

# SOCKEN zocken

Lucky Sock Dip • Rafle de chaussettes • Sokken zoeken

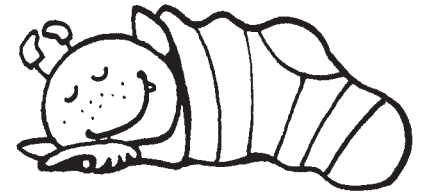


# Rafle de chaussettes

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 :** env. 10 minutes

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



## Contenu

---

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

## But du jeu

---

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

*3 pinces à linge*

## Préparatifs

*monstre,  
tas de chaussettes*

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

## Déroulement de la partie

*donner le signal du  
départ*

Celui qui a mis aujourd'hui deux chaussettes de la même paire commence. Si plusieurs joueurs ont des chaussettes 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 chaussettes! ».

*tous fouillent en  
même temps pour  
trouver des paires  
de chaussettes*

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

**Attention :** les chaussettes se ressemblent toutes à s'y tromper ! Faites donc bien attention à prendre des chaussettes 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 chaussettes devant lui, on ne peut plus la lui reprendre !

### Arrêter la fouille des chaussettes!

Dès qu'un joueur a 5 paires assorties, il attrape le monstre et la fouille est terminée.

Celui qui a encore des chaussettes 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 chaussettes 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 chaussettes prend une pince à linge en récompense.
- Si plusieurs joueurs ont trouvé le même nombre de paires de chaussettes, chacun d'eux prendra une pince à linge.

*5 paires trouvées =  
attraper le monstre =  
tour fini*

*contrôler les paires*

*toutes correctes =  
1 pince à linge,  
mauvaise paire = pas  
de récompense !*

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

*nouveau tour*

**Un autre tour commence :**

Remettez les chaussettes 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 chaussettes! ».

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 pinces à linge: il est le gagnant.

Si plusieurs joueurs ont récupéré en même temps trois pinces à linge, on jouera encore un tour pour les départager : mettre toutes les chaussettes 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 chaussettes et attrapera le monstre.

Le monstre attend déjà la prochaine rafle de chaussettes: à vos chaussettes, 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 !

Anschrift aufbewahren! Retain address!  
Adresse à conserver! Adres bewaren!

Habermaaf GmbH  
August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany

**[www.haba.de](http://www.haba.de)**

Made in Germany

TL 67526

2/04 - 8000