

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.