

Socken Zocken

Schleudergang

Spielidee: Michael Schacht
Illustration: Martina Leykamm

Waschtag! Körbe voller Socken stehen im Waschsalon bereit. Aber, was ist das? Das Sockenmonster hat mal wieder alles kräftig durchgewühlt! Welche Socke gehört zu welchem Korb und wo sind eigentlich die Münzen für die Waschmaschine? Nur wer genau schaut und schnell genug ist, kann Ordnung in das Sockenchaos bringen und die wertvollen Monster-Münzen gewinnen.

Spielinhalt

33 Sockenkörbe
9 Monster-Münzen
1 Spielanleitung



Spielidee

Jeder Spieler hat zu Beginn einen Sockenkorb mit zwei unterschiedlichen Socken vor sich liegen. Nach dem Startsignal suchen alle gleichzeitig nach einem Sockenkorb mit mindestens einer gleichen Socke. Dieser wird als neuer Sockensuchkorb auf den alten gestapelt und sofort geht die Suche weiter. Es wird so lange gespielt, bis kein Spieler mehr einen Sockenkorb mit passender Socke findet. Wer die meisten Sockenkörbe gesammelt hat, bekommt eine Münze als Belohnung. Das Ziel des Spieles ist es, als Erster drei Monster-Münzen zu sammeln.

Spielvorbereitung

Mischt die Sockenkörbe verdeckt. Jeder Spieler erhält einen Sockenkorb und legt ihn, ohne sich ihn anzuschauen, vor sich. Dies ist der Startkorb. Die restlichen Sockenkörbe werden in der Tischmitte verteilt. Haltet die neun Monster-Münzen bereit.



Spielablauf

Wer das lustigste Muster auf seinen Socken hat, darf das Startsignal geben und ruft laut „Socken zocken!“. Sofort drehen alle Spieler ihren Startkorb um. Im Startkorb liegen zwei unterschiedliche Socken. Jetzt sucht ihr so schnell wie möglich in der Tischmitte nach einem Korb mit mindestens einer Socke, die identisch mit einer Socke aus eurem Startkorb ist.

Wichtige Wühlregeln:

- Es darf nur mit einer Hand gewühlt werden.
- Ihr dürft immer nur einen Sockenkorb umdrehen und ansehen.
- Unpassende Sockenkörbe legt ihr sofort verdeckt zurück.
- Passende Körbe legt ihr offen auf euren Startkorb.
- Ein Sockenkorb, der vor einem Mitspieler liegt, darf nicht stibitzt werden.

Sobald kein Spieler mehr einen passenden Korb findet, endet die wilde Wühlerei. Jetzt kontrolliert und zählt ihr eure Sockenkörbe. Wer die meisten sammeln konnte und keinen Fehler gemacht hat, erhält eine Münze als Belohnung. Bei Gleichstand bekommt jeder der beteiligten Spieler eine Münze.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler seine dritte Münze bekommt und damit gewinnt.

Lucky Sock Dip

Spin Cycle

Author: Michael Schacht
Illustrations: Martina Leykamm

Washing day! There are baskets full of socks all over the laundry. But what's this? The sock monster has made a big mess again! Which sock belongs to which basket and where are the coins for the washing machine? Only the one who observes closely and has quick reactions will be able to restore order to the chaos of socks and win valuable coins.

Contents

33 sock baskets
9 monster coins
Set of game instructions



Game Idea

At the beginning each player has a sock basket in front of him, showing two different socks. Once the starting signal is given, all the players simultaneously look for a sock basket showing at least one sock that matches one on their starting basket. This sock basket is then placed on top of the previous one, as a new sock searching basket and the search immediately continues. You play for as long as it takes, until no player can find a sock basket showing a matching sock. Whoever has collected the most sock baskets receives a coin as a reward. The aim of the game is to be the first to collect three monster coins.

Preparation of the Game

Shuffle the sock baskets face down. Each player gets a sock basket, which he places in front of him without looking at it. This is the starting basket. The remaining sock baskets are distributed in the center of the table. Get the nine monster coins ready.



How to Play

Whoever has the weirdest patterns on their socks gives the starting signal and shouts out loud "Lucky Sock Dip!". All the players immediately turn over their starting basket. There are two socks shown there. Now you all have to look as quickly as possible, in the center of the table, for a basket that shows at least one sock that matches a sock on your starting basket.

Important Rummaging Rules:

- You only can use one hand for rummaging
- You only can turn over one sock basket and look at it.
- Sock baskets that are not valid are immediately placed back face-down.
- Matching baskets are placed face up on your starting basket.
- A sock basket in front of another player cannot be snatched.

As soon as no player can find a suitable basket the wild rummaging stops. Now check and count your sock baskets. Whoever has collected the most baskets without making any mistakes receives a coin as a reward. In the case of a draw the players in question each receive a coin.

End of the Game

The game ends as soon as a player receives his third coin thus winning the game.

Rafle de chaussettes

Super Mini

Idée : Michael Schacht
Illustration: Martina Leykamm

C'est le jour de la lessive : des corbeilles pleines de chaussettes ont été préparées dans la laverie. Mais que s'est-il passé ? Le monstre aux chaussettes a encore fait des siennes et a tout mélangé ! Quelle chaussette va dans quelle corbeille et où sont les jetons pour le lave-linge ? Seul celui qui est bon observateur et suffisamment rapide pourra mettre de l'ordre dans le tas de chaussettes et récupérer les jetons du monstre.

Contenu du jeu

33 corbeilles à chaussettes
9 jetons
1 règle du jeu



Idée

Au début de la partie, chaque joueur a devant lui une corbeille à chaussettes contenant deux chaussettes différentes. Au signal de départ, tous cherchent en même temps une autre corbeille contenant au moins une chaussette identique. Cette corbeille est empilée sur l'autre. Elle devient la nouvelle corbeille à compléter et la recherche continue. La partie se poursuit jusqu'à ce que plus aucun joueur ne trouve de corbeille correspondante. Celui qui aura récupéré le plus de corbeilles à chaussettes remporte un jeton en récompense. Le but du jeu est de récupérer trois jetons en premier.

Préparatifs

Mélangez les corbeilles à chaussettes, faces cachées. Chaque joueur prend une corbeille et la pose devant lui sans la retourner. Les corbeilles restantes sont réparties au milieu de la table. Préparez les neuf jetons.



Déroulement de la partie

Celui qui aura des chaussettes au motif le plus amusant donne le signal de départ en disant tout fort « Rafle de chaussettes ! ». Tous les joueurs retournent alors leur corbeille. Dans la corbeille, il y a deux chaussettes différentes. Vous cherchez alors aussi vite que possible dans le tas de corbeilles posées au milieu de la table une corbeille contenant au moins une chaussette identique à l'une de deux représentées dans votre corbeille.

Règles à suivre pour fouiller dans le tas de chaussettes :

- On ne prend qu'une seule main pour fouiller.
- Vous n'avez le droit de retourner qu'une seule corbeille à la fois et de regarder ce qui est représenté dessus.
- Vous reposez tout de suite faces cachées les corbeilles qui ne conviennent pas.
- Vous posez les corbeilles qui conviennent de manière visible sur votre corbeille de départ et ainsi de suite.
- Une corbeille récupérée par un joueur ne peut pas être prise par un autre joueur.

La fouille aux chaussettes se termine dès que plus aucun joueur ne trouve de corbeille correspondante. Vous vérifiez alors les corbeilles et les comptez. Celui qui en aura récupéré le plus et ne se sera pas trompé récupère un jeton en récompense. En cas d'égalité, chacun de ces joueurs récupère un jeton.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a récupéré son troisième jeton : c'est lui le gagnant.

Sokjes zoeken

Spelidee: Michael Schacht
Illustraties: Martina Leykamm

Wasdag! De wasserette staat vol met manden sokken. Maar wat is er nu weer aan de hand? Het sokkenmonster heeft alles weer eens helemaal overhoop gewroet! Welke sok hoort in welke mand en waar zijn de munten voor de wasmachine? Alleen wie goed kijkt en snel genoeg is, kan de sokkenchaos op orde brengen en waardevolle monstermunten winnen.

Spelinhoud

33 sokkenmanden
9 monstermunten
spelregels



Spelidee

Iedere speler heeft aan het begin van het spel een sokkenmand met twee verschillende sokken voor zich liggen. Na het startsein gaat iedereen tegelijk op zoek naar een sokkenmand met ten minste één dezelfde sok. Deze mand wordt als nieuwe sokkenmand op de vorige gelegd en er wordt onmiddellijk verder gezocht. Er wordt net zolang gespeeld tot geen enkele speler nog een sokkenmand met een bijpassende sok kan vinden. Wie de meeste sokkenmanden heeft verzameld, krijgt als beloning een munt. Het doel van het spel is om als eerste drie monstermunten te verzamelen.

Spelvoorbereiding

Schud verdekt de sokkenmanden. Ieder speler krijgt een sokkenmand en legt hem voor zich zonder hem te bekijken. Dit is de startmand. De overige sokkenmanden worden midden op tafel uitgespreid. Leg de negen monstermunten klaar.



Spelverloop

Wie het grappigste patroon op zijn sokken heeft, mag het startsein geven en roept "sokken zoeken!" Tegelijk draaien alle spelers hun startmand om. In de startmand liggen twee verschillende sokken. Nu gaan iedereen zo snel mogelijk op zoek naar een mand waarin ten minste één sok ligt die identiek is aan een van de sokken op zijn startkaart.

Belangrijke woelregels:

- Er mag slechts met één hand worden gewoeld.
- Iedereen mag maar één sokkenmand tegelijk omdraaien en bekijken.
- Sokkenmanden die niet passen worden onmiddellijk omgekeerd teruggelegd.
- Bijpassende manden leg je open op je startmand.
- Een sokkenmand die voor een medespeler ligt, mag niet worden buitgemaakt.

Zodra geen enkele speler een bijpassende mand meer kan vinden, is het wilde gewoel afgelopen. Nu wordt er gecontroleerd en telt iedereen zijn sokkenmanden bij elkaar op. Wie de meeste heeft verzameld en geen enkele fout heeft gemaakt, krijgt als beloning een munt. Bij gelijkspel krijgen alle betreffende spelers een munt.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een van de spelers zijn derde munt behaalt en zo het spel wint.

Pares a mares *Centrifugado*

Autor: Michael Schacht
Ilustradora: Martina Leykamm

¡Es el día de hacer la colada! Cestos enteros llenos de calcetines están preparados para lavarlos en la lavandería. Pero ¿qué es todo esto? ¡El monstruo de los calcetines ha revuelto todos los cestos! ¿Qué calcetines van en qué cesto y dónde demonios están las monedas para la lavadora? Sólo podrá poner orden en este caos de calcetines y ganar las valiosas monedas de monstruo quien ponga toda su atención y reacción con suficiente rapidez.

Contenido del juego

33 cestos de calcetines
9 monedas de monstruo
1 instrucciones del juego



El juego

Al comenzar el juego, cada jugador tendrá delante un cesto con dos calcetines distintos. Al dar la señal de inicio, todos buscarán al mismo tiempo un cesto en el que haya por lo menos un calcetín idéntico a los que tiene en su cesto. Este cesto se convertirá entonces en el nuevo cesto para realizar la búsqueda y se colocará apilado encima del anterior. La búsqueda continúa. Se sigue jugando de la misma manera hasta que ningún jugador encuentre ya un cesto de calcetines con la condición mencionada anteriormente. Recibe una moneda de premio el jugador que haya reunido el mayor número de cestos de calcetines. El objetivo del juego es ser el primero en reunir tres monedas de monstruo.

Preparativos

Barajad los cestos y ponedlos boca abajo. Cada jugador recibe un cesto y se lo coloca delante, boca abajo y sin mirarlo. Ése será el cesto de inicio. Los restantes cestos se distribuyen por el centro de la mesa. Tened preparadas las nueve monedas de monstruo.



¿Cómo se juega?

Dará la señal de comienzo el jugador que tenga el patrón de costura más divertido en sus calcetines. Exclamará en voz alta: «¡Pares a mares!». En ese instante, todos los jugadores darán la vuelta a su cesto. En ese cesto inicial hay dos calcetines distintos. Con la mayor celeridad posible, buscaréis entonces en el centro de la mesa un cesto que contenga al menos uno de los dos calcetines de vuestro cesto de inicio.

Reglas importantes para la búsqueda de los cestos:

- Sólo está permitido dar la vuelta a las cartas de los cestos con una mano.
- Sólo podéis dar la vuelta y mirar un solo cesto de calcetines cada vez.
- Tenéis que volver a dar la vuelta enseguida a los cestos que no contengan los calcetines buscados.
- Poned boca arriba encima de vuestro cesto de inicio los cestos correctos que encontréis.
- No se pueden coger los cestos conseguidos ya por los compañeros de juego.

Finaliza esta brutal búsqueda en el momento en que ningún jugador encuentre un cesto cuyos calcetines no casen con los calcetines de su último cesto. Llega el momento de controlar y de contar los cestos conseguidos. Recibe una moneda de premio el jugador que haya reunido el mayor número de cestos sin haberse equivocado en ninguno. En caso de empate, recibirán una moneda cada uno de los jugadores empatados.

Final del juego

La partida acaba en el momento en que un jugador obtiene su tercera moneda, convirtiéndose así en el ganador de la partida.

Ruba calzini *Centrifuga*

Autore: Michael Schacht
Illustrazioni: Martina Leykamm

Giorno del bucato! In lavanderia ci sono ceste piene di calzini da lavare. Ma che succede? Il mostro dei calzini ha di nuovo messo tutto sottosopra! Nelle ceste ci sono solo calzini spaiati... e dove sono finiti i gettoni per la lavatrice? Solo chi osserva bene ed è rapido potrà metter ordine nel caos dei calzini vincendo così preziose monete del mostro.

Contenuto del gioco

33 ceste di calzini
9 monete del mostro
Istruzioni per giocare



Ideazione

Ogni giocatore all'inizio ha una cesta di calzini con due diversi calzini. Dopo il segnale d'inizio tutti cercano contemporaneamente una cesta di calzini con almeno un calzino uguale. Questa cesta verrà messa come nuova cesta di ricerca su quella precedente e subito si riprende a cercare. Si gioca fintanto non si trovano più ceste con i calzini corrispondenti. Chi ha raccolto il maggior numero di ceste riceve in premio una moneta. Scopo del gioco è raccogliere per primi tre monete del mostro.

Preparativi del gioco

Mescolate le ceste dei calzini coperte. Ogni giocatore riceve una cesta e la mette davanti a sé senza guardarla. E' la cesta di inizio. Le ceste restanti vengono sparse al centro del tavolo. Preparate le nove monete del mostro.



Svolgimento del gioco

Chi ha il disegno più divertente sui calzini darà il segnale di inizio: "Ruba calzini!". Tutti i giocatori girano la loro cesta dove ci sono due diversi calzini. Adesso cercate il più rapidamente possibile al centro del tavolo una cesta con almeno un calzino che sia identico ad uno della vostra cesta.

Importanti regole per rovistare:

- Si può rovistare solo con una mano.
- Potete girare e guardare solo una cesta di calzini.
- Ceste che non corrispondono verranno immediatamente coperte.
- Ceste corrispondenti verranno messe scoperte sul vostro cesto d'inizio.
- Non si può sottrarre una cesta di calzini che sta davanti ad un compagno di gioco.

Quando nessuno trova più una cesta corrispondente, finisce la turbolenta ricerca. Adesso controllate e contate le vostre ceste. Riceve in premio una moneta chi ne ha raccolto di più e non ha commesso errori. In caso di parità ogni giocatore vincente riceve una moneta.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un giocatore riceve la sua terza moneta vincendo così il gioco.