

SLIPS

Un jeu d'Alexis Allard – 1-8 joueurs – 3 minutes – 8+ – v0.9.5



C'est le jour de la lessive ! Débarrassez-vous de vos slips ! Le joueur le plus rapide sera le vainqueur !

Matériel

- ★ 52 cartes slips

Slips compétitif (2 à 4 joueurs)

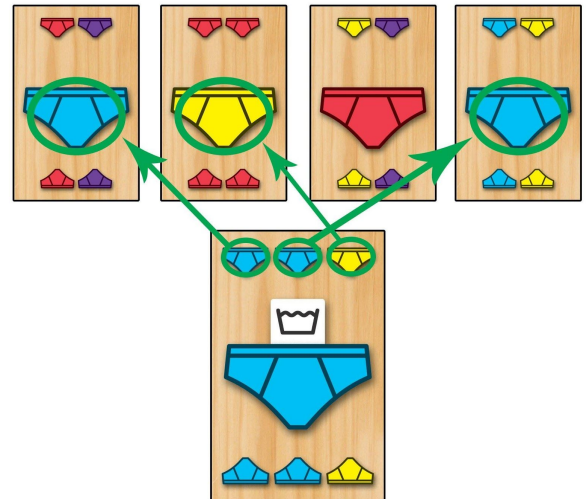
Placez 4 cartes au milieu de la table, faces visibles et bien espacées. Puis, distribuez le reste des cartes faces cachées entre tous les joueurs. Ne regardez pas vos cartes avant que la partie commence.

Quand tous les joueurs sont prêts, faites un top départ et la partie commence. Vous devez retourner vos cartes faces visibles et les étaler devant vous sur la table.

Tout le monde joue en même temps ! Débarrassez-vous de vos cartes le plus vite possible.

Comment se débarrasser d'une carte ?

- ★ Comparez les couleurs des **petits slips** en haut de votre carte, et les couleurs des **gros slips** visibles au milieu de la table. Si les couleurs correspondent, alors vous pouvez vous débarrasser de votre carte.
- ★ Annoncez à voix haute les couleurs des petits slips de votre carte (par exemple : « Bleu, bleu, jaune ! »).
- ★ Puis posez votre carte par-dessus **n'importe laquelle** des 4 cartes visibles au milieu de la table.



Attention ! Il est possible qu'un joueur pose une carte avant vous et qu'il recouvre un gros slip de la couleur dont vous avez besoin !

Fête du slip

Dès que vous êtes **bloqué**, dites « **Fête du Slip !** » Tous les joueurs doivent alors s'arrêter de jouer **immédiatement** et vous avez gagné.

Vous êtes **bloqué** si vous vous êtes débarrassé de toutes vos cartes, ou bien s'il vous est impossible de poser une carte parmi celles qu'il vous reste. **Attention !** Vos adversaires peuvent vérifier vos cartes restantes, et s'il vous reste au moins une carte que vous auriez pu poser, alors vous avez perdu ! Et c'est le joueur adverse avec le moins de cartes qui gagne.

Effets de slips

Attention ! Nous conseillons de jouer plusieurs parties avant d'utiliser les effets. Ignorez simplement les symboles des effets sur les cartes.

Quand vous vous débarrassez d'une carte avec un effet, vous pouvez déclencher l'effet, mais ce n'est pas obligatoire. Seul le joueur qui a posé la carte peut déclencher l'effet en l'annonçant à voix haute.



Lavage !

Dites « Lavage ! » Puis donnez une carte à un adversaire.



Séchage !

Dites « Séchage ! » **Chaque joueur** (vous aussi) doit **immédiatement** attraper l'une des 4 piles de cartes au milieu de la table, et remettre la première carte au milieu de la table afin qu'il y ait toujours 4 cartes visibles. Essayez d'attraper la plus petite pile de cartes !



Repassage !

Dites « Repassage ! » Tous vos adversaires doivent repasser leurs slips ! **Tous vos adversaires** doivent **immédiatement** retourner toutes leurs cartes faces cachées et continuer à jouer en retournant les cartes une par une. Dès que vous réussissez à vous débarrasser d'une carte, votre repassage est terminé et vous pouvez retourner toutes vos cartes faces visibles. Si vous récupérez des cartes à cause d'un lavage ou d'un séchage alors que vous êtes en plein repassage, vous devez les ajouter à vos cartes faces cachées.

Championnat de Slips

Prenez une feuille et un crayon pour compter les points. À la fin de chaque partie, le vainqueur marque 0 point, les autres marquent 1 point par carte qu'il leur reste. Si vous avez annoncé être bloqué par erreur, vous marquez 2 points par carte qu'il vous reste ! C'est alors l'adversaire qui a le moins de cartes qui marque 0 point. Au début de la partie suivante, le joueur qui a le plus de points peut donner 2 cartes au joueur qui en a le moins. Jouez autant de parties que vous voulez. Le vainqueur est celui qui a le moins de points !

Note : Ne trichez pas et jouez fair-play. Si une erreur se produit durant la partie, ne stoppez pas la partie pour si peu et continuez à jouer !

Slips en équipes (3 à 8 joueurs)

Formez des équipes aussi équilibrées que possible de 2 ou 3 joueurs maximum. À 3 joueurs vous pouvez jouer à 2 contre 1. Les joueurs d'une même équipe doivent être assis côte à côte du même côté de la table. Placez 4 cartes au milieu de la table, et distribuez le reste des cartes entre chaque équipe. Si les équipes ne sont pas équilibrées, la plus grande équipe prend 6 cartes à ses adversaires.

Ensuite les règles sont les mêmes, à la différence que chaque équipe joue avec ses cartes mises en commun, étalées et accessibles devant chaque membre de l'équipe.

Quand il y a un séchage, chaque équipe doit attraper une seule pile de cartes.

Slips coopératif (1 à 8 joueurs)

Tous les joueurs forment une seule et même équipe, les cartes sont donc mises en commun entre tous les joueurs. Avant de commencer, lancez une minuterie de 3 minutes. Jouez tout en communiquant le mieux possible avec les autres joueurs. Avec chaque effet de lavage vous pouvez retirer une carte du jeu. Si vous réussissez à vous débarrasser de toutes les cartes en moins de 3 minutes, c'est une victoire. Essayez de faire le meilleur temps possible ! Sinon comptez un point par carte qu'il vous reste, essayez de faire le plus petit score possible !

Record du monde : 2 minutes 11 secondes

Votre record :

Merci

L'auteur remercie Nicolas pour le thème, Benoit Turpin pour le repassage, Cédric et Cédric pour les conseils, ainsi que Romaric Galonnier, Joan Dufour, Greg, Jules et le MALT (groupe d'auteurs de Toulouse) pour leur soutien. Du même auteur : *Small Islands* chez Mushroom Games et *Tanuki Market* chez Superludé Éditions.



SLIPS

A game by Alexis Allard – 2-4 players – 3 minutes – 8+

Do you know slips? Slips are french underpants! Everyone wants to get rid of the laundry chore. So get rid of your underpants! The fastest player will be the winner.

To do A LAUNDRY

- Place 4 cards in the middle of the table, visible and well-spaced.
- Deal the remaining cards evenly among the players.

Do not look at your cards until the game begins. You must not spread your cards on the table, you must hold them in your hand.

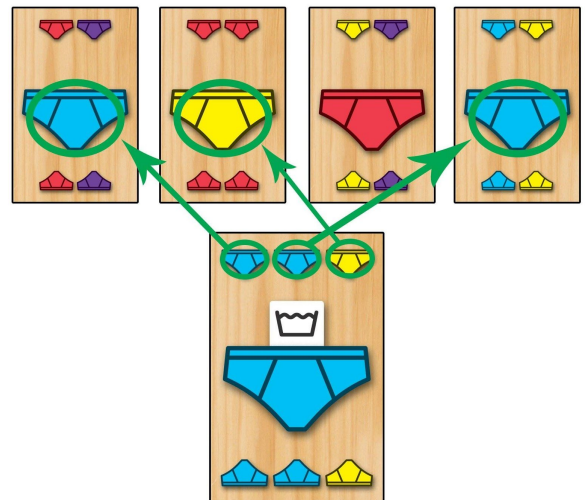
When all the players are ready, make a start and the game begins.

Everyone plays at the same time! As fast as possible, you must search in your hand for cards to discard.

How to get rid of a slip?

To discard a card from your hand:

- ★ Compare the colors of the little underpants at the top of your card, and the colors of the big underpants visible in the middle of the table. If the colors match, then you can discard your card.
- ★ Announce loudly the colors of the little underpants on your card (for example: “Blue, blue, yellow!”).
- ★ Then place your card over ANY of the 4 cards visible in the middle of the table.



Attention, it is possible that a player places a card before you and covers one of the 4 big underpants of the color you need!

End of the laundry

As soon as you have no more cards, say “Slip Party!” You won the game.

If at any time during the game you cannot place any of your cards, you are stuck. Say “Slip Party!” All players must stop playing immediately. Show your cards to make sure you are stuck.

- You are stuck: you have won.
- You are wrong and you are not stuck: you lost. The winner is the player with the least cards among your opponents.

Underpants effects

We advise you to play several games before using the effects. Just ignore the effect symbols on the cards. Later, you can introduce the effects gradually.

Some cards have an underpants effect symbol. When you discard one of these cards, you can apply the effect. Applying an effect is not mandatory. Only the player who discards the card can apply the effect.

Washing!



Say aloud “Washing!” Then give a card from your hand to the player of your choice.

Drying!



Say aloud "Drying!" Then ALL players (including you) must IMMEDIATELY catch one of the 4 stacks of cards in the middle of the table, and place back the first card in the middle of the table so that there are always 4 cards visible. Try to catch the smallest stack of cards!

Ironing!



Say aloud "Ironing!" ALL YOUR ADVERSARIES must iron their underpants! When a player says "ironing!

You must immediately place your cards in front of you in a stack face down. Then you continue playing by drawing your cards one by one and discarding them in a stack face up. When your deck is exhausted, rebuild it with your discard stack and continue drawing. As soon as you manage to discard a card in the middle of the table, your ironing is over. You can then take back your cards in hand and continue to play normally. If you collect cards from washing or drying while you are ironing, you must add them over your stack.

Finally, do not cheat and have sense of fair play. And if an error occurs during the game, do not stop the game for so little and keep playing!

To do 5 laundry

Take a sheet and a pencil to count the points. Play 5 games. At the end of each game, the winner scores 0 points, the other players score 1 point for each card still in their hand. If you declared to be stuck by mistake, you score 2 points for each card still in your hand! In the end, the winner is the one with the fewest points!

Finally, do not cheat and play fair. If a mistake occurs during the game, do not stop the game for that and keep playing!

THANKS

The author thanks Nicolas for the theme, Benoit for ironing, Cédric and Cédric for advice, as well as Romaric, Joan, Greg and the MALT (game designers group from Toulouse) for their support. By the same game designer: Small Islands at Mushroom Games.

