

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Socken zocken
Das Kartenspiel

Lucky Sock Dip
The card game

Rafle de Chaussettes
Le jeu de cartes

Sokken zoeken
Het kaartspel

El Monstruo de los Calcetines
El juego de cartas

Il mostro dei Calzini
Il gioco di carte

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2009

Habermaab-Spiel Nr. 4714

Socken zocken • Das Kartenspiel



Ein monsterschnelles Suchspiel für 2 - 6 Spieler von 4 - 99 Jahren.
Mit Variante für geübte Socken-Zocker!

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

Im Kleiderschrank herrscht ein wildes Durcheinander: Das kleine Sockenmonster hat wieder alles kräftig durchgewühlt! Nur wer genau schaut und flink ist, kann die passenden Sockenpaare finden.



Spielinhalt

- 1 Sockenmonster
- 8 Sockenmonster-Karten
- 48 Sockenkarten (= 24 Sockenpaare)
- 1 Spielanleitung

8 Sockenmonster-Karten



Vorderseite:
Sockenmonster



Rückseite:
Vorgabe
(für Spielvariante)

48 Sockenkarten



Sockenpaar



einzelne Socke



Spielidee

Gleichzeitig suchen alle Spieler in dem bunt gemischten Sockenhaufen nach passenden Sockenpaaren. Wer fünf Sockenpaare gefunden hat und als Erster das Sockenmonster schnappt, bekommt eine Sockenmonster-Karte als Belohnung. Das Ziel des Spiels ist es, die meisten Sockenmonster-Karten zu sammeln.

Spielvorbereitung

Stellt das Sockenmonster in die Tischmitte. Mischt alle Socken und verteilt sie als bunt gemischten Haufen um das Sockenmonster herum. Haltet die acht Sockenmonster-Karten bereit.

Spielablauf

Wer die meisten Löcher in seinen Socken hat, darf das Startsignal geben. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, ruft der jüngste Spieler laut „Socken zocken!“.

Sofort beginnen alle Spieler gleichzeitig im Sockenhaufen herumzuwühlen. Jeder Spieler versucht, möglichst viele Sockenpaare zu finden und vor sich abzulegen.



Wichtig:

- Es darf nur mit einer Hand gewühlt werden. Die andere Hand haltet ihr hinter eurem Rücken oder unter dem Tisch.
- Ein Sockenpaar, das ein Spieler vor sich abgelegt hat, darf ihm nicht mehr stibitzt werden!

Sockenstopp!

Sobald ein Spieler fünf Sockenpaare vor sich liegen hat, schnappt er das Sockenmonster aus der Tischmitte. Damit endet die Wühlerei. Wer jetzt noch Socken in der Hand hält, darf sie nicht zu den gesammelten legen! Sie kommen zurück in die Tischmitte.

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

- Sind alle Paare richtig, bekommt er eine Sockenmonster-Karte als Belohnung.
- Wird ein falsches Paar entdeckt, bekommt er keine Sockenmonster-Karte. In diesem Fall zählen alle anderen Spieler ihre Sockenpaare. Der Spieler, der die meisten richtigen Sockenpaare sammeln konnte, nimmt sich eine Sockenmonster-Karte als Belohnung.



Haben mehrere Spieler die gleiche Anzahl Sockenpaare gefunden, bekommt keiner eine Sockenmonster-Karte. Stattdessen wird eine Sockenmonster-Karte zurück in die Schachtel gelegt.

Eine neue Runde beginnt:

Legt alle Socken wieder auf den großen Sockenhaufen. Gemeinsam mischt ihr den Haufen kräftig durch, bevor die nächste Runde beginnt.

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

Spielende

Das Spiel endet, sobald die letzte Sockenmonster-Karte verteilt ist. Der Spieler mit den meisten Sockenmonster-Karten gewinnt das Spiel.

Bei Gleichstand gibt es eine allerletzte Entscheidungsrunde zwischen diesen Spielern: Alle Socken kommen in die Mitte und werden gut gemischt. Nach dem Startsignal wühlen die Spieler gleichzeitig. Es gewinnt der Spieler, der ein Sockenpaar vor sich ablegen kann und als Erster das Sockenmonster aus der Mitte schnappt.

Variante für geübte Socken-Zocker

Es gelten die Regeln des Grundspiels, jedoch mit folgenden Änderungen:

- Die Sockenmonster-Karten werden gemischt und mit dem Sockenmonster nach oben gestapelt.
- Der älteste Spieler dreht die oberste Sockenmonster-Karte um und legt sie für alle sichtbar auf den Tisch. Anschließend ruft er das Startsignal „Socken zocken!“
- Alle Spieler wählen gleichzeitig mit einer Hand in dem Sockenhaufen und versuchen ein Sockenpaar zu finden, das mindestens einer der bei den Vorgaben auf der Sockenmonster-Karte entspricht.

Beispiel



Vorgabe 1

Vorgabe 2



Der Spieler, der als Erster ein Sockenpaar gefunden hat, schnappt nach dem Sockenmonster.

Gemeinsam kontrolliert ihr, ob die beiden Socken auch zusammengehören und mindestens einer Vorgabe der aufgedeckten Karte entsprechen:

- Ist es ein passendes Sockenpaar, bekommt der Spieler die Sockenmonster-Karte als Belohnung.
- Passt das Sockenpaar nicht zusammen oder nicht zur Vorgabe auf der Karte, hat der Spieler Pech und muss für die restliche Runde aussetzen. Stellt das Sockenmonster zurück in die Tischmitte. Die anderen Spieler suchen weiter nach einem passenden Paar.

Das Spiel endet, sobald die letzte Sockenmonster-Karte verteilt ist. Es gewinnt der Spieler, der die meisten Sockenmonster-Karten vor sich liegen hat. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

