

# HABA

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



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

## SOCKEN ZOCKEN

Karten wühlen,  
Paare schnappen!





DEUTSCH

# Socken Zocken



Ein monsterschnelles Suchspiel für 2–6 Kinder ab 4 Jahren.

**Autor:** Michael Schacht  
**Illustration:** Martina Leykamm  
**Redaktion:** Patrick Tonn  
**Spieldauer:** ca. 10 Minuten

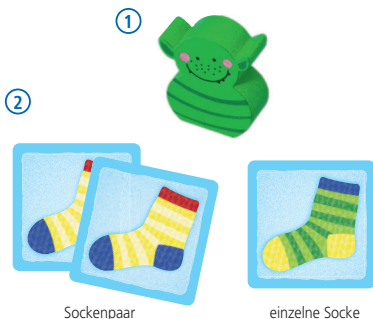


Im Kleiderschrank herrscht ein wildes Durcheinander: Das kleine Sockenmonster hat wieder alles kräftig durchgewühlt! Nur wer genau schaut und flink ist, kann die passenden Sockenpaare finden. Zur Belohnung gibt es dafür ein Sockenmonster-Plättchen.

**Wer am Ende die meisten Sockenmonster-Plättchen gesammelt hat, gewinnt!**

## Spielinhalt

1 Sockenmonster ①      8 Sockenmonster-Plättchen ③  
 48 Sockenkarten (= 24 Sockenpaare) ②      1 Spielanleitung



Vorderseite:  
Sockenmonster



## Vor dem ersten Spiel

Bevor es losgehen kann, müsst ihr noch die acht Sockenmonster-Plättchen aus dem Pappbogen drücken. Die übriggebliebenen Rahmen könnt ihr entsorgen. Ihr benötigt sie nicht mehr.

DEUTSCH



## Spielvorbereitung

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



## Spielablauf

Wer die meisten Löcher in den Socken hat, darf das Startsignal geben und laut „Socken zocken!“ rufen. Ihr fangt sofort an, **gleichzeitig** im Sockenhaufen herumzuwühlen. Euer Ziel ist es, möglichst viele Sockenpaare zu finden und vor euch abzulegen.



**Wichtig:**

- Ihr dürft nur mit einer Hand wühlen. Haltet die andere Hand hinter eurem Rücken oder unter dem Tisch.
- Ein Sockenpaar, das bereits vor einem Kind liegt, darf nicht mehr stibitzt werden!

**Socken-Stopp!**

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

**Socken-Check!**

Kontrolliert nun gemeinsam, ob das Kind mit dem Sockenmonster wirklich nur zusammenpassende Sockenpaare gesammelt hat.

- **Passen alle Sockenpaare zusammen?**

Dann bekommt das Kind mit dem Sockenmonster zur Belohnung ein Sockenmonster-Plättchen.

- **Passt mindestens ein Sockenpaar nicht zusammen?** Dann bekommt das Kind mit dem Sockenmonster kein Sockenmonster-Plättchen. Stattdessen zählen alle anderen Kinder ihre Sockenpaare. Wer die meisten richtigen Sockenpaare sammeln konnte, nimmt sich ein Sockenmonster-Plättchen als Belohnung.



Haben mehrere Kinder gleich viele Sockenpaare gefunden, bekommt niemand ein Sockenmonster-Plättchen. Legt stattdessen ein Sockenmonster-Plättchen zurück in die Schachtel.



## Eine neue Runde beginnt:

Legt alle Sockenkarten wieder auf den großen Sockenhaufen. Gemeinsam mischt ihr den Haufen kräftig durch. Wer die vorherige Runde gewonnen hat, stellt das Sockenmonster in die Tischmitte und ruft das Startsignal: „Socken zocken!“



## Spielende

Das Spiel endet, sobald das letzte Sockenmonster-Plättchen verteilt ist. Wer hat jetzt die meisten Sockenmonster-Plättchen? Du gewinnst das Spiel!

Bei Gleichstand gibt es eine allerletzte Entscheidungsrunde zwischen diesen Kindern: Alle Socken kommen in die Mitte und werden gut gemischt. Nach dem Startsignal wühlen diese Kinder gleichzeitig. Wer zuerst ein Sockenpaar vor sich ablegen kann und außerdem schnell das Sockenmonster aus der Mitte schnappt, gewinnt.

## Variante für Socken-Profis

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

- Die Sockenmonster-Plättchen werden gemischt und mit dem Sockenmonster nach oben gestapelt.
- Das älteste Kind dreht die oberste Sockenmonster-Karte um und legt sie für alle sichtbar auf den Tisch. Anschließend ruft es das Startsignal „Socken zocken!“
- Alle Kinder wühlen gleichzeitig mit einer Hand im Sockenhaufen und versuchen ein Sockenpaar zu finden, das mindestens einer der beiden Vorgaben auf dem Sockenmonster-Plättchen entspricht.

Wer zuerst ein Sockenpaar gefunden hat, schnappt nach dem Sockenmonster.



Kontrolliert gemeinsam, ob die beiden Socken auch wirklich zusammengehören und ob sie mindestens einer Vorgabe vom aufgedeckten Sockenmonster-Plättchen entsprechen:

- Ja? Du bekommst ein Sockenmonster-Plättchen als Belohnung. Stelle das Sockenmonster zurück in die Tischmitte. Eine neue Runde beginnt.
- Nein? Du hattest leider Pech und musst für die restliche Runde aussetzen. Stelle das Sockenmonster zurück in die Tischmitte. Die anderen suchen weiter nach einem passenden Sockenpaar.

Das Spiel endet, sobald das letzte Sockenmonster-Plättchen verteilt ist. Wer die meisten Sockenmonster-Plättchen vor sich liegen hat, gewinnt. Bei Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.



---

Liebe Kinder, liebe Eltern,  
unter [www.haba-play.com/Ersatzteile](http://www.haba-play.com/Ersatzteile) können Sie ganz einfach nachfragen,  
ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.



# Socken Zocken

A monstrously-fast searching game for 2 to 6 children  
ages 4 years and older.

**Game Designer:** Michael Schacht  
**Illustrator:** Martina Leykamm  
**Game Developer:** Patrick Tonn  
**Playtime:** about 10 Minutes



ENGLISH

What a mess! The little sock monster has been rummaging through the dresser again. Only players who look closely and quickly and find the most matching pairs of socks will earn a coveted sock monster tile as the reward.

**The player with the most sock monster tiles at the end wins.**

## Contents

1 sock monster ①  
48 sock cards (= 24 pairs of socks) ②  
8 sock monster tiles ③  
1 rulebook



Pair of socks

Single sock

Front: Sock  
monster



Back: Search  
criteria (for game  
variation)

## Before the First Game

Before starting, press the eight sock monster tiles out of the cardboard sheet. The remaining frames can be disposed of as they are no longer needed.

ENGLISH

## Game Setup

Place the sock monster in the center of the table. Shuffle all the sock cards and distribute them around the sock monster as a colorfully messy pile. Keep the eight sock monster tiles handy.



## How to Play

The player with the most holes in their socks may give the start signal and loudly shout "Socken Zocken!" All players immediately start rummaging through the pile of socks **at the same time**. Your goal is to find as many matching pairs of socks as possible and place them in front of you.



### Important:

- You may only rummage with one hand. Keep the other hand behind your back or under the table.
- A pair of socks that is already in front of a child may not be stolen!



### Sock stop!

The first player to have five pairs of socks in front of them grabs the sock monster from the center of the table. This signals all other players must now stop rummaging. If you still have sock cards in your hand, you may no longer place them next to collected ones; return the tiles back to the center of the table.

ENGLISH



### Sock check!

Cooperatively everyone checks whether the child who grabbed the sock monster has correctly collected five matching pairs of socks.

- **Do all the pairs of socks match?** Then the child with the sock monster receives a sock monster tile as a reward.
- **Does at least one pair of socks not match?** Then the child with the sock monster does not receive a sock monster tile. Instead, all other children count their pairs of socks. The player who collected the most matching pairs of socks earns a sock monster tile as a reward.



If several children have found the same number of matching sock pairs, no player receives a sock monster tile and instead a sock monster tile is removed from the game and placed back in the box.



### A new round begins:

Place all the sock cards back in the large pile of socks. Everyone mixes the pile together. The player who won the previous round places the sock monster in the center of the table and calls out the start signal – "Socken Zocken!"



## ENGLISH

### End of the Game

The game ends when the last sock monster tile has been distributed. Who now has the most sock monster tiles? They are the sock monster champion!

In the event of a tie, there is a final decision-making round between these children. All the socks are placed in the center and mixed well. After the start signal, these 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.



### Variant for sock pros

The rules of the basic game apply, but with the following changes:

- Shuffle the sock monster tiles and make a pile with the sock monster facing up.
- The oldest child turns the top sock monster card over and places it face up on the table for everyone to see. Then they call out the start signal "Socken Zocken!"
- At the same time, all children rummage through the pile of socks with one hand to search for a pair of socks that matches at least one of the two specifications on the sock monster tile.

The first player to find a suitable pair of socks grabs the sock monster. All players check whether the two socks really match and also whether they suit at least one of the requirements of the face-up sock monster tile:



- Yes? You receive a sock monster tile as a reward. Place the sock monster back in the center of the table. Start a new round.
- No? Unfortunately, you were unlucky and must now sit out for the rest of the round. Place the sock monster back in the center of the table. The others continue searching for a suitable pair of socks.

The game ends when the last sock monster tile has been distributed. The player with the most sock monster tiles in front of them wins. In the event of a tie, you share the victory.

ENGLISH




---

*Dear Children and Parents,  
At [www.haba-play.com/Ersatzteile](http://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

Un jeu de recherche monstrueusement rapide pour  
2 à 6 enfants à partir de 4 ans.

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



FRANÇAIS

Dans l'armoire, tout est sens dessus dessous : le petit monstre aux chaussettes a encore mis le bazar ! Use de ton sens de l'observation et fais preuve de rapidité pour retrouver les paires de chaussettes. Il y a une tuile « monstre aux chaussettes » à gagner en récompense.

**Le vainqueur est le joueur qui réunit le plus grand nombre de tuiles de monstre aux chaussettes !**

## Contenu du jeu

- 1 monstre aux chaussettes ①
- 48 cartes « chaussette »  
(= 24 paires de chaussettes) ②
- 8 tuiles « monstre aux chaussettes » ③
- 1 règle du jeu



Paire de chaussettes

1 seule chaussette



## Avant de jouer pour la première fois

Avant de commencer, détachez les huit tuiles « monstre aux chaussettes » de la planche cartonnée. Vous pouvez ensuite jeter la planche en suivant les consignes de tri, vous n'en aurez plus besoin.

## Préparatifs

Posez le monstre aux chaussettes au milieu de la table. Mélangez toutes les cartes « chaussette » et répartissez-les en formant un mélange multicolore autour du monstre. Préparez les huit tuiles « monstre aux chaussettes ».



FRANÇAIS



## Déroulement du jeu

Celui qui a le plus de trous dans ses chaussettes peut donner le signal de départ : « Raflez les chaussettes ! » Vous commencez immédiatement à fouiller **tous en même temps** dans le tas de chaussettes. Votre objectif est de trouver le plus de paires de chaussettes possible avant de les poser devant vous.



### Attention :

- Vous ne pouvez chercher que d'une seule main. Placez votre autre main derrière votre dos ou sous la table.
- Une paire de chaussettes qui se trouve déjà devant un enfant ne peut pas être volée !



### Stop ! Arrêt de la recherche de chaussettes

Le premier à avoir cinq paires de chaussettes devant lui attrape le monstre aux chaussettes au milieu de la table. La raffe de chaussettes est alors terminée. Celui qui tient encore des cartes de chaussette en main ne peut plus les poser devant lui ! Ces cartes doivent être reposées au milieu de la table.

### Vérification des paires de chaussettes

Maintenant, vérifiez ensemble si l'enfant qui a le monstre aux chaussettes n'a réuni que des paires de chaussettes assorties.

#### • Toutes ses paires de chaussettes sont assorties ?

L'enfant reçoit une tuile « monstre aux chaussettes » en récompense.

#### • Au moins une paire de chaussettes est dépareillée ?

L'enfant ne reçoit pas de tuile « monstre aux chaussettes » en récompense. Les autres enfants comptent alors leurs paires de chaussettes. Celui qui a réuni le plus grand nombre de paires de chaussettes assorties prend une tuile « monstre aux chaussettes » en récompense.



Si plusieurs enfants ont trouvé le même nombre de paires de chaussettes, personne ne reçoit de tuile « monstre aux chaussettes ». Rangez une tuile « monstre aux chaussettes » dans la boîte.

## Une nouvelle manche commence :

Remplacez toutes les cartes de chaussettes dans le grand tas de chaussettes. Ensemble, mélangez vigoureusement les chaussettes. Celui qui a gagné la manche précédente remplace le monstre aux chaussettes au milieu de la table et donne le signal de départ : « Raflez les chaussettes ! »

## Fin de la partie

Le jeu s'achève dès que la dernière tuile « monstre aux chaussettes » est distribuée. Qui a le plus grand nombre de tuiles « monstre aux chaussettes » ? Il remporte alors la partie !

En cas d'égalité, les enfants jouent un dernier tour décisif : ils reposent toutes les chaussettes au milieu et les mélangent bien. Après le signal de départ, les enfants se lancent tous en même temps dans la recherche de chaussettes assorties. Le premier à poser une paire de chaussettes devant lui, puis à prendre le monstre aux chaussettes au milieu remporte la partie.

FRANÇAIS



## Variante pour les pros des chaussettes

Les règles du jeu de base s'appliquent avec les modifications suivantes :

- Toutes les tuiles « monstre aux chaussettes » sont mélangées, puis empilées face « monstre » visible.
- L'enfant le plus âgé retourne la tuile « monstre aux chaussettes » du dessus et la place sur la table de manière à ce que tout le monde puisse bien la voir. Il donne ensuite le signal de départ : « Raflez les chaussettes ! »
- Tous les enfants commencent en même temps à chercher les chaussettes d'une seule main et tentent de trouver une paire de chaussettes qui correspond au moins à l'une des deux consignes de la tuile « monstre aux chaussettes ».

Le premier à en trouver une saisit le monstre aux chaussettes.

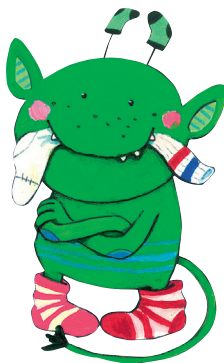
Vérifiez ensemble que les deux chaussettes sont vraiment assorties et si elles correspondent au moins à une consigne de la tuile « monstre aux chaussettes » retournée :

- Oui ? Tu reçois une tuile « monstre aux chaussettes » en récompense. Remplace le monstre aux chaussettes au milieu de la table. Une nouvelle manche commence.
- Non ? Quelle malchance ! Tu es éliminé jusqu'à la fin de cette manche. Remplace le monstre aux chaussettes au milieu de la table. Les autres joueurs continuent à chercher une paire de chaussettes assortie.



FRANÇAIS

Le jeu s'achève dès que la dernière tuile « monstre aux chaussettes » est distribuée. Le joueur qui a le plus de tuiles « monstre aux chaussettes » remporte la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.



---

*Chers enfants, chers parents,  
Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore  
disponible sur [www.haba-play.com/Ersatzteile](http://www.haba-play.com/Ersatzteile) dans la rubrique Pièces détachées.*

# Sokken zoeken

Een monsterlijk snel zoekspel voor 2–6 kinderen vanaf 4 jaar.

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



Het is een grote bende in de kledingkast: het kleine sokkenmonster heeft alles weer flink overhoop gehaald! Alleen wie goed kijkt en snel is, kan de bij elkaar passende sokken vinden. Als beloning is er een sokkenmonsterkaartje.

**Wie aan het einde de meeste gekleurde sokkenmonsterkaartjes heeft verzameld, wint het spel.**

## Inhoud van het spel

1 sokkenmonster ①      8 sokkenmonsterkaartjes ③  
48 sokkenkaarten (= 24 paar sokken) ②      1 handleiding



Sokkenpaar

Enkele sok

Voorkant:  
Sokkenmonster



Achterkant:  
Zoekopdracht  
(voor spelvariant)

NEDERLANDS

## Voor het eerste spel

Voordat je kunt beginnen, moet je de acht sokkenmonsterkaartjes uit het kartonnen bord drukken. Gooi het overgebleven kader weg. Je hebt deze niet meer nodig.

## Vorbereitung van het spel

Zet het sokkenmonster in het midden van de tafel. Schud alle sokkenkaarten en verdeel ze als kleurrijke wanordelijke berg rond het sokkenmonster. Houd de acht sokkenmonsterkaartjes bij de hand.



NEDERLANDS

## Spelverloop

Wie de meeste gaten in zijn sokken heeft, mag het startsignaal geven en luid "Sokken zoeken!" roepen. Jullie beginnen **allemaal tegelijk** in de berg sokken rond te zoeken. Het doel is om zoveel mogelijk paren sokken te vinden en voor je neer te leggen.



### Belangrijk:

- Jullie mogen maar met één hand zoeken. Houd de andere hand achter je rug of onder de tafel.
- Een paar sokken dat één van je medespelers voor zich heeft neergelegd, kan niet meer van hem worden afgepakt!



### Sokkenstop!

Wie als eerste vijf paar sokken voor zich heeft liggen, pakt het sokkenmonster uit het midden van de tafel. Daarmee stopt het zoeken. Wie nu nog sokkenkaarten in zijn hand heeft, mag deze niet meer bij de verzamelde kaarten leggen! Ze gaan terug naar het midden van de tafel.

### Sokkencheck!

Gezamenlijk controleren jullie of alle paren sokken van de speler die het sokkenmonster gepakt heeft, ook echt bij elkaar horen.

- **Past elk paar sokken bij elkaar?** Dan krijgt het kind een sokkenmonsterkaartje als beloning.
- **Past minstens één paar sokken niet bij elkaar?** Dan krijgt het kind met het sokkenmonster geen sokkenmonsterkaartje. In plaats daarvan tellen alle andere kinderen hun paren. Wie de meeste bij elkaar passende paren heeft verzameld, neemt een sokkenmonsterkaartje als beloning.

Als meerdere kinderen evenveel paar sokken hebben gevonden, krijgt niemand een sokkenmonsterkaartje. Leg in plaats daarvan een sokkenmonsterkaartje terug in de doos.



NEDERLANDS



### Een nieuwe ronde begint:

Leg alle sokkenkaarten weer op de grote berg sokken. Woel de stapel goed door elkaar. De winnaar van de vorige ronde zet het sokkenmonster terug in het midden van de tafel en roept het startsein: "Sokken zoeken!"

## Speleinde

Het spel is afgelopen zodra het laatste sokkenmonsterkaartje is verdeeld. Wie heeft de meeste sokkenmonsterkaartjes? Jij wint het spel.

Bij gelijkspel wordt er een allerlaatste beslissingsronde tussen deze kinderen gehouden: alle sokken worden goed geschud en weer in het midden gelegd. Na het startsein beginnen deze kinderen tegelijk te zoeken. Wie als eerste een paar sokken voor zich kan neerleggen en ook nog eens heel snel het sokkenmonster uit het midden grijpt, wint.

## Variant voor ervaren sokkenzoekers

Er gelden dezelfde regels als van het basisspel, afgezien van de volgende wijzigingen:

- De sokkenmonsterkaarten worden geschud en met het sokkenmonster omhoog op een stapel gelegd.
- Het oudste kind draait de bovenste sokkenmonsterkaart om en legt deze voor iedereen zichtbaar op tafel. Vervolgens roept hij het startsignaal "Sokken zoeken!"
- Alle spelers zoeken tegelijk met één hand in de berg sokken en proberen een paar sokken te vinden dat ten minste met één van de twee kenmerken op de sokkenmonsterkaart overeenkomt.

De speler die als eerste een paar sokken gevonden heeft, grijpt het sokkenmonster.

Gezamenlijk controleren jullie of de beide sokken bij elkaar horen en ten minste met één van de kenmerken van de omgekeerde kaart overeenkomen:

- Ja? Je krijgt een sokkenmonsterkaartje als beloning. Zet het sokkenmonster weer in het midden van de tafel. Een nieuwe ronde begint.
- Nee? Je hebt pech en je mag in deze ronde niet meer meespelen. Zet het sokkenmonster weer in het midden van de tafel. De anderen zoeken verder naar een bij elkaar passend paar sokken.

Het spel is afgelopen zodra het laatste sokkenmonsterkaartje is verdeeld. Wie de meeste sokkenmonsterkaartjes voor zich heeft liggen, wint het spel. Bij een gelijke stand delen jullie de overwinning.



NEDERLANDS



---

*Geachte ouders, lieve kinderen  
via [www.haba-play.com/Ersatzteile](http://www.haba-play.com/Ersatzteile) kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte  
delen van het spelmateriaal nog kunnen worden nabesteld.*

# El Monstruo de los Calcetines

Un juego de búsqueda monstruosamente rápido para 2–6 niños/as a partir de 4 años.

**Autor:**

Michael Schacht

**Ilustración:**

Martina Leykamm

**Redacción:**

Patrick Tonn

**Duración de la partida:** aprox. 10 minutos



Hay un desorden salvaje en el armario: ¡El pequeño monstruo de los calcetines ha vuelto a armar una buena! Solo quien mire con atención y actúe con agilidad podrá encontrar las parejas de los calcetines. Como recompensa hay una ficha del monstruo de los calcetines.

**Gana quien al final tenga el mayor número de fichas del monstruo de los calcetines.**

## Contenido del juego

1 monstruo de los calcetines ①

8 fichas del monstruo de los calcetines ③

48 cartas de calcetines (= 24 pares) ② 1 Instrucciones del juego



ESPAÑOL



Pareja de calcetines

Calcetín individual



## Antes de jugar por primera vez

Antes de empezar, debéis sacar las ocho fichas del monstruo de los calcetines del marco. Como ya no los vais a necesitar, podéis reciclar los marcos debidamente.

## Preparación del juego

Colocad al monstruo de los calcetines en el centro de la mesa. Mezclad todas las cartas de calcetines y repartidlas alrededor del monstruo de los calcetines en forma de montones de colores. Preparad las ocho fichas del monstruo de los calcetines.



## Desarrollo del juego

Quien tenga más agujeros en los calcetines podrá dar la señal de salida y gritar «¡Monstruo de los calcetines!»». Todos los jugadores/as empiezan a rebuscar **al mismo tiempo** en el montón de calcetines. Vuestro objetivo es encontrar el mayor número posible de pares de calcetines y colocarlos delante de vosotros/as.



ESPAÑOL



### Importante:

- Solo podéis rebuscar con una mano. Colocad la otra mano detrás de la espalda o debajo de la mesa.
- No puede robarse un par de calcetines que ya se encuentre delante de un jugador/a.



### ¡Alto a los calcetines!

Quien consiga primero cinco pares de calcetines cogerá el monstruo de los calcetines del centro de la mesa. Y ahí acaba el revuelo. Quien tenga aún cartas de calcetines en la mano no podrá colocarlas con las que haya acumulado. Volverán al centro de la mesa.

### ¡Control de calcetines!

Ahora comprobad juntos si el jugador/a con el monstruo de los calcetines ha reunido únicamente parejas de calcetines correctas.

- **¿Están bien combinados todos los pares de calcetines?** Entonces el jugador/a con el monstruo de los calcetines recibe como recompensa una ficha del monstruo.

- **¿Hay al menos un par de calcetines que no encaja?** En ese caso, el jugador/a con el monstruo de los calcetines no recibe ninguna ficha del monstruo. En su lugar, todos los demás jugadores/as cuentan sus pares de calcetines. Quien haya conseguido reunir el mayor número de pares correctos coge una ficha del monstruo de los calcetines como recompensa.



Si hay varios jugadores/as que han encontrado el mismo número de parejas de calcetines, nadie recibirá una ficha del monstruo de los calcetines. En su lugar, colocad una ficha del monstruo en la caja.

## Empieza una nueva ronda

Colocad de nuevo todas las cartas de calcetines en el montón de calcetines grande. Conjuntamente, mezclad bien el montón. Quien haya ganado la ronda anterior coloca el monstruo de los calcetines en el centro de la mesa y da la señal de salida: «¡Monstruo de los calcetines!».

## Finalización de la partida

La partida termina cuando se haya repartido la última ficha del monstruo de los calcetines. ¿Quién tiene el mayor número de fichas del monstruo de los calcetines? Este jugador/a será quien gane.

En caso de empate, habrá una eliminatoria entre esos jugadores/as: todos los calcetines se colocan en el centro y se mezclan bien. Después de la señal de inicio, esos jugadores/as se ponen a rebuscar al mismo tiempo. Gana el primero/a en hacerse con un par de calcetines y, además, consigue pillar rápidamente el monstruo de los calcetines del centro.

## Variante para profesionales de los calcetines

Se aplicarán las reglas básicas del juego, aunque con los siguientes cambios:

- Se mezclan las fichas del monstruo de los calcetines y se apilan con el monstruo hacia arriba.
- El jugador/a más mayor da la vuelta a la primera carta del monstruo de los calcetines y la coloca sobre la mesa de forma visible para todos/as. A continuación, da la señal de inicio «¡Monstruo de los calcetines!».
- Todos los jugadores/as rebuscan al mismo tiempo, con una sola mano, en el montón de calcetines e intentan encontrar un par de calcetines que corresponda al menos a una de las especificaciones de la ficha del monstruo de los calcetines.

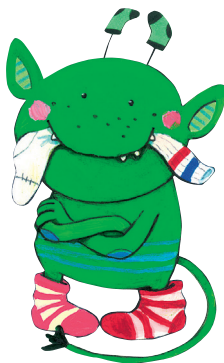
El primero/a que encuentre un par de calcetines se hace con el monstruo de los calcetines.



Comprobad juntos/as si los dos calcetines están realmente emparejados y si corresponden al menos a una de las especificaciones de la ficha del monstruo de los calcetines destapada:

- ¿Sí? Recibes la ficha del monstruo de los calcetines como recompensa. Devuelve el monstruo de los calcetines al centro de la mesa. Empieza con ello una nueva ronda.
- ¿No? Desafortunadamente, no puedes jugar durante el resto de esta ronda. Devuelve el monstruo de los calcetines al centro de la mesa. Los/as demás siguen buscando una pareja de calcetines.

La partida termina cuando se haya repartido la última ficha del monstruo de los calcetines. Gana quien haya conseguido el mayor número de fichas del monstruo de los calcetines. En caso de empate, compartiréis la victoria.



ESPAÑOL

---

Queridas familias:  
en [www.haba-play.com/Ersatzteile](http://www.haba-play.com/Ersatzteile) podéis ver si todavía disponemos  
de una pieza de juego que hayáis perdido.

# Ruba calzini

Un gioco di ricerca mostruosamente veloce,  
per 2–6 bambini a partire da 4 anni.

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



Nel guardaroba regna la confusione più assoluta: il piccolo mostro dei calzini ha di nuovo messo tutto a soqqadro! Solo chi osserva con attenzione e dà prova di sveltezza riuscirà ad abbinare ciascun calzino al suo gemello. In premio ottiene una tessera del mostro dei calzini.

**Alla fine vince chi ha raccolto il maggior numero di tessere del mostro dei calzini.**

## Prima di giocare per la prima volta

1 mostro dei calzini ① 48 carte calzino (= 24 coppie di calzini) ②  
8 tessere del mostro dei calzini ③ 1 istruzioni di gioco



Coppia di calzini

Calzino spaiato



Lato anteriore: mostro  
dei calzini

Lato posteriore:  
indicazioni per  
la ricerca (per la  
variante di gioco)

ITALIANO

## Prima di giocare per la prima volta

Prima di cominciare dovete staccare le otto tessere del mostro dei calzini dal cartoncino. Le cornici rimaste non vi servono più e potete gettarle via.

## Preparazione del gioco

Mettete il mostro dei calzini al centro del tavolo. Mescolate tutte le carte calzino e formate con esse un mucchietto, che distribuite in ordine sparso intorno al mostro dei calzini. Tenete pronte le otto tessere del mostro dei calzini.



## Svolgimento del gioco

Chi ha i calzini con il maggior numero di buchi può annunciare l'inizio delle ricerche al comando di "Ruba calzini!". Cominciate subito a rovistare contemporaneamente nel mucchio dei calzini. Il vostro obiettivo è trovare il maggior numero di coppie di calzini, che sistemate poi davanti a voi.



ITALIANO

### Importante:

- Potete cercare con una sola mano. Tenete l'altra mano dietro la schiena o sotto il tavolo.
- Non si possono sgraffignare le coppie di calzini poste davanti agli altri bambini!



### La ricerca si interrompe

Il primo che riesce a riunire cinque paia di calzini afferra il mostro dei calzini dal centro del tavolo. La ricerca è finita. Chi è rimasto con delle carte calzino in mano non può più aggiungerle a quelle già raccolte e deve rimetterle al centro del tavolo.

### Controllare i calzini

Controllate insieme se il bambino che ha afferrato il mostro dei calzini ha effettivamente trovato coppie di calzini identiche.

- **Le coppie di calzini sono tutte identiche?**

Il bambino che ha preso il mostro dei calzini riceve in premio una tessera del mostro dei calzini.

- **Non tutte le coppie di calzini sono identiche?**

In questo caso il bambino con il mostro dei calzini non riceve in premio nessuna tessera. Tutti gli altri bambini contano invece le rispettive coppie di calzini. Chi è riuscito a riunire il maggior numero di coppie di calzini identiche prende in premio una tessera del mostro dei calzini.



Se più bambini hanno trovato lo stesso numero di coppie, la tessera del mostro dei calzini non viene distribuita. Riponete invece una delle tessere nella scatola.

ITALIANO





## Ha inizio un nuovo turno

Rimettete tutte le carte calzino nel grande mucchio dei calzini e mescolatelo insieme a fondo. Chi ha vinto il giro precedente mette il mostro dei calzini al centro del tavolo e annuncia il segnale di via: "Ruba calzini!"

## Fine del gioco

Il gioco finisce non appena viene distribuita l'ultima tessera del mostro dei calzini. Chi ha raccolto il maggior numero di tessere del mostro dei calzini? Vieni così proclamato vincitore!

In caso di parità, si svolge un ultimo giro decisivo tra i bambini in questione: tutti i calzini vengono rimessi al centro del tavolo e mescolati a fondo. Dopo il segnale di via, i bambini rovistano contemporaneamente. Vince chi riesce a sistemare per primo davanti a sé una coppia di calzini e ad afferrare velocemente il mostro dei calzini dal centro del tavolo.

## Variente per esperti di calzini

Le regole del gioco di base rimangono invariate, eccezion fatta per quanto segue:

- Mescolate le tessere del mostro dei calzini e impilatele, con il lato del mostro dei calzini rivolto verso l'alto.
- Il bambino più grande gira la carta del mostro dei calzini in cima al mazzo e la mette sul tavolo, in modo che sia visibile a tutti. Poi annuncia l'inizio delle ricerche al comando di "Ruba calzini!"
- Tutti i bambini rovistano contemporaneamente con una mano nel mucchio dei calzini. Devono cercare una coppia che risponda ad almeno uno dei criteri indicati sulla tessera del mostro dei calzini.

Il primo che trova una coppia di calzini afferra il mostro dei calzini.



ITALIANO



Controllate insieme se i due calzini sono effettivamente identici e se corrispondono ad almeno uno dei criteri indicati sulla tessera del mostro dei calzini scoperta:

- Sì? Ricevi in premio una tessera del mostro dei calzini. Rimetti il mostro dei calzini al centro del tavolo. Ha inizio un nuovo giro.
- No? Purtroppo hai avuto sfortuna e devi saltare il resto del turno. Rimetti il mostro dei calzini al centro del tavolo. Gli altri continuano a cercare una coppia di calzini identica.

Il gioco finisce non appena viene distribuita l'ultima tessera del mostro dei calzini. Vince chi ha davanti a sé il maggior numero di tessere del mostro dei calzini. In caso di parità, venite proclamati vincitori a pari merito.



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

ITALIANO



# HABA



 **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-play.com](http://www.haba-play.com)

Art. Nr.: 306992

TL A170343 11/22