'importe quelle couleur de chaussettes (à l'exception des chaussettes trouées).
- Si une colonne contient déjà 1 chaussette, elle ne peut être complétée que par des jetons de la même couleur, peu importe la forme du jeton.
- Si une colonne est pleine, on ne peut plus rien y ajouter.
- Si un joueur ne peut pas placer dans le tiroir des bonnes chaussettes le jeton qu'il vient de piocher, il doit placer ce jeton dans le tiroir des chaussettes trouées.

Par exemple : 5 triplettes de couleur différente sont commencées dans le tiroir des bonnes chaussettes et le joueur pioche une chaussette d'une 6<sup>e</sup> couleur : il ne peut pas la mettre dans le tiroir des bonnes chaussettes et la pose dans celui des chaussettes trouées.



#### Fin du jeu :

Si les joueurs rassemblent 3 triplettes de bonnes chaussettes avant que le tiroir des chaussettes trouées ne soit complet : **c'est gagné !**

En revanche, si le tiroir des chaussettes trouées est complété en premier : **c'est perdu !**

Un jeu de Johan Benvenuto & Kévin Jost.