

HABA

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

SOCKEN ZOCKEN

Limitierte Jubiläums-Edition



Socken Zocken
Rafle de chaussettes
Sokken zoeken
El Monstruo de
los Calcetines
Ruba calzini



Martina Leykamm



SOCKEN ZOCKEN

Limitierte Jubiläums-Edition

Ein monsterschnelles Such- und Sammelspiel
für 2 - 5 Kinder ab 4 Jahren.

Autorin: Michael Schacht

Illustration: Martina Leykamm

Redaktion: Patrick Tonn

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Wilde Party zum 20. Jubiläum und dabei hat das Sockenmonster ein gewaltiges Socken-Durcheinander hinterlassen! Nur wer genau schaut, kann die zusammengehörenden Paare wiederfinden. Doch was ist das? Löcher in den Socken?! Wenn das mal nicht die kleine Motte mit dem großen Appetit war! Passt also gut auf, dass ihr nicht zu viele löchrige Socken abbekommt.

Sammelt fünf passende Sockenpaare und nehmt euch zur Belohnung eine Wäscheklammer.

Wer zuerst 3 Wäscheklammern ergattern kann, gewinnt das Spiel.

DAS IST DRIN:



15 Wäscheklammer-Plättchen

5 bunte Stoffsocken

1 kleine Motte

1 Sockenmonster

48 Socken-Plättchen (24 Paare)

BEVOR ES LOSGEHT:

Stellt das Sockenmonster in die Tischmitte. Legt die Wäscheklammer-Plättchen und die kleine Motte an der Seite bereit. Die bunten Stoffsocken braucht ihr nur für die **Handsocken-Challenge**.

Lasst alle Socken-Plättchen in der Schachtel, verschließt sie und schüttelt sie kräftig. So mischt ihr alles gut durch. Öffnet nun die Schachtel und schüttet die Socken-Plättchen um das Sockenmonster herum aus. Das ist der Sockenhaufen.

JETZT GEHT'S LOS:

Wer von euch hat heute die buntesten (oder wahlweise auch die löchrigsten) Socken an?
Du darfst beginnen und laut das Startsignal geben: **„Socken zocken!“**

Wühlt nun alle **gleichzeitig** im Sockenhaufen herum.

Dabei versucht ihr, möglichst schnell **5 passende Paare** zu finden und vor euch **abzulegen**.

Achtung: Die Socken-Plättchen sehen sich sehr ähnlich. Achtet also ganz genau darauf, Paare zu finden, die auch wirklich zusammengehören – also von oben bis unten gleich aussehen. Der einzig erlaubte Unterschied sind die Löcher, die ihr in manchen Socken-Plättchen finden könnt.

Herumwühl-Regeln:

- Ihr dürft **nur mit einer Hand** wühlen. Die andere Hand muss auf dem Schoß liegen.
- Ein Sockenpaar, das schon jemand vor sich abgelegt hat, darf **nicht mehr stibitzt** werden!

Socken-Stopp:

Hat jemand **5 Sockenpaare** vor sich liegen?

Dann schnapp dir schnell das **Sockenmonster** in der Tischmitte und rufe **„Socken-Stopp!“**.

Damit endet die Wühlerei. Wer jetzt noch Socken-Plättchen in der Hand hält, muss sie zurück auf den Sockenhaufen fallen lassen. Ihr dürft sie also nicht mehr zum eigenen Vorrat legen.

Socken-Check:

Jetzt **kontrolliert** ihr gemeinsam die Socken-Plättchen des Kindes, das sich das Sockenmonster geschnappt hat.

• Alle Paare richtig und maximal 3 Löcher?

Das Kind bekommt ein **Wäscheklammer-Plättchen** und darf es als **Punkt** vor sich legen!

• Fehler in den Paaren und/oder mehr als 3 Löcher?

Das Kind bekommt diesmal leider kein Wäscheklammer-Plättchen.

In diesem Fall überprüfen nun alle anderen ihre Sockenpaare. Wer jetzt die meisten richtigen Sockenpaare mit maximal 3 Löchern sammeln konnte, nimmt sich ein Wäscheklammer-Plättchen und legt es als Punkt vor sich. Haben mehrere von euch die gleiche Anzahl an richtigen Sockenpaaren gefunden?

Dann bekommen alle Kinder mit diesem Gleichstand ein Wäscheklammer-Plättchen.





Flieg, kleine Motte:

Danach „fliegt“ die kleine Motte zur löchrigsten Socken-Sammlung dieser Runde. Wer von euch hat gerade die **meisten Socken-Plättchen mit Loch** (aber nicht mehr als 3!) vor sich liegen? Nimm dir die **kleine Motte** und stelle sie vor dich. Solange die kleine Motte vor dir steht, zählt sie als **Punkt** – genau wie ein Wäscheklammer-Plättchen.

Haben mehrere von euch die gleiche Anzahl an löchrigen Socken-Plättchen gesammelt?
Dann kann sich die kleine Motte nicht entscheiden und bleibt dort stehen, wo sie gerade ist.



Neue Runde:

Anschließend legt ihr die Socken-Plättchen wieder auf den großen Sockenhaufen.
Wühlt ihn gemeinsam kräftig durch, bevor die nächste Runde beginnt.

Das Kind, das in der vorherigen Runde das Sockenmonster geschnappt hat, stellt es wieder in die Mitte und ruft anschließend das Startsignal: „Socken zocken!“.

WANN IST SCHLUSS?

Das Spiel endet, sobald das erste Kind am Ende einer Runde (also nach dem Schritt „Flieg, kleine Motte“) **3 Punkte erreicht** hat. Du hast also **gewonnen**, wenn du entweder 3 Wäscheklammer-Plättchen oder 2 Wäscheklammer-Plättchen und die kleine Motte vor dir hast.

Haben mehrere Kinder in derselben Runde 3 Punkte erreicht? Dann gibt es eine allerletzte **Entscheidungsrunde** zwischen allen Kindern mit Gleichstand! Alle Socken-Plättchen kommen in die Mitte. Nach dem Startsignal wühlen die Kinder gleichzeitig. Wer zuerst ein passendes Sockenpaar vor sich ablegt und außerdem noch das Sockenmonster aus der Mitte schnappt, gewinnt!

HANDSOCKEN-CHALLENGE

Seid ihr bereit für die nächste große Herausforderung, vor die euch das Sockenmonster stellt? Dann zieht euch alle eine bunte **Stoffsocke über eure Wühl-Hand** und versucht es einmal damit! Alle Regeln bleiben unverändert. Ihr dürft nur zu keiner Zeit die Stoffsocke ausziehen – weder zum Wühlen noch zum Schnappen nach dem Sockenmonster.

Natürlich können sich auch nur die geübteren Socken-Profis eine Stoffsocke anziehen, um den jüngeren Kindern einen kleinen Vorteil zu verschaffen. So lässt sich der Schwierigkeitsgrad sehr gut an die unterschiedlichen Fähigkeiten innerhalb einer Spielgruppe anpassen.

Versteckte Socken:

Noch schwieriger wird das Spiel, wenn ihr nach jeder Runde ein einzelnes Socken-Plättchen aus dem Spiel nehmt und **zurück in die Schachtel** legt. So kann es sein, dass ihr nach einem passenden Plättchen sucht, das gar nicht mehr im Spiel ist.



Liebe HABA Spiele-Fans,
unter www.haba-play.com/Ersatzteile könnt ihr ganz einfach nachfragen,
ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.



SOCKEN ZOCKEN

Limited Anniversary Edition

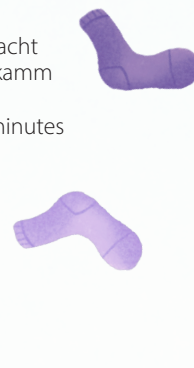
A monstrously fast searching and matching game for 2 - 5 children aged 4 years and older.

Game Designer: Michael Schacht
Illustrator: Martina Leykamm
Game Developer: Patrick Tonn
Length of the game: approx. 10 minutes

There's been a fun-packed 20th anniversary party and the sock monster has left all the socks in a huge mess! Only players who look closely will find the matching pairs of socks. But what's this? Holes in the socks?! The little moth must have a big appetite! Be careful not to collect too many holey socks.

Collect five matching pairs of socks and take a clothespin as a reward.

The first player to collect 3 clothespins wins the game.



WHAT'S IN THE BOX:



5 colorful fabric socks

1 moth

1 sock monster

48 sock tiles (24 pairs)

15 clothespin tiles



BEFORE STARTING:

Place the sock monster in the center of the table. Put the clothespin tiles and the little moth to one side. You will only need the colorful fabric socks for the **hand sock challenge**.

Leave all the sock tiles in the box. Close the box and shake it vigorously to mix all the socks well. Now open the box and spread out the sock tiles around the sock monster. This is the pile of socks.

LET'S GET STARTED:

Who's wearing the most colorful (or the most holey) socks today?

You loudly call out the start signal: **"Socken Zocken"**

All players now rummage through the pile of socks **at the same time**.

Your goal is to find **5 matching pairs** and **place them in front of you** as quickly as possible.

Important: The sock tiles look very similar. So make sure you find pairs that really belong together – in other words, socks with identical colors and patterns. The only differences allowed are the holes found in some sock tiles. But be careful: there must be no more than 3 holes in all the socks you've collected.

Rummaging rules:

- You may only rummage through the pile of socks **with one hand**.
- You **may not take** a pair of socks that another player has already put down in front of them!

Sock stop:

When you have 5 pairs of socks in front of you, quickly grab the sock monster from the center of the table and call out "sock stop!" This signals that all players must now stop rummaging.

Anyone holding any sock tiles must drop them back onto the pile of socks and may not add them to their own stockpile.

Sock check:

Together, **check** the sock tiles of the child who grabbed the sock monster.

• Are all pairs correct, with no more than 3 holes?

The child gets a **clothespin tile** and places it in front of them. This counts as a **point**!

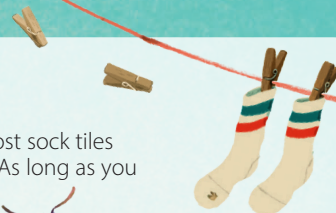
• Are there any errors in the pairs and/or more than 3 holes?

If so, the child doesn't get a clothespin tile this time.

Now, all other players check their pairs of socks. The player with the most correct pairs of socks – with no more than 3 holes in them – takes a clothespin tile and places it in front of them as a point.

If more than one of the players has found the same number of correct pairs of socks, all children with this number of pairs get a clothespin tile.





Fly, little moth:

After this, the little moth “flies” to the sock collection with the most holes in this round. Who has the most sock tiles with a hole (but no more than 3!) in front of them? You take the little moth and place it in front of you. As long as you have the little moth in front of you, it counts as a point – just like a clothespin tile.

If more than one of you has collected the same number of holey sock tiles, the little moth can’t make up its mind and it stays where it is.

New round:

Place the sock tiles back onto the big pile of socks. Mix them up well before starting the next round.

The child who grabbed the sock monster in the previous round places it back in the center and calls out the start signal: “Socken Zocken”.

WHEN DOES THE GAME END?

The game ends as soon as a child has **collected 3 points** at the end of a round (i.e. after the step “Fly, little moth”). The **winner** is therefore the player who either has 3 clothespin tiles or 2 clothespin tiles and the little moth in front of them. If more than one child has 3 points in front of them at the end of the same round, there is a final **decision-making round** between these children!

All sock tiles are put in the center. After the start signal, the children rummage at the same time.

The first player to place a pair of matching socks in front of them and also grab the sock monster from the center wins!

HAND SOCK CHALLENGE:

Are you ready for the sock monster’s next big challenge? Everyone pulls a colorful **fabric sock over their rummaging hand** and tries playing the game like this! All the rules remain the same. You mustn’t pull off the fabric sock at any time – neither to rummage through the sock tiles nor to grab the sock monster.

Of course, more experienced sock pros can put on a fabric sock on their own, to give younger children a small advantage. This allows the degree of difficulty to be adjusted to suit the various abilities within a group of players.

Hidden socks:

The game is even trickier if, after each round, you take an individual sock tile out of the game and place it **back in the box**. This means you might be searching for a matching tile that isn’t even in the game anymore.



Dear Players,
At www.haba-play.com/Ersatzteile it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.



RAFLE DE CHAUSSETTES

Édition limitée anniversaire

Un jeu de recherche et de collecte monstrueusement rapide pour 2 à 5 joueurs à partir.

Auteur : Michael Schacht
Illustration : Martina Leykamm
Rédaction : Patrick Tonn
Durée du jeu : env. 10 minutes

La fête bat son plein pour ce 20^e anniversaire, et le monstre aux chaussettes a semé un désordre total. Il va falloir être très observateur pour rassembler les bonnes paires ! Mais qu'est-ce que c'est que ça ? Des chaussettes trouées ?! On dirait que la petite mite a un sacré appétit ! Faites bien attention à ne pas avoir trop de chaussettes trouées.

Réunissez cinq paires de chaussettes et gagnez une pince à linge en récompense
Le premier à réunir 3 pinces à linge remporte la partie !

CONTENU DU JEU :



15 tuiles « pince à linge »

5 chaussettes colorées en tissu

1 mite

1 monstre aux chaussettes

48 tuiles « chaussette » (24 paires)

AVANT DE COMMENCER LA PARTIE :

Posez le monstre aux chaussettes au milieu de la table. Posez les tuiles « pince à linge » et la petite mite sur le côté. Les chaussettes colorées en tissu ne servent que pour le **défi des « moufles »**.

Mettez toutes les tuiles « chaussettes » dans la boîte, que vous fermez et secouez énergiquement. Ainsi, tout est bien mélangé. Ensuite, ouvrez la boîte et renversez les tuiles « chaussette » autour du monstre aux chaussettes. Le tas de chaussettes est maintenant formé..

C'EST PARTI :

Qui porte les chaussettes les plus bariolées (ou les plus trouées, au choix) aujourd'hui ?

Tu commences et donnes le signal de départ à voix haute : « **Raflez les chaussettes !** »

Aussitôt, fouillez tous **en même temps** dans le tas de chaussettes.

Essayez de trouver **5 paires de chaussettes** le plus rapidement possible et **déposez-les** devant vous.

Attention : les paires de chaussettes sont très similaires. Faites attention aux détails pour trouver de véritables paires : les couleurs et les motifs doivent être parfaitement identiques ! Les seules différences autorisées sont les trous de certaines chaussettes. Mais attention : il ne peut pas y avoir plus de 3 trous dans l'ensemble des chaussettes que vous réunissez.

Règles pour fouiller :

- Vous ne pouvez fouiller que **d'une seule main**.
- Il est **interdit de voler** une paire de chaussettes qu'un joueur a déjà posée devant lui !

Arrêt de la rafle de chaussettes :

Tu as **5 paires de chaussettes** devant toi ? Attrape vite le **monstre aux chaussettes** au milieu de la table et crie « Stop ! » La rafle de chaussettes est alors terminée.

Ceux qui ont encore des paires de chaussettes en main doivent les reposer dans le tas et non dans leur réserve personnelle.

Contrôle des chaussettes :

Maintenant, **contrôlez** ensemble les paires de chaussettes du joueur qui a attrapé le monstre aux chaussettes.

• Ce sont toutes de véritables paires et il n'y a pas plus de 3 trous ?

Le joueur obtient une **tuile « pince à linge »** en récompense et marque ainsi **1 point** !

• Certaines paires sont incorrectes et/ou il y a plus de 3 trous ?

Le joueur n'obtient malheureusement pas de tuile « pince à linge » cette fois-ci.

Dans ce cas, les autres joueurs vérifient leurs paires de chaussettes. Celui qui a le plus de paires de chaussettes assorties avec maximum 3 trous prend une tuile « pince à linge » qu'il pose devant lui et marque ainsi 1 point. Plusieurs joueurs ont trouvé le même nombre de paires de chaussettes ?

Tous les joueurs ex æquo qui ont le plus de paires reçoivent une tuile « pince à linge ».





Vole, petite mite :

Ensuite, la petite mite « vole » jusqu'à la collection de chaussettes la plus trouée de cette manche. Qui a le **plus de chaussettes trouées** devant lui (mais sans dépasser 3 trous au total !) ? Prends la **petite mite** et pose-la devant toi. Tant que la petite mite est devant toi, elle te rapporte **1 point**, comme une tuile « pince à linge ».

Plusieurs d'entre vous ont le même nombre de chaussettes trouées ? La petite mite n'arrive alors pas à se décider et ne change pas de place.



Nouvelle manche :

Remettez ensuite les tuiles « chaussettes » dans le tas au milieu de la table. Mélangez-les bien avant de commencer la manche suivante.

Le joueur qui a attrapé le monstre aux chaussettes à la manche précédente le replace au milieu et donne le signal de départ : « Raflez les chaussettes ! »

FIN DE LA PARTIE :

La partie s'achève dès qu'un joueur a **gagné 3 points** à la fin d'une manche (c'est-à-dire après l'étape « vole, petite mite »). Tu as **remporté la partie** lorsque tu as soit 3 tuiles « pince à linge », soit 2 tuiles « pince à linge » et la petite mite devant toi. Plusieurs joueurs ont obtenu 3 points à la fin d'une même manche ? Dans ce cas, on joue une toute dernière **manche** entre les joueurs concernés pour les départager !

Toutes les tuiles « chaussettes » sont replacées au milieu. Après le signal de départ, les joueurs concernés se lancent tous en même temps dans la recherche de paires de chaussettes. Le premier à poser une paire de chaussettes assorties devant lui, puis à prendre le monstre aux chaussettes au milieu remporte la partie !

DÉFI DES « MOUFLES » :

Êtes-vous prêts à relever le grand défi que vous propose le monstre aux chaussettes ? Dans ce cas, enfiler chacun une **chaussette** colorée (ce qui vous fait une sorte de « moufle ») et essayez de fouiller avec ! Toutes les règles restent inchangées. Mais à aucun moment vous ne devez retirer la chaussette ni pour fouiller ni pour attraper le monstre aux chaussettes. Bien évidemment, il est aussi possible de ne faire enfiler une chaussette qu'aux joueurs expérimentés pour procurer un avantage aux joueurs les plus jeunes. Cela permet de parfaitement adapter le niveau de difficulté en fonction des capacités des différents joueurs de la partie.

Chaussettes cachées :

Le jeu devient encore plus difficile si, à la fin de chaque manche, vous retirez une seule tuile « chaussette » du jeu et la **rangez dans la boîte**. Il est donc possible que vous cherchiez une tuile, qui n'est plus présente dans le tas.



*Chers joueurs,
Si vous avez perdu ou cassé une pièce de jeu, vous pouvez demander tout simplement si celle-ci est encore disponible sur www.haba-play.com/fr-fr dans la partie « Pièces de rechange »*

SOKKEN ZOEKEN

Gelimiteerde jubileumeditie

Een monsterlijk snel zoek- en verzamelspel voor 2-6 kinderen vanaf 4 jaar.

Auteur: Michael Schacht
Illustraties: Martina Leykamm
Redactie: Patrick Tonn
Spelduur: approx. 10 minuten

Het was een wild feest voor het 20-jarig jubileum en het sokkenmonster heeft voor flink wat chaos gezorgd in de sokkenla! Alleen wie goed kijkt, kan de bij elkaar passende sokken terugvinden. Maar wat is dat nu? Gaten in de sokken? Dat is vast de schuld van de kleine mot met de grote eetlust. Let goed op dat je niet te veel sokken met gaten pakt!

Verzamel vijf paren en krijg als beloning een wasknijper

Wie als eerste 3 wasknijpers heeft, wint het spel.



WAT ZIT ER DE DOOS?



15 wasknijperkaartjes

5 kleurrijke echte sokken en tissu

1 mot

1 sokkenmonster

48 sokkaartjes (24 paren)



VÓÓR JULLIE BEGINNEN:

Zet het sokkenmonster in het midden van de tafel. Leg de wasknijperkaartjes en de kleine mot klaar. De echte sokken hebben jullie alleen nodig voor de **handsokkenwedstrijd**.

Leg alle sokkaartjes in de doos, doe het deksel op de doos en schud er even flink mee op en neer en heen en weer. Zo worden de kaartjes goed door elkaar gemengd. Open de doos en schud alle sokkenkaarten in een wanordelijke berg rond het sokkenmonster. Dit is de sokkenberg.

NU BEGINT HET:

Wie van jullie heeft de kleurrijkste sokken aan, of wie heeft de sokken met de meeste gaten?
Jij mag beginnen en het startsignaal geven: „**Sokken zoeken!**“

Woel nu **allemaal tegelijk** door de berg sokken.

Het doel is om zo snel mogelijk **5 paar sokken** te vinden en voor je **neer te leggen**.

Let op: de sokkaartjes lijken erg op elkaar. Kijk dus goed of je gevonden sokken ook echt bij elkaar horen. Dat betekent: sokken moeten dezelfde kleur en hetzelfde patroon hebben. Het enige toegestane verschil zijn de gaten die jullie in sommige sokkaartjes zullen zien. Maar pas op: er mogen in totaal, in al je verzamelde sokkaartjes, niet meer dan 3 gaten zitten.

Woelregels:

- Jullie mogen maar **met één hand** woelen.
- Een paar sokken dat iemand al voor zich heeft neergelegd, kan **niet meer worden afgepakt!**

Stop het zoeken!

Heb je **5 paar sokken** voor je liggen? Pak dan snel het **sokkenmonster** uit het midden van de tafel en roep „**Stop het zoeken!**“. Iedereen stopt met zoeken.

Wie nu nog een sokkaartje in de hand heeft, moet dit terugleggen op de berg sokken. Dit kaartje mag niet bij de eigen voorraad worden gelegd.

Sokkencontrole:

Nu **controleren** jullie samen de sokkaartjes van de speler die het sokkenmonster gepakt heeft.

• Kloppen alle paren en tellen jullie niet meer dan 3 gaten in totaal?

De speler krijgt een **wasknijperkaartje** en mag deze als **punt** voor zich neerleggen!

• Klopt een paar niet en/of zitten er in totaal meer dan 3 gaten in de paren?

De speler krijgt helaas geen wasknijperkaartje.

Nu controleren alle andere spelers hun sokkenparen.

Wie de meeste bij elkaar passende paren heeft verzameld met maximaal 3 gaten, neemt een wasknijperkaartje en legt deze als punt voor zich neer.

Hebben meerdere van jullie hetzelfde aantal paar sokken gevonden?

Dan krijgen alle spelers met deze stand een wasknijperkaartje.





Vlieg, kleine mot:

Daarna 'vliegt' de kleine mot naar de verzameling sokken waar in deze ronde de meeste gaten in zitten. Wie van jullie heeft op dit moment de meeste sokkaartjes met een gat (maar niet meer dan 3!) voor zich liggen? Neem de kleine mot en zet deze voor je neer. Zolang de kleine mot daar staat, telt hij als een punt – net zoals de wasknijperkaartjes. Hebben meerdere van jullie hetzelfde aantal sokkaartjes met gaten verzameld? Dan kan de kleine mot niet kiezen en blijft hij staan waar hij op dat moment is.



Nieuwe ronde:

Leg alle sokkaartjes weer op de grote berg sokken. Woel er samen flink doorheen voor de volgende ronde begint.

De speler die in de vorige ronde het sokkenmonster heeft gepakt, zet hem weer terug in het midden van de tafel en roept het startsein: „Sokken zoeken!”

WANNEER IS HET SPEL AFGELOPEN?

Het spel eindigt als een speler aan het eind van een ronde (dus ook na de stap 'Vlieg, kleine mot') **3 punten** heeft gehaald. Je hebt dus **gewonnen** als je of 3 wasknijperkaartjes of 2 wasknijperkaartjes en de kleine mot voor je hebt liggen.

Hebben meerdere spelers in dezelfde ronde 3 punten gehaald? Dan volgt een allerlaatste **beslissingsronde** tussen deze spelers! Alle sokkaartjes worden in het midden gelegd. Na het startsein beginnen deze kinderen tegelijk te graaien. Wie als eerste een paar sokken voor zich kan neerleggen en ook nog eens heel snel het sokkenmonster uit het midden pakt, wint!

HANDSOKKENWEDSTRIJD:

Zijn jullie klaar voor de volgende grote uitdaging die het sokkenmonster voor jullie in petto heeft? Trek dan allemaal een **stoffen sok over jullie woelhand** en probeer het daarmee! De regels blijven dezelfde: jullie moeten de sok om jullie hand laten zitten; om mee te graaien en om het sokkenmonster te pakken.

Maar jullie mogen er ook voor kiezen dat alleen de echte sokprofessionals een stoffen sok om hun hand doen zodat de minder geoefende jongere spelers een voordeel krijgen. De moeilijkheidsgraad kan dus heel gemakkelijk aan de vaardigheden van de spelers worden aangepast.

Verstopte sokken:

Het spel wordt nog moeilijker als jullie na elke ronde één enkel sokkaartje uit het spel nemen en **terugleggen in de doos**. Op die manier kan het gebeuren dat jullie zoeken naar een kaartje dat helemaal niet meer in het spel zit.



Lieve spelers
via www.haba-play.com/Ersatzteile kunnen jullie heel eenvoudig navragen of
kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal nog kunnen worden nabesteld.



EL MONSTRUO DE LOS CALCETINES

Edición limitada de aniversario

Un juego de búsqueda y acumulación monstruosamente rápido para 2-5 niños/as a partir de 4 años.

Autor: Michael Schacht
Ilustración: Martina Leykamm
Redacción: Patrick Tonn
Duración de la partida: aprox. 10 minutos

Se ha organizado una gran fiesta para celebrar el 20º aniversario, y para la ocasión el monstruo de los calcetines la ha bien liado con los calcetines. Solo quien mire con atención podrá encontrar las parejas de los calcetines. Pero, un momento, ¿qué es eso? ¿Hay calcetines con agujeros? ¡Parece que la pequeña polilla tiene mucha hambre! De modo que id con cuidado de no coger demasiados calcetines agujereados.

Si reunís cinco pares de calcetines, obtendréis una pinza de la ropa como recompensa.

Ganará la partida el primero/a que consiga hacerse con 3 pinzas de la ropa.



CONTENIDO DEL JUEGO:



15 fichas de pinzas de la ropa

5 calcetines de tejido de colores

1 polilla

1 monstruo de los calcetines

48 fichas de calcetines (24 parejas)

ANTES DE EMPEZAR:

Colocad al monstruo de los calcetines en el centro de la mesa. Dejad preparadas a un lado las fichas de pinzas de la ropa y la polilla. Los calcetines de tejido de colores solo los necesitáis para el **reto con calcetines en las manos**.

Dejad todas las fichas de calcetines en la caja, cerradla y agítadla enérgicamente. Así se mezclarán bien todas.

Abrid ahora la caja y repartid las fichas de calcetines alrededor del monstruo de los calcetines. Ese será el montón de calcetines.

DESARROLLO DEL JUEGO:

¿Quién de vosotros/as lleva hoy los calcetines más coloridos (o, alternatively, con más agujeros)?

Comienzas tú y gritas la señal de inicio: **“¡Monstruo de los calcetines!”**.

Empezad a rebuscar todos/as **al mismo tiempo** en el montón de calcetines. Intentad encontrar, lo más rápido posible, **5 pares de calcetines emparejados** para colocarlos delante de vosotros/as.

Atención: Las fichas de calcetines tienen todas un aspecto parecido. Así que para encontrar pares que realmente formen una pareja deberéis fijaros en que coincidan los colores y el estampado. La única diferencia que se permite en un par de calcetines es que tenga o no agujeros. Pero, ¡cuidado! No puede haber más de 3 agujeros en los calcetines de las fichas que hayáis reunido.

Reglas para rebuscar:

- Solo podéis rebuscar **con una mano**.
- **No se puede robar** un par de calcetines que ya se encuentre delante de un jugador/a.

Señal para dejar de buscar:

¿Tienes delante tuyo 5 parejas de calcetines?

Entonces coge rápidamente el **monstruo de los calcetines** del centro de la mesa y **grita “¡parad de buscar!”**.

Y ahí acaba el revuelo. Quien tenga aún fichas de **calcetines** en la mano deberá dejarlas en el montón de calcetines y no podrá colocarlas con las que haya acumulado.

Comprobación de los calcetines:

Ahora **comprobáis** juntos/as las fichas de calcetines del jugador/a que ha cogido el monstruo de los calcetines.

- **¿Todos los pares están bien emparejados y hay un máximo de 3 agujeros?**

El jugador/a obtiene una **ficha de pinza de la ropa** y la puede poner delante suyo para que cuente como un **punto**.

- **¿Algún par está mal emparejado y/o hay más de 3 agujeros?**

Lamentablemente, el jugador/a no obtiene esta vez ninguna ficha de pinza de la ropa.

En ese caso, todos los demás jugadores/as se ponen a contar sus pares de calcetines.

Quien haya conseguido reunir el mayor número de pares de calcetines bien emparejados,

con un máximo de 3 agujeros, coge una ficha de pinza de la ropa y la coloca como punto delante suyo.

¿Sois varios/as quienes habéis encontrado el mismo número de pares de calcetines bien emparejados?

Entonces todos esos jugadores/as empatados/as reciben una ficha de pinza de la ropa.





Vuela, pequeña polilla:

A continuación, la pequeña polilla „vuela“ a la colección de calcetines con más agujeros de esta ronda. ¿Quién de vosotros/as tiene delante suyo el **mayor número de fichas de calcetines con agujero** (¡pero no más de 3 agujeros!)? Coge la polilla y colócala delante tuyo. Mientras la pequeña **polilla** esté delante tuyo contará como un **punto**, como si fuera una ficha de pinza de la ropa.

¿Sois varios/as quienes habéis encontrado el mismo número de fichas de calcetines agujereados? Entonces la pequeña polilla no sabe dónde acudir y se queda donde está.



Nueva ronda:

A continuación, colocad de nuevo las fichas de calcetines en el montón de calcetines grande. Revolvedlas bien antes de comenzar la siguiente ronda.

Quien haya cogido en la ronda anterior el monstruo de los calcetines lo coloca de nuevo en el centro y, a continuación, da la señal de inicio: “¡Monstruo de los calcetines!”.

FINALIZACIÓN DE LA PARTIDA:

La partida termina cuando uno de los jugadores/as haya **logrado 3 puntos** al final de una ronda (es decir, tras el paso „Vuela, pequeña polilla“). Habrás **ganado** si tienes 3 fichas de pinza de la ropa o 2 fichas de pinza de la ropa y la pequeña polilla delante tuyo.

¿Sois varios/as quienes habéis logrado 3 puntos en la misma ronda? Entonces, como hay un empate, habrá una **eliminatória** entre esos jugadores/as. Todas las fichas de calcetines se devuelven al centro. Después de la señal de inicio, los jugadores/as se ponen a rebuscar al mismo tiempo. Gana el primero/a en colocar delante suyo un par de calcetines emparejados y, además, coger rápidamente el monstruo de los calcetines del centro.

RETO CON CALCETINES EN LAS MANOS:

¿Estáis preparados/as para el siguiente gran reto que os presenta el monstruo de los calcetines? Entonces poneos todos/as un **calcetín de tejido** de colores **en la mano con la que rebuscáis** y volved a intentarlo así. Se aplican las mismas reglas. Lo único es que no podéis quitaros en ningún momento el calcetín de la mano; ni para rebuscar ni para coger el monstruo de los calcetines.

Lo que podéis hacer es que solo los jugadores/as más experimentados/as se pongan el calcetín, para darles un poco de ventaja a los/as más jóvenes. De esa forma se ajusta correctamente el grado de dificultad a las diferentes capacidades dentro de un grupo de jugadores/as.

Calcetines escondidos:

Aumentará aún más la dificultad del juego si después de cada ronda cogéis cada uno/a una ficha de calcetín y la **devolvéis a la caja**. De esa forma, puede que busquéis una ficha con la que ya no estéis jugando.



Queridas familias:

en www.haba-play.com/Ersatzteile podéis ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayáis perdido.



RUBA CALZINI

Limitierte Jubiläums-Edition

Un gioco di ricerca e di raccolta mostruosamente veloce, per 2-5 bambini a partire da 4 anni.

Autore: Michael Schacht
Illustrazioni: Martina Leykamm
Testo: Patrick Tonn
Durata del gioco: circa 10 minuti



Una festa sfrenata in occasione del 20esimo anniversario. Il mostro dei calzini ha messo tutti i calzini a soqqadro! Solo chi osserva con attenzione riuscirà ad abbinare ciascun calzino al suo gemello. Ma... cosa succede? Alcuni calzini hanno un buco? Tutta colpa della piccola falena dal grande appetito! Fate dunque attenzione a non raccogliere troppi calzini con il buco.

Raccogliete cinque paia di calzini adatti e prendete in premio una molletta.

Vince il gioco chi raccoglie per primo 3 mollette.

CONTENUTO:



5 calzini di stoffa colorati

1 falena

1 mostro dei calzini

48 tessere calzino (24 paia)

15 tessere molletta



PRIMA DI COMINCIARE:

Mettete il mostro dei calzini al centro del tavolo. Tenete pronte le tessere molletta e la piccola falena. I calzini di stoffa colorati vi servono solo per la **sfida con i calzini nelle mani**.

Lasciate tutte le tessere calzino nella scatola, chiudetela e scuotetela energeticamente in modo da mescolarle a fondo. Poi aprite la scatola e sparpagliate le tessere calzino intorno al mostro dei calzini. Questo è il mucchio dei calzini.

SI COMINCIA:

Chi di voi ha oggi i calzini più colorati (o in alternativa quelli più bucati)? Inizia e chiama ad alta voce il segnale di partenza: „**Ruba calzini!**“

Rovistate subito **contemporaneamente** nel mucchio dei calzini. Cercate di trovare il prima possibile **5 paia adatte**, che **sistamate** poi davanti a voi.

Attenzione: le tessere calzino si assomigliano tutte. Fate quindi attenzione a trovare le coppie identiche, quelle cioè con lo stesso motivo e dello stesso colore. L'unica differenza ammessa sono i buchi che troverete su alcune tessere calzino. Ma attenzione: sulle tessere che avete raccolto possono esserci al massimo 3 buchi.

Regole per rovistare:

- Dovete rovistare **con una sola mano**.
- **Non potete sgraffignare** le coppie di calzini poste davanti agli altri giocatori!

Fermi tutti:

Hai sistemato **5 paia di calzini** davanti a te?

Afferra velocemente il **mostro dei calzini** al centro del tavolo ed esclama „**fermi tutti!**“: la ricerca è finita.

Chi è rimasto con delle tessere calzino in mano deve rimetterle nel mucchio dei calzini e non può più aggiungerle a quelle già raccolte.

Controllo dei calzini:

Ora **controllate** insieme le coppie di calzini del bambino che ha afferrato il mostro dei calzini.

• Tutte le coppie corrispondono e hanno al massimo 3 buchi?

Il bambino riceve una **tessera molletta**, che sistema davanti a sé. La tessera vale come **un punto**.

• Mancano delle coppie e/o ci sono più di 3 buchi?

Il bambino non riceve purtroppo nessuna tessera molletta.

In questo caso tutti gli altri bambini controllano invece le rispettive coppie di calzini.

Chi è riuscito a riunire il maggior numero di coppie di calzini identiche con al massimo 3 buchi prende una tessera molletta, che vale come un punto, e la sistema davanti a sé.

Ci sono più giocatori con lo stesso numero di coppie di calzini identiche? In tal caso tutti i





Vola, piccola falena:

La piccola falena „vola“ ora verso il giocatore che ha raccolto il **maggior numero di calzini con buchi** in questo giro. Chi di voi ha davanti a sé il maggior numero di tessere calzino con buchi (ma non più di 3)? Prendi la **piccola falena** e mettila davanti a te. Finché la **piccola falena** è sistemata davanti a te, vale come un **punto**, proprio come una tessera molletta.

Ci sono più giocatori con lo stesso numero di coppie di calzini con buchi? In tal caso la piccola falena non riesce a decidersi e rimane ferma al suo posto.

Nuovo giro:

Ora rimettete tutte le tessere calzino nel grande mucchio dei calzini. Mescolatelo a fondo prima di iniziare il giro successivo.

Il bambino che nel giro precedente ha afferrato il mostro dei calzini lo rimette al centro del tavolo e chiama il segnale di partenza: „Ruba calzini!“



QUANDO FINISCE IL GIOCO?

Il gioco finisce non appena uno dei giocatori ha **ottenuto 3 punti** alla fine del giro (quindi dopo la fase „Vola, piccola falena“). Vinci quindi se hai davanti a te 3 tessere molletta o 2 tessere molletta e la piccola falena.

Più giocatori hanno ottenuto i 3 punti nello stesso giro? In caso di parità, si svolge un ultimo **giro decisivo** tra i bambini in questione! Tutte le tessere calzino vengono rimesse al centro. Al segnale di partenza i bambini rovistano contemporaneamente. Il primo che sistema davanti a sé una coppia di calzini adatta e afferra anche il mostro dei calzini al centro vince il gioco!

SFIDA CON CALZINI NELLE MANI:

Siete pronti per cimentarvi in un'altra delle sfide che vi propone il mostro dei calzini? In tal caso infilate i **calzini di stoffa colorata nelle vostre mani** e provate a giocare in questo modo! Le regole rimangono invariate. Non potete però togliere il calzino di stoffa, né per rovistare e nemmeno per afferrare il mostro dei calzini.

Ovviamente anche gli esperti in fatto di calzini possono scegliere di indossare un calzino di stoffa per dare un piccolo vantaggio ai più piccoli. Così il grado di difficoltà può venire facilmente adattato alle diverse capacità dei componenti del gruppo.

Nascondi i calzini

Il gioco si fa ancora più duro se dopo ogni giro togliete una tessera calzino e la **rimettete nella scatola**. Potreste così ritrovarvi a cercare una tessera adatta che non fa più parte del gioco.



*Cari bambini e cari genitori,
sul sito www.haba-play.com/Ersatzteile (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.*

HABA



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

Art. Nr.: 2011722001

 **WARNING:**
CHOKING HAZARD -

Small parts. Not for children
under 3 years.