

SOCKEN zocken

Lucky Sock Dip • Rafle de chaussettes • Sokken zoeken

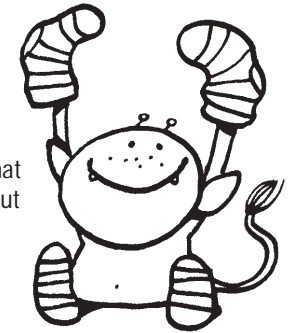


Habermaaß-Spiel Nr. 4465

Socken zocken

Ein monsterschnelles Suchspiel
für 2 - 6 Spieler von 4 - 99 Jahren.

Spielidee: Michael Schacht
Illustration: Martina Leykamm
Spieldauer: ca. 10 Minuten



Im Kleiderschrank herrscht ein wildes Durcheinander: Das große Sockenmonster hat kräftig herumgewühlt! Nur wer genau schaut und flink ist, kann viele Paare finden.

Spielinhalt

- 1 Sockenmonster
- 48 Socken (24 Paare)
- 13 Wäscheklammern
- 1 Spielanleitung

Spielziel

Wer schafft es, besonders viele Paare zu sammeln und so zuerst drei Wäscheklammern zu bekommen?

3 Wäscheklammern

Spielvorbereitung

*Sockenmonster,
Sockenhaufen*

Stellt das Sockenmonster in die Tischmitte.
Legt alle Socken in die Schachtel, verschließt sie und schüttelt sie kräftig. So werden die Socken gemischt. Schüttet die Socken dann in die Mitte der Spielfläche. Die Wäscheklammern bleiben in der Schachtel.

Spielablauf

Startsignal geben

Wer von euch heute zwei passende Socken an den Füßen hat, darf beginnen. Haben tatsächlich mehrere Spieler passende Socken an? Dann beginnt der Spieler mit den größten Füßen und ruft laut das Startsignal: "Socken zocken!"

alle wühlen gleichzeitig nach passenden Socken

Nun beginnen alle Spieler gleichzeitig im Sockenhaufen herumzuwühlen. Jeder Spieler versucht, möglichst viele passende Paare zu finden und vor sich abzulegen.

Vorsicht: Die Socken sehen sich sehr ähnlich. Achtet ganz genau darauf, Paare zu finden, die wirklich zusammengehören – also von oben bis unten gleich aussehen.

Wichtig:

- Es darf nur mit einer Hand gewühlt werden. Die andere Hand muss auf dem Schoß liegen.
- Ein Sockenpaar, das ein Spieler vor sich abgelegt hat, darf ihm nicht mehr stibitzt werden!

*fünf Sockenpaare =
Monster schnappen
= Suchrunde vorbei*

Sockenstopp!

Sobald ein Spieler fünf Sockenpaare vor sich liegen hat, schnappt er sich das Sockenmonster in der Tischmitte. Damit endet die Wühlerei. Wer jetzt noch Socken in der Hand hält, muss sie zurück auf den Sockenhaufen fallen lassen. Diese Socken dürfen nicht mehr zum eigenen Vorrat gelegt werden!

*Sockenpaare kontrollieren,
alle richtig =
1 Wäscheklammer,*

Gemeinsam kontrolliert ihr, ob bei dem Spieler, der das Sockenmonster geschnappt hat, auch alle Paare wirklich zusammengehören.

- Sind alle Paare richtig, bekommt er eine Wäscheklammer als Belohnung.
- Wird ein falsches Paar entdeckt, so bekommt er keine Wäscheklammer.

*Paare falsch =
nächster Spieler bekommt
Wäscheklammer*

Jetzt zählen alle anderen Spieler ihre Sockenpaare. Der Spieler, der die meisten richtigen Sockenpaare sammeln konnte, nimmt sich eine Wäscheklammer als Belohnung.

Haben mehrere Spieler die gleiche Anzahl Sockenpaare gefunden, bekommt jeder dieser Spieler eine Wäscheklammer.

neue Runde

Eine neue Runde beginnt:

Die Socken legt ihr wieder auf den großen Sockenhaufen. Gemeinsam wühlt ihr den Haufen kräftig durch, bevor die nächste Runde beginnt.

Der Gewinner der vorherigen Runde stellt das Sockenmonster wieder in die Mitte und ruft das Startsignal: „Socken zocken!“

Gab es in der vorherigen Runde mehrere Gewinner, so nimmt der älteste Spieler das Sockenmonster.

Spielende

*3 Wäscheklammern
= Sieg*

Das Spiel endet, sobald der erste Spieler drei Wäscheklammern sammeln konnte und so gewinnt.

Haben mehrere Spieler gleichzeitig drei Wäscheklammer gesammelt, so gibt es eine allerletzte Entscheidungsrunde: Alle Socken kommen in die Mitte. Nach dem Startsignal wühlen diese Spieler gleichzeitig. Es gewinnt der Spieler, der das erste passende Sockenpaar vor sich ablegen kann und sich das Sockenmonster aus der Mitte schnappt.

*Gleichstand =
Entscheidungsrunde*

Das große Sockenmonster wartet schon auf das nächste Socken zocken. Also, auf die Socken, fertig, los!

Variante

Schwieriger wird das Spiel, wenn man nach jeder Runde eine Socke aus dem Spiel nimmt und zurück in die Schachtel legt.

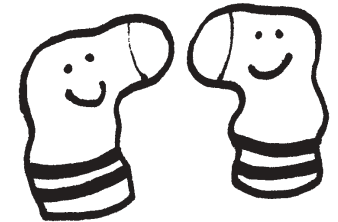
So kann es sein, dass man nach einem passendem Socken sucht, der gar nicht mehr im Spiel ist.

Lucky Sock Dip

A monstrously quick searching game
for 2 to 6 players ages 4 - 99.

Author: Michael Schacht
Illustrations: Martina Leykamm
Length of the game: approx. 10 minutes

There is bedlam in the cupboard. The big sock monster has muddled it all up! Only the one who has a close look and is quick can find many pairs.



Contents

- 1 sock monster
- 48 socks (24 pairs)
- 13 clothes-pegs
- 1 set of game instructions

Aim of the game

Who will be able to collect lots of pairs thus being the first to receive three clothes-pegs as the reward?

3 clothes-pegs

Preparation

*sock monster,
heap of socks*

Get the sock monster ready.
Put all the socks into the box, close it and shake it well. Thus the socks are mixed. Then pour the socks into the middle of the playing surface. The clothes-pegs remain in the box.

How to play

starting signal

Whoever is today wearing two matching socks may start. Various players are wearing matching socks? Then it's the player with the biggest feet who starts by giving the starting signal "Lucky Sock Dip".

*all rummage at the
same time for
matching pairs*

All players start at the same time to rummage in the heap of socks. Everybody tries to find as many matching pairs as possible and puts the pairs in front of them.

Watch out! The socks look very much alike. Really make sure you find pairs that match – and are completely identical.

Important:

- You can only rummage with one hand. The other hand has to rest on your lap.
- You cannot take any pair of socks in front of another player!

Stop socks!

*five pairs =
grab for monster =
round over*

As soon as a player has five pairs of socks in front of them, they grab for the sock monster in the center, and the rummaging stops. Whoever still has socks in their hand, has to let them drop back on the heap. These socks cannot be added to one's sock provision.

control pairs of socks

Together you check if all the pairs of the player who caught the sock monster, really match.

*all matching =
1 clothes-peg*

- If all pairs match, the player gets a clothes-peg as a reward
 - If there is an odd pair, the player does not get any reward.
- Now each player counts the number of pairs they have collected. The player with the most pairs takes a clothes-peg as a reward.
If various players have found the same amount of pairs, each gets a clothes-peg.

*one pair wrong =
next player gets clothes-peg*

new round

A new round starts:

The socks are returned to the heap. Together you rummage the heap before the next round starts.

The winner of the previous round returns the monster into the center and shouts the starting signal "Lucky Sock Dip"!
If there were various winners in the previous round, the oldest one takes the monster.

End of the game

*3 clothes-pegs =
victory*

The game ends as soon as the first player has collected three clothes-pegs thus winning the game.
If various players have collected three clothes-pegs, a last and decisive round is played. All socks are put back into the center. Once the starting signal is given, these players rummage. The one who locates a matching pair first and places it in front of them wins the game.

The sock monster already is waiting for the next Lucky Sock Dip. So: ready, steady, lucky sock dip!

Variation

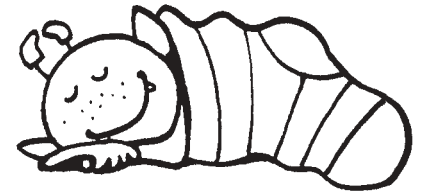
The game gets more difficult if one sock is taken off the game after each round and kept in the game box. Now it can happen that a matching sock which no longer is in the game, is searched for.

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 !

*3 pinces à linge =
partie gagnée,
égalité =
dernier tour décisif*

Sokken zoeken

Een monsterachtig snel zoekspel
voor 2 - 6 spelers van 4 - 99 jaar.

Spelidee: Michael Schacht
Illustraties: Martina Leykamm
Speelduur: ca. 10 minuten



In de kleerkast is het een verschrikkelijke
janboel: het grote sokkenmonster is weer
flink aan het wroeten geweest! Alleen
wie goed kijkt en snel is, kan een
heleboel paren vinden.

Spelinhoud

- 1 sokkenmonster
- 48 sokken (24 paren)
- 13 wasknijpers
- spelregels

Doel van het spel

3 wasknijpers

Wie lukt het om een heleboel paren te verzamelen en zo als eerste drie
wasknijpers te krijgen?

Spelvoorbereiding

*sokkenmonster,
sokkenberg*

Zet het sokkenmonster midden op tafel. Doe alle sokken in de doos, doe deze dicht en beweeg hem flink heen en weer. Zo worden de sokken door elkaar geschud. Strooi de sokken daarna over het midden van het speelveld uit. De wasknijpers blijven in de doos.

Spelverloop

startsignaal geven

Wie van jullie vandaag twee bij elkaar horende sokken aan zijn voeten heeft, mag beginnen. Hebben meerdere spelers ook echt dezelfde sokken aan? Dan begint de speler met de grootste voeten. Deze roept luid het startsignaal: "sokken zoeken"!

*iedereen wroet
tegelijk naar bij
elkaar horende
sokken*

Nu beginnen alle spelers tegelijk in de berg sokken rond te wroeten. Iedere speler probeert om zoveel mogelijk, bij elkaar horende, paren te vinden en voor zich neer te leggen.

Voorzichtig: de sokken lijken heel erg op elkaar. Let er heel goed op dat je paren vindt die ook werkelijk bij elkaar horen – en er dus van boven tot onder hetzelfde uitzien.

Belangrijk:

- Er mag slechts met één hand worden gewroet. De andere hand moet op schoot liggen.
- Een paar sokken dat één van de spelers voor zich heeft neergelegd, mag hem niet meer worden afgepikt!

Sokkenstop!

*vijf paren sokken =
monster grijpen =
zoekronde voorbij*

Zodra één van de spelers vijf paar sokken voor zich heeft liggen, grijpt hij het sokkenmonster van tafel. Daarmee houdt het wroeten op. Wie nu nog sokken in zijn hand heeft, moet deze terug op de berg sokken laten vallen. Deze sokken mogen niet meer bij de eigen voorraad gelegd worden!

*paren sokken
controleren*

Met z'n allen controleren jullie bij de speler, die het sokkenmonster gepakt heeft, of alle paren ook echt bij elkaar horen.

*alle goed = 1 was-
knijper*

- Als alle paren kloppen, dan krijgt hij een wasknijper als beloning.
- Als er een onjuist paar ontdekt wordt, dan krijgt hij geen wasknijper. Nu tellen alle andere spelers hun paren sokken. De speler die de meeste juiste paren sokken heeft verzameld, mag als beloning een wasknijper pakken. Indien meerdere spelers hetzelfde aantal paren hebben gevonden, dan krijgt ieder van deze spelers een wasknijper.

*fout paar =
volgende speler krijgt
wasknijper*

nieuwe ronde

Er begint een nieuwe ronde:

Jullie leggen de sokken opnieuw op de grote sokkenberg. Met z'n allen woelen jullie de berg flink door elkaar, voordat de volgende ronde begint.

De winnaar van de vorige ronde zet het sokkenmonster opnieuw in het midden, trekt aan het touw en roept het startsignaal: "sokken zoeken!" Als de vorige ronde meerdere winnaars heeft opgeleverd, dan pakt de oudste speler het sokkenmonster.

Einde van het spel

*3 wasknijpers =
gewonnen
gelijkspel = beslissingsronde*

Het spel is afgelopen, zodra één van de spelers drie wasknijpers heeft kunnen verzamelen en zo het spel wint. Indien meerdere spelers tegelijkertijd drie wasknijpers verzameld hebben, dan wordt er een allerlaatste beslissingsronde gehouden: alle sokken gaan terug in het midden. Na het startsignaal beginnen deze spelers tegelijkertijd te wroeten. De speler die als eerste een bij elkaar horend paar sokken voor zich kan neerleggen en het sokkenmonster uit het midden grijpt, heeft gewonnen.

Het grote sokkenmonster wacht al op de volgende partij sokken. Dus, op je sokken, klaar, af!

Variant

Het spel wordt moeilijker, als na elke ronde een sok uit het spel gehaald wordt en terug in de doos wordt gedaan. Zo kan het gebeuren, dat er naar een sok gezocht wordt die helemaal niet meer in het spel is.

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

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

www.haba.de

Made in Germany

TL 67526

2/04 - 8000