

Lorsque vous déplacez un monstre, levez très légèrement sa figurine et entraînez le dé avec sans le regarder. Il devrait rouler tout seul lors du déplacement !

Si toutes les cases autour du monstre sont occupées, le monstre passe son tour.

Après avoir déplacé le monstre, soulevez la figurine et regardez la face indiquée par le dé. Si elle montre un œil fermé, le monstre s'endort et son tour se termine. Si elle montre un œil ouvert, choisissez UNE de ces actions :

- 1 Consultez une tuile orthogonalement adjacente au dé sans la montrer aux autres joueurs puis replacez-la face cachée. Vous ne pouvez pas consulter une tuile occupée par un pion Joueur ou une figurine Monstre.
 - 2 Prenez une chaussette seule (pas en paire) d'un joueur dont le pion est adjacent au monstre, et mettez-la dans l'Antre de la couleur du monstre. Notez que vous ne pouvez prendre que les chaussettes à côté de la fiche Joueur, pas les chaussettes appariées posées sur la fiche Joueur.
- ou
- 3 Rejouez immédiatement avec le même monstre (déplacez le monstre, regardez le dé, agissez à nouveau si nécessaire).

Dès que vous avez fini le tour du monstre, jouez avec votre pion joueur comme décrit précédemment.

Passez ensuite le dé Couleur au joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) pour qu'un nouveau tour de monstre et un nouveau tour de joueur aient lieu, et ainsi de suite.



FIN DU JEU

Dès qu'un joueur a 3 paires de chaussettes, la partie se termine et ce joueur gagne !

CHANGER LE JEU

Après la fin de la partie, le gagnant peut placer un autocollant dans l'insert de la boîte, comme décrit dans le livret « Changer le jeu ».

Après quelques parties, vous ouvrirez de nouvelles pièces dans la boîte et découvrirez de nouvelles règles et de nouveaux modes de jeu.

Cependant, si ces règles vous semblent trop compliquées, vous pouvez utiliser celles que vous voulez ou ne pas les utiliser du tout.

Si au moins un joueur à la table n'a jamais joué à la Chasse aux Chaussettes avant, nous vous recommandons de jouer avec les règles de base.

AUTRICES : LIESBETH BOS & ANJA DREIER-BRÜCKNER

ILLUSTRATRICE : IRINA PECHENKINA

GESTIONNAIRE DE PROJET : DMITRY RUDEV

DIRECTRICE ARTISTIQUE : ANASTASIA DUROVA

RESPONSABLE DE PRODUCTION : YURI KHMELEVSKOY

TRADUCTION : MATHIEU RIVERO

RESPONSABLE DE LA LOCALISATION :

BERTRAND ARPINO



Jeu édité par
Lifestyle Boardgames Ltd.
© 2020 Tous droits réservés.
7-6 2nd Filyovskaya street, 1st floor, hall III, room 6A,
Moscow 121096, Russia.Tel. +7 495 510 0539,
contact@lifestyle-boardgames.fr,
WWW.LIFESTYLE-BOARDGAMES.FR



Distribution exclusive en France :
Blackrock Games
10 rue des Pâles 63540 Romagnat France
WWW.BLACKROCKGAMES.FR



Liesbeth Bos
& Anja
Dreier-Brückner

La Chasse aux CHAUSSETTES

RÈGLES



Impossible de trouver une paire de chaussettes dans cette maison ! Les chaussettovores les ont forcément volées. Les elfes de maison, travailleurs, ne vont pas se laisser faire. Ils trouveront les chaussettes manquantes ! Chaque elfe, bien que minuscule, peut porter trois paires : une sur les mains, une sur les pieds et une sur les oreilles. Aidons-les à accomplir leur mission !

MISE EN PLACE

Avant votre première partie, détachez précautionneusement tous les éléments en carton des planches de jetons.

Si vous le voulez, donnez un nom à chaque personnage et inscrivez-le sur sa fiche.

Sire Aptipois

- 1 Insérez le plateau de jeu en plastique dans la boîte de jeu ou mettez-le au centre de la table.
- 2 Mettez 1 tuile Antre des monstres dans chacun des 4 coins du plateau, face visible.
- 3 Mélangez le reste des tuiles, puis placez une tuile face cachée sur chacune des cases du plateau.
- 4 Mettez un dé Monstre sur chaque Antre de monstre, face « œil ouvert » visible, puis recouvrez le dé du monstre de la couleur correspondant à l'Antre.
- 5 Mettez les 40 chaussettes du jeu de base dans le sac et mélangez-les.
- 6 Donnez une fiche Joueur à chaque joueur, ainsi que 4 jetons Joueur et le pion de la couleur correspondante.
- 7 Chaque joueur pioche une chaussette du sac et la place avec ses jetons (face visible) à côté de sa fiche.
- 8 Chacun des joueurs place son pion sur une des quatre cases centrales du plateau.
- 9 Choisissez le premier joueur et donnez-lui le dé de couleur.

BUT DU JEU

Les elfes essaient de collecter des paires de chaussettes identiques et les monstres essaient de les en empêcher. Lorsqu'un joueur constitue sa troisième paire de chaussettes, il remporte la partie.

MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu en plastique
- 36 tuiles Plateau (carrées)
- 16 jetons Joueur (ronds)
- 4 fiches Joueur
- 40 chaussettes (5 couleurs, 8 de chaque)
- 1 sac
- 4 pions Joueur
- 4 figurines Monstre
- 4 dés Monstre
- 1 dé Couleur
- 1 planche d'autocollants
- Ce livret de règles
- 1 livret « Changer le jeu »
- Un plan de la maison avec 4 pièces fermées



JOUER AU JEU

COLLECTIONNER LES CHAUSSETTES

Lorsque vous récupérez une chaussette, regardez si vous avez constitué une paire. Si vous avez exactement deux chaussettes d'une même couleur à côté de votre fiche Joueur, mettez ces chaussettes sur la fiche (sur les pieds, mains ou oreilles de votre personnage). Ces chaussettes ne peuvent plus être volées (voir « déplacement des monstres »).

- Si vous avez 3 paires de chaussettes sur votre fiche, vous avez immédiatement gagné la partie. Félicitations !



Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, de la façon suivante :

Durant son tour, un joueur doit d'abord incarner les monstres, puis déplacer son pion Joueur.

Exception : lors du premier tour, le premier joueur ne joue pas de monstre.

DÉPLACEMENT DES PIONS

Pendant votre tour, vous pouvez déplacer votre pion de zéro à trois cases dans n'importe quelle direction ou combinaison de directions. Les pions des joueurs peuvent se déplacer en diagonale. Votre pion ne peut pas entrer ou passer au travers de cases occupées par d'autres pions ou figurines de monstre, ni rentrer dans des Antres de monstres. Dans de rares cas, s'il n'y a pas de case éligible pour commencer un déplacement, vous pouvez déplacer votre pion à travers un autre pion ou à travers une figurine de monstre. Vous devez finir votre déplacement sur une case libre. Vous pouvez choisir de ne pas déplacer votre pion du tout.

Après avoir déplacé votre pion de zéro à trois cases, vous pouvez :

- 1 Révéler la tuile de l'emplacement occupé par votre pion (en la soulevant et en la montrant à tous les joueurs). Si sa couleur correspond à la couleur de votre pion Joueur, remplacez-la face visible et :
 - o Si votre jeton correspondant est toujours visible, retournez-le face cachée et piochez deux chaussettes du sac.
 - o Si votre jeton correspondant est déjà face cachée, vous ne récupérez aucune chaussette.
 - 2 Prendre 1 chaussette d'un Antre de monstre orthogonalement adjacent à votre pion.

Important : si vous avez retourné tous les jetons face cachée, continuez à jouer. Vous pouvez toujours gagner en récupérant des chaussettes dans les Antres de monstres.
- OU
- o Si la couleur de la tuile ne correspond pas à la vôtre, remettez-la sur le plateau face cachée.

DÉPLACEMENT DES MONSTRES

Après avoir terminé votre tour, passez le dé Couleur au prochain joueur dans le sens des aiguilles d'une montre. Le nouveau joueur jette le dé et doit déplacer le monstre de la couleur indiquée (ou n'importe quel monstre, si une face portant 4 couleurs a été obtenue).

Un monstre doit se déplacer de 1 à 3 cases par tour. Cependant, les monstres ne peuvent pas se déplacer en diagonale, contrairement aux pions Joueur. Les figurines de monstres ne peuvent ni entrer ni traverser des cases où se trouvent des pions joueur ou d'autres figurines de monstres, mais ils peuvent entrer dans les Antres des monstres.

