

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ☆☆☆ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

escaleajeux@gmail.com



VARIANTE

LA COURSE À LA CHAUSSETTE

COMMENT JOUER

On compte le nombre de joueurs de chaque équipe. On fait tourner la flèche autant de fois qu'il y a de joueurs dans chaque équipe afin de sélectionner des objets et de créer sa propre liste pour la course à la chaussette. Par exemple, si chaque équipe compte 5 joueurs, on fait tourner la flèche 5 fois et on note 5 objets.

À VOS MARQUES, PRÊTS, PARTEZ !

Le premier joueur de chaque équipe prend la chaussette et essaie de trouver le premier objet.

Dès qu'un joueur trouve un objet, il doit le garder et passer la chaussette à un autre membre de son équipe.

Ce deuxième joueur doit chercher le deuxième objet, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les objets de la liste aient été trouvés dans l'ordre.

La première équipe à avoir trouvé tous les objets de la liste remporte la partie.

PAS DE RETOUR EN ARRIÈRE



Les joueurs ne peuvent passer la chaussette à un autre membre de leur équipe que quand ils ont trouvé le bon objet (même si le joueur de l'équipe adverse a déjà trouvé l'objet et passé sa chaussette à un coéquipier). Il est interdit de faire marche arrière.

CONFORME AUX EXIGENCES DE SÉCURITÉ DE LA CPSC.

- Retirer tout l'emballage avant utilisation.
- Conserver les informations, adresses et numéros de téléphone pour consultation ultérieure.
- Le contenu peut différer des images.
- Un adulte doit régulièrement examiner ce jouet afin de s'assurer qu'il ne présente pas de dommage ni de risque. En cas de problème, ne plus l'utiliser.
- Les enfants doivent être surveillés lorsqu'ils jouent.

⚠ ATTENTION ! DANGER D'ÉTOUFFEMENT - Contient de petits éléments.



TM & © Spin Master Ltd. All rights reserved.
Green Brothers Games LLP

SPIN MASTER LTD., 225 KING STREET WEST, TORONTO, ON M5V 3M2 CANADA
Importé dans l'UE par SPIN MASTER INTERNATIONAL B.V., Kingsfordweg 151, 1043 GR Amsterdam, The Netherlands
Customer Service / service clientèle : 1-800-622-8339
Email : customercare@spinmaster.com
www.spinmaster.com / www.spinmastergames.com
T34607_0001_20101809_GBL_IS_R3

DO NOT RETURN TO THE STORE.
NE PAS RETOURNER AU DISTRIBUTEUR.
NORTH AMERICA • AMÉRIQUE DU NORD
1-800-622-8339, CUSTOMERCARE@SPINMASTER.COM
UK - 0800 206 1191, SERVICEUK@SPINMASTER.COM
IRELAND - 1800 992 249
FRANCE - 0800 909 150, SERVICEFR@SPINMASTER.COM

WWW.SPINMASTER.COM

AUSTRALIA - 1800 316 982, customercare@spinmaster.com



ATTENTION !

DANGER D'ÉTOUFFEMENT - Contient de petits éléments et de petites billes.
Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.



RÈGLES DU JEU

CONTENU

- 1 PAIRE DE CHAUSSETTES SOCK GAME OFFICIELLES
- 2 ENSEMBLES DE 30 OBJETS
- 2 JETONS DE SCORE
- TABLEAU DE SCORE AVEC ROUE ET FLÈCHE
- RÈGLES DU JEU

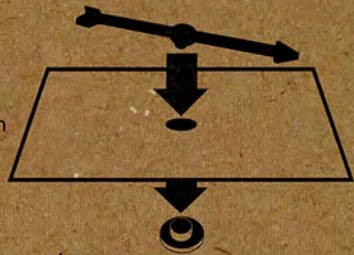


ÂGE
8+



2 PLAYERS OR TEAMS

COMMENT JOUER



AVANT DE COMMENCER À JOUER : On place les mêmes 30 objets dans chacune des chaussettes et on attache la flèche à la roue du tableau de score.

On forme 2 équipes. Chaque équipe prend une chaussette. On choisit un jeton de score et on le place sur la case de départ du tableau de score.

Les joueurs choisissent le membre de chaque équipe qui jouera en premier et un joueur fait tourner la flèche pour sélectionner un objet.

Il annonce de quel objet il s'agit et c'est parti !

Le premier joueur qui trouve l'objet en question et le retire de sa chaussette marque un point.

Les joueurs ne peuvent sortir qu'un objet à la fois de leur chaussette. S'ils sortent le mauvais objet, ils le remettent dans la chaussette et continuent à chercher. Après chaque manche, les joueurs remettent l'objet dans la chaussette.

Ils passent ensuite la chaussette à un autre membre de leur équipe et un joueur fait tourner la flèche pour sélectionner l'objet suivant.

La première équipe qui marque 11 points l'emporte (5 points pour les parties à 2 joueurs).

PERSONNALISATION DU JEU

LES JOUEURS PEUVENT CRÉER LEUR VERSION DU JEU EN AJOUTANT LEURS PROPRES OBJETS !



- Il y a 4 espaces vides sur la roue du tableau de score. Ils permettent de personnaliser le jeu.
- Les joueurs choisissent 4 paires d'objets identiques et les ajoutent à chaque chaussette.
- Ils écrivent le nom des objets dans les espaces vides de la roue du tableau de score.

Remarque : si les joueurs ne veulent pas ajouter leurs propres objets tout de suite, ils peuvent commencer à jouer immédiatement ! Lorsque la flèche s'arrête sur un espace vide, le joueur qui a fait tourner la flèche choisit l'objet.

LES 3 RÈGLES INCONTOURNABLES

Si un joueur est pris en flagrant délit, l'autre équipe gagne instantanément un point.



UNE SEULE MAIN

Les joueurs ne peuvent mettre qu'une main à la fois dans la chaussette. Ils peuvent utiliser l'autre pour tâter les objets de l'extérieur de la chaussette.



PAS DE FAUX DÉPART

Attention : les faux départs sont strictement interdits. Il est interdit de mettre la main dans la chaussette avant que l'objet à chercher n'ait été annoncé.



PAS DE COUP D'OEIL EN DOUCE

Il est interdit de rouler la chaussette pour regarder à l'intérieur.

MANCHES SPÉCIALES



MAIN NON DOMINANTE

Si la flèche s'arrête sur ce symbole, les joueurs doivent utiliser leur main non dominante. L'un des joueurs fait à nouveau tourner la flèche pour sélectionner un objet.



PIED

Le pied est un objet spécial qui permet de marquer deux fois plus de points (2 points au lieu d'1).



OBJETS PERSONNALISÉS

Si la flèche s'arrête sur un espace vide, les joueurs peuvent soit choisir n'importe quel objet sur la roue soit ajouter un de leurs propres objets au jeu (voir PERSONNALISATION DU JEU).