

mini

Spielanleitung · Rulebook · Règle du jeu · Spelregels
Instrucciones · Istruzioni



SOCKEN

zocken



Socken Zocken · Rafle de chaussettes · Sokken zoeken
El monstruo de los calcetines · Ruba calzini

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2020



Socken zocken

Ein monsterschnelles Suchspiel
für 2 - 4 Spieler ab 4 Jahren.

Autor: Michael Schacht
Illustration: Martina Leykamm
Redaktion: Thade Precht
Spieldauer: ca. 10 Minuten



Im Kleiderschrank herrscht wildes Durcheinander:
Das freche Sockenmonster hat kräftig herumgewühlt!
Jetzt heißt es: „Socken zocken!“. Wer flink ist und als Erster
4 passende Paare ergattert, gewinnt.

Spielinhalt

1 Sockenmonster, 36 Socken (18 Paare), 1 Spielanleitung

Vor dem ersten Spiel

Löst die Socken behutsam aus den Tableaus.
Die Tableaus können danach entsorgt werden.

Spielvorbereitung

Stellt das Sockenmonster in die Tischmitte. Legt alle Socken in die Dose, verschließt sie und schüttelt sie kräftig. So werden die Socken gemischt. Schüttet die Socken dann über dem Sockenmonster aus.



Spielablauf

Wer von euch heute zwei passende Socken trägt, darf beginnen. Haben mehrere Spieler passende Socken an? Dann beginnt der Spieler mit den größten Füßen. Er gibt laut das Startsignal: „Socken zocken!“

Nun beginnt ihr alle **gleichzeitig** mit jeweils **einer Hand** im Sockenhaufen herumzuwühlen. Eure andere Hand muss auf dem Schoß liegen. Versucht, möglichst viele **passende Paare** zu finden und vor euch abzulegen.

Wichtig: Die Socken sehen sich sehr ähnlich. Achtet ganz genau darauf, Paare zu finden, die wirklich zusammengehören – die also von oben bis unten gleich aussehen. Vor euch abgelegte **passende** Sockenpaare dürfen nicht mehr stibitzt werden, **unpassend** abgelegte Socken dagegen schon.

Spielende

Sobald ein Spieler **4 Sockenpaare** vor sich liegen hat, schnappt er sich das Sockenmonster in der Tischmitte. Damit endet die Wühlerei. Wer jetzt noch eine Socke in der Hand hält, muss sie zurück auf den Sockenhaufen fallen lassen. Diese Socke darf nicht mehr zum eigenen Vorrat gelegt werden!

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



- **Sind alle Paare richtig**, gewinnt der Spieler.
- **Entdeckt ihr ein oder mehrere falsche Paare**, verliert der Spieler.
Stattdessen zählen jetzt alle anderen Spieler ihre Sockenpaare: Wer die meisten richtigen Sockenpaare sammeln konnte, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnen die entsprechenden Spieler gemeinsam.

Variante

Ihr wollt noch mehr monstermäßigen Sockenspaß? Dann zieht vor Spielbeginn eure Socken aus und türmt sie zu einem großen Sockenhaufen auf – am besten außer Reichweite :-). Nun spielt ihr barfuß nach den bereits bekannten Regeln.

Für jede gewonnene Spielrunde dürfen der oder die entsprechenden Spieler einen ihrer Socken wieder anziehen. Und wer zuerst beide Socken – hoffentlich die richtigen – wieder anhat, gewinnt das Spiel.



Socken Zocken

A monstrously high-speed rummaging game for 2 - 4 players ages 4 and up.

Game Designer: Michael Schacht
Illustrator: Martina Leykamm
Game Developer: Thade Precht
Playtime: about 10 minutes



The wardrobe is in a total mess because the mischievous Sock Monster has been jumbling everything up! Now it's sock-sorting time. The first players to pick out four matching pairs wins.

Game Contents

1 Sock Monster, 36 socks (18 pairs), 1 rulebook

Before the First Game

Gently punch out the socks from the cardboard surrounds. The surrounds can then be disposed of.

Game Setup

Place the Sock Monster in the center of the table. Drop all the socks into the tin, put the lid on and shake it so that the socks are well and truly jumbled up. Then shake the contents out around the Sock Monster.



How to Play

The player who is wearing two matching socks today begins. Is there more than one player wearing matching socks? Then the player with the biggest feet starts. They call out "Socken Zocken!"

All of the players now start rummaging around in the sock pile **at the same time** – but only with **one hand!** The other hand must remain on your lap. Try to find as many **matching pairs** as possible and lay them out in front of you.

Important: The socks look very similar. Make sure that the socks you pair up really are the same, i.e. identical in every detail from top to bottom. **Matching** pairs of socks in front of you cannot be claimed by any other players, but socks that **do not match** are still up for grabs.

End of Game

As soon as a player has laid out **4 pairs of matching socks**, they grab the Sock Monster in the middle of the table. That's the end of the rummaging. Anyone still holding a sock in their hand must drop it back onto the unclaimed pile. You can't add it to your collection anymore!

Together, you check to see if the player who grabbed the Sock Monster was allowed to:



- **If all the pairs are correctly matched**, that player wins.
- **If you find one or more incorrectly matched pairs**, that player loses.
All other players now count up their pairs of matching socks. The player who has collected the most correct pairs of socks wins. If there is a tie, the players who have collected the most correct pairs of matching socks share the win.

Variant

Would you like some more monstrously enjoyable fun with socks? Then take off your actual socks before the game starts and pile them up in a heap – preferably out of smelling distance :-). Now you can play barefoot following the same rules as above.

After each round of the game, the winning player(s) may put one of their socks back on again. The player who puts both socks back on first – hopefully the right ones – wins the game.

Rafle de chaussettes

Un jeu rapide comme un monstre
pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans

Auteur : Michael Schacht
Illustration : Martina Leykamm
Rédaction : Thade Precht
Durée de la partie : env. 10 minutes



FRANÇAIS

Dans l'armoire tout est sens dessus-dessous : l'impertinent monstre aux chaussettes a tout retourné ! Il est temps maintenant de partir à la recherche de toutes nos chaussettes ! Celui qui sera rapide et réunira 4 paires assorties gagnera la partie.

Contenu du jeu

1 monstre, 36 chaussettes (18 paires), 1 règle du jeu

Avant de jouer pour la première fois

Détachez les chaussettes des plaques avec précaution.
Vous pouvez ensuite jeter les chutes des plaques.

Préparatifs

Posez 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, retournez la boîte sur le monstre, cela éparpillera les chaussettes.



Déroulement de la partie

Celui qui porte 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 ! »

Commencez tous **en même temps**, avec **une seule main**, à fouiller dans le tas de chaussettes. Votre autre main doit rester sous la table. Essayez de trouver le plus possible de **paires de chaussettes assorties** et posez-les devant vous.

Important : les chaussettes se ressemblent toutes beaucoup ! Faites donc bien attention à prendre des chaussettes qui sont vraiment identiques. Les paires de chaussettes **assorties** posées devant vous ne peuvent plus être reprises, mais les chaussettes **non assorties** oui.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur a **4 paires assorties** posées devant lui, il attrape le monstre au milieu de la table. La fouille est terminée. Celui qui a encore une chaussette dans la main à ce moment-là doit la remettre dans le tas. On n'a pas le droit de la mettre dans la réserve !

Contrôlez tous ensemble que le joueur qui a attrapé le monstre a des paires de chaussettes bien assorties :



- **Si toutes les paires sont correctes**, le joueur gagne.
- **Si vous découvrez une ou plusieurs paires non assorties**, le joueur perd.
Tous les autres joueurs comptent alors leurs paires : le joueur qui aura rassemblé le plus de paires assorties remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs gagnent ensemble.

Variante

Vous voulez encore plus de fun ? Alors avant de jouer, retirez vos chaussettes et faites-en un grand tas, si possible loin de votre nez à cause des odeurs. Jouez pieds nus selon les règles mentionnées ci-dessus.

A chaque partie gagnée, le ou les joueur(s) gagnant(s) a le droit de remettre une de ses chaussettes. Et celui qui peut remettre en premier ses deux chaussettes – les bonnes bien sûr – gagne toutes les parties.



Sokken zoeken



Een monsterachtig snel zoekspel voor 2-4 spelers vanaf 4 jaar.

Auteur: Michael Schacht
Illustraties: Martina Leykamm
Redactie: Thade Precht
Speelduur: ca. 10 minuten



In de klerkast is het een verschrikkelijke janboel: het grote sokkenmonster is weer flink aan het wroeten geweest! Nu is het "Sokken zoeken!" geblazen. Wie snel is en als eerste 4 passende paren vindt, is de winnaar.

Spelinhoud

1 sokkenmonster, 36 sokken (18 paar), 1 spelhandleiding

Vóór het eerste spel

Haal de sokken voorzichtig uit de platen. Daarna kunnen de platen worden weggegooid.

Spelvoorbereiding

Plaats het sokkenmonster in het midden van de tafel. Doe alle sokken in de doos, sluit deze en schud hem flink heen en weer. Zo worden de sokken gemengd. Schud de doos vervolgens over het sokkenmonster leeg.



Spelverloop

Wie van jullie vandaag twee bij elkaar passende sokken aanheeft, mag beginnen. Hebben meerdere spelers bij elkaar passende sokken aan? Dan mag de speler met de grootste voeten beginnen. Hij roept luid het startsignaal: "Sokken zoeken!"

Nu beginnen jullie allemaal **tegelijk** met **één hand** in de berg sokken te graaien. Je andere hand moet op je schoot blijven liggen. Probeer zo veel mogelijk **passende paren** te vinden en leg deze voor je op de tafel.

Belangrijk! De sokken lijken erg op elkaar. Zorg ervoor dat je paren vindt die écht bij elkaar horen: de sokken moeten er van boven tot beneden precies hetzelfde uitzien. **Passende** paren die voor je zijn neergelegd, mogen niet door andere spelers worden gejat, **niet-passende** sokken daarentegen wel.

Einde van het spel

Zodra een speler **4 paar sokken** voor zich heeft liggen, grijpt hij het sokkenmonster van de tafel. Iedereen stopt nu met zoeken. Wie nog een sok in zijn hand heeft, moet deze weer op de berg sokken laten vallen. Deze sok mag niet meer bij de eigen voorraad worden gelegd!

Samen controleren jullie nu bij de speler die het sokkenmonster gegrepen heeft, of alle paren ook echt bij elkaar horen:



- **Als alle paren kloppen**, is die speler de winnaar.
- **Als jullie een of meerdere foute paren ontdekken**, is die speler de verliezer.
Dan tellen alle andere spelers hun sokkenparen. Wie de meeste juiste paren kon verzamelen, wint. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

Variant

Willen jullie nog meer monsterachtig sokkenplezier? Trek dan voor het begin van het spel jullie sokken uit en gooi ze op een grote stapel – bij voorkeur op reukafstand :-). Nu spelen jullie op blote voeten volgens de bekende regels.

Na elke speelronde mag de winnaar telkens een van zijn sokken weer aantrekken. Wie als eerste zijn beide sokken draagt – hopelijk de juiste – is de eindwinnaar.



El monstruo de los calcetines



Un juego de búsqueda monstruosamente rápido para 2 - 4 jugadores a partir de 4 años.

Autor: Michael Schacht
Ilustradora: Martina Leykamm
Redacción: Thade Precht
Duración de una partida: aprox. 10 minutos

En el armario ropero reina un caos total: ¡el descarado monstruo de los calcetines ha desordenado toda la ropa! Es el momento de tener buen ojo y emparejar calcetines. Ganará quien primero reúna 4 pares correctos.

Contenido del juego

1 monstruo de los calcetines, 36 calcetines (18 pares),
1 instrucciones del juego

Antes de jugar por primera vez

Extraed con cuidado los calcetines de los marcos.
A continuación, podéis desechar los marcos.

Preparativos

Colocad al monstruo de los calcetines en el centro de la mesa.
Meted todos los calcetines en la caja, cerradla y agitadla con fuerza. Así se mezclarán los calcetines. A continuación, volcadlos por encima del monstruo.



¿Cómo se juega?

Comienza quien lleve puestos hoy dos calcetines del mismo par. ¿Son varios los jugadores que llevan puestos los calcetines del mismo par? Entonces comenzará el jugador o jugadora que

tenga los pies más grandes, quien exclamará en voz alta la frase de comienzo del juego: «¡A emparejar calcetines!».

En ese momento todos, **al mismo tiempo**, comenzarán a revolver en el montón de calcetines utilizando **una sola mano**. Dejaréis reposar la otra mano en el regazo. Intentad encontrar el mayor número posible de **pares correctos** de calcetines, que colocaréis delante de vosotros.

Importante: Los calcetines se parecen muchísimo unos a otros. Poned toda la atención en encontrar los pares verdaderamente iguales, es decir, aquellos que sean iguales por completo, de arriba abajo. No os pueden robar los pares **correctos** de calcetines que os hayáis colocado delante, pero sí aquellos que estén **incorrectamente** emparejados.

Final del juego

En el momento en que un jugador o jugadora tenga delante **4 pares de calcetines**, cogerá al monstruo del centro de la mesa y así se dará por concluida la búsqueda. Quien tenga en ese momento un calcetín en la mano, tendrá que dejarlo caer en el montón con los demás. Ese calcetín no se podrá incluir en el botín propio.

Comprobaréis juntos si el jugador o jugadora que ha cogido al monstruo de los calcetines ha emparejado correctamente todos sus pares:

- **Si todos los pares son correctos**, ganará ese jugador o jugadora.



- **Si descubrís uno o varios pares incorrectos,**

perderá ese jugador o jugadora.

En ese caso, los demás jugadores contarán ahora sus pares de calcetines: ganará la partida quien haya reunido el mayor número de pares correctos de calcetines. En caso de empate, ganarán los respectivos jugadores.

Variante

¿Queréis más diversión calcetinesca, al nivel de un verdadero monstruo? Entonces, antes de poneros a jugar, quitaos los calcetines y formad una gran pila con ellos (mejor bien alejados de la nariz). Ahora jugaréis descalzos siguiendo las reglas ya conocidas.

Por cada ronda ganada, el jugador o jugadora correspondiente (también existe la posibilidad de que los ganadores sean varios) podrá volver a ponerse uno de sus calcetines. Y ganará la partida quien se haya puesto los dos calcetines (esperemos que sean los propios).



Ruba calzini



Un mostruoso gioco di osservazione e velocità, per 2 - 4 giocatori a partire da 4 anni.

Autore: Michael Schacht
Illustrazioni: Martina Leykamm
Redazione: Thade Precht
Durata del gioco: circa 10 minuti



Nell'armadio c'è un disordine spaventoso. Quel birichino del mostro dei calzini ha rovistato dappertutto! È il momento di esclamare: "Ruba calzini!" Vince il più veloce a scovare per primo 4 paia di calzini identici.

Dotazione del gioco

1 mostro dei calzini, 36 calzini (18 paia),
 1 istruzioni del gioco

Prima di giocare per la prima volta

Staccate delicatamente i calzini dai pannelli. I residui dei pannelli possono essere gettati e smaltiti.

Preparazione del gioco

Posizionate il mostro dei calzini al centro del tavolo. Mettete tutti i calzini nella scatola, chiudetela e scuotetela vigorosamente. Ora i calzini sono tutti mischiati. Rovesciateli sopra il mostro dei calzini.



Svolgimento del gioco

Chi di voi ha due calzini identici ai piedi può iniziare. Più giocatori hanno dei calzini identici? Allora inizia il giocatore con i piedi più grandi, esclamando a gran voce il segnale di partenza: "Ruba calzini!"

Cominciate tutti a rovistare **contemporaneamente**, ciascuno **con una mano**, nel mucchio dei calzini. L'altra mano deve restare sotto il tavolo. Ciascuno cerca di trovare il maggior numero possibile di **paia di calzini**, che metterà davanti a sé.

Importante: i calzini si somigliano tutti. Per trovare un paio di calzini veramente identici, fate attenzione a ogni dettaglio, per tutta la loro lunghezza. Dei calzini già deposti davanti a voi, quelli **accoppiati correttamente** non possono più essere presi, quelli **singoli o male accoppiati** sì.

Fine del gioco

Quando uno dei giocatori ha **4 paia di calzini** davanti a sé, afferra il mostro dei calzini dal centro del tavolo. Tutti smettono di rovistare. Chi ha ancora in mano un calzino deve lasciarlo cadere sul mucchio di calzini e non può prenderlo per sé!

Verificate insieme se il giocatore che ha afferrato il mostro dei calzini ha davvero accoppiato bene tutti i calzini:



- **Se tutte le paia di calzini sono ben fatte**, il giocatore vince.
- **Se scoprite che almeno un paio è composto da calzini diversi**, il giocatore perde.
In questo caso tutti gli altri giocatori contano le proprie paia di calzini: chi ha raccolto più paia ben fatte vince. In caso di parità, più giocatori condividono la vittoria.

Variante

Volete ancora più divertimento sul tema dei calzini? Toglietevi le calze prima dell'inizio della partita e fate un bel mucchietto, preferibilmente alla giusta distanza dai vostri nasi :-). Ora giocate a piedi nudi secondo le regole già note.

Il giocatore o i giocatori che vincono un giro possono rimettere uno dei propri calzini. Chi rimette per primo entrambi i calzini, si spera quelli giusti, vince la partita finale.

Liebe Kinder, liebe Eltern,

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden. Kein Problem! Unter **www.haba.de/Ersatzteile** können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.

Dear Children and Parents,

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and nowhere to be found. No problem! At **www.haba.de/Ersatzteile** you can find out whether this part is still available for delivery.

Chers enfants, chers parents,

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via **www.haba.de/Ersatzteile** si la pièce est encore disponible.





Beste ouders, lieve kinderen,

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is niet meer te vinden. Geen probleem! Onder **www.haba.de/Ersatzteile** kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

Queridos niños, queridos padres:

Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza del material de juego que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema! En **www.haba.de/Ersatzteile** podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

Cari bambini e cari genitori,

dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte? Nessun problema! Sul sito **www.haba.de/Ersatzteile** (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.





⚠ WARNING:
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for children
under 3 years.

HABA Sales GmbH & Co. KG · August-Grosch-Straße 28 - 38 · 96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de

Art. Nr.: 305891
TL A 106691 1/20

HABA®