

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



## Socken zocken

Das Kartenspiel

## Lucky Sock Dip

The card game

## Rafle de Chaussettes

Le jeu de cartes

## Sokken zoeken

Het kaartspel

## El Monstruo de los Calcetines

El juego de cartas

## Il mostro dei Calzini

Il gioco di carte



Habermaab-Spiel Nr. 4714

## Socken zocken • Das Kartenspiel



Ein monsterschnelles Suchspiel für 2 - 6 Spieler von 4 - 99 Jahren.  
Mit Variante für geübte Socken-Zocker!

**Spielidee:** Michael Schacht  
**Illustration:** Martina Leykamm  
**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.

## Spielinhalt

- 1 Sockenmonster
- 8 Sockenmonster-Karten
- 48 Sockenkarten (= 24 Sockenpaare)
- 1 Spielanleitung

### 8 Sockenmonster-Karten



Vorderseite:  
Sockenmonster



Rückseite:  
Vorgabe  
(für Spielvariante)

### 48 Sockenkarten



Sockenpaar



einzelne Socke



## Spielidee

Gleichzeitig suchen alle Spieler in dem bunt gemischten Sockenhaufen nach passenden Sockenpaaren. Wer fünf Sockenpaare gefunden hat und als Erster das Sockenmonster schnappt, bekommt eine Sockenmonster-Karte als Belohnung. Das Ziel des Spiels ist es, die meisten Sockenmonster-Karten zu sammeln.

## Spielvorbereitung

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

## Spielablauf

Wer die meisten Löcher in seinen Socken hat, darf das Startsignal geben. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, ruft der jüngste Spieler laut „Socken zocken!“.

Sofort beginnen alle Spieler gleichzeitig im Sockenhaufen herumzuwühlen. Jeder Spieler versucht, möglichst viele Sockenpaare zu finden und vor sich abzulegen.

**Wichtig:**

- Es darf nur mit einer Hand gewühlt werden. Die andere Hand haltet ihr hinter eurem Rücken oder unter dem Tisch.
- Ein Sockenpaar, das ein Spieler vor sich abgelegt hat, darf ihm nicht mehr stibitzt werden!

**Sockenstopp!**

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

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

- Sind alle Paare richtig, bekommt er eine Sockenmonster-Karte als Belohnung.
- Wird ein falsches Paar entdeckt, bekommt er keine Sockenmonster-Karte. In diesem Fall zählen alle anderen Spieler ihre Sockenpaare. Der Spieler, der die meisten richtigen Sockenpaare sammeln konnte, nimmt sich eine Sockenmonster-Karte als Belohnung.



Haben mehrere Spieler die gleiche Anzahl Sockenpaare gefunden, bekommt keiner eine Sockenmonster-Karte. Stattdessen wird eine Sockenmonster-Karte zurück in die Schachtel gelegt.

### **Eine neue Runde beginnt:**

Legt alle Socken wieder auf den großen Sockenhaufen. Gemeinsam mischt ihr den Haufen kräftig durch, bevor die nächste Runde beginnt.

Der Gewinner der vorherigen Runde stellt das Sockenmonster in die Tischmitte und ruft das Startsignal: „Socken zocken!“

### **Spielende**

Das Spiel endet, sobald die letzte Sockenmonster-Karte verteilt ist. Der Spieler mit den meisten Sockenmonster-Karten gewinnt das Spiel.

Bei Gleichstand gibt es eine allerletzte Entscheidungsrunde zwischen diesen Spielern: Alle Socken kommen in die Mitte und werden gut gemischt. Nach dem Startsignal wühlen die Spieler gleichzeitig. Es gewinnt der Spieler, der ein Sockenpaar vor sich ablegen kann und als Erster das Sockenmonster aus der Mitte schnappt.

## Variante für geübte Socken-Zocker

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

- Die Sockenmonster-Karten werden gemischt und mit dem Sockenmonster nach oben gestapelt.
- Der älteste Spieler dreht die oberste Sockenmonster-Karte um und legt sie für alle sichtbar auf den Tisch. Anschließend ruft er das Startsignal „Socken zocken!“
- Alle Spieler wühlen gleichzeitig mit einer Hand in dem Sockenhaufen und versuchen ein Sockenpaar zu finden, das mindestens einer der bei den Vorgaben auf der Sockenmonster-Karte entspricht.

*Beispiel*



*Vorgabe 1*

*Vorgabe 2*



Der Spieler, der als Erster ein Sockenpaar gefunden hat, schnappt nach dem Sockenmonster.

Gemeinsam kontrolliert ihr, ob die beiden Socken auch zusammengehören und mindestens einer Vorgabe der aufgedeckten Karte entsprechen:

- Ist es ein passendes Sockenpaar, bekommt der Spieler die Sockenmonster-Karte als Belohnung.
- Passt das Sockenpaar nicht zusammen oder nicht zur Vorgabe auf der Karte, hat der Spieler Pech und muss für die restliche Runde aussetzen. Stellt das Sockenmonster zurück in die Tischmitte. Die anderen Spieler suchen weiter nach einem passenden Paar.

Das Spiel endet, sobald die letzte Sockenmonster-Karte verteilt ist. Es gewinnt der Spieler, der die meisten Sockenmonster-Karten vor sich liegen hat. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.





Habermaaß game nr. 3615

# Lucky Sock Dip The Card game



ENGLISH 

A monstrously quick searching game for 2 to 6 players ages 4 - 99.  
Includes variation for expert sock pickers!

**Author:** Michael Schacht  
**Illustrations:** Martina Leykamm  
**Length of the game:** approx. 10 minutes

There is bedlam in the cupboard. The small sock monster has muddled it all up!  
You have to be very alert and quick to find the matching pairs.

## Contents

- 1 sock monster
- 8 sock monster cards
- 48 socks (24 pairs)
- Set of game instructions

### 8 Sock monster cards



*front:  
sock monster*



*back:  
requisite*

### 48 Socks (24 pairs)



*pair of socks*



*odd sock*



## Game Idea

The aim of the game is to collect the most sock monster cards. Together the players look in the heap of muddled up socks for matching pairs. Whoever is the first to find five matching pairs and then snatch the sock monster, gets a sock monster card as a reward.

## Preparation

Place the sock monster in the center of the table. Shuffle all the socks and distribute them randomly round the monster. Get the eight sock monster cards ready.

## How to Play

Whoever has the most holes in their socks may give the starting signal. If you cannot agree the youngest player yells "Lucky Sock Dip"!

At the same time, all the players now start to rummage in the heap of socks. Everybody tries to find and put in front of him as many matching pairs as possible.

**Important:**

- You can only rummage with one hand. The other hand has to rest behind your back or on your lap.
- You cannot pinch a pair of socks from in front of another player!

**Stop socks!**

As soon as a player has five pairs of socks in front of him, he snatches the sock monster from the center, and the rummaging stops. Whoever still has socks in their hand, has to place them back in the center.

Together you check to see if all the pairs of the player who caught the sock monster, really match.

- If all the pairs match, the player gets a sock monster card as a reward.
- If there is an odd pair, the player does not get a reward. In this event the other players count their pairs. The one with the most correct pairs gets a sock monster card as a reward. If various players have the same number of matching pairs, nobody gets a monster card. Instead a monster card is drawn from the pile and returned to the game box.

**A new round starts:**

The socks are returned to the heap. Together you mix up the heap thoroughly before the next round starts.

The winner of the previous round puts the sock monster back in the center of the table and yells “Lucky Sock Dip”!

**End of the game**

The game ends as soon as not one sock monster card is left. The player with the most sock monster cards wins the game.

In the event of a draw, a last and decisive round is played. Put all socks in the center and shuffle them well. Give the starting signal. The players in question rummage but this time the one who is the first to locate a matching pair and then to snatch the monster, is the definitive winner.

## Variation for expert sock pickers

Play according to the rules of the basic game taking into account the following changes:

- The sock monster cards are shuffled and piled with the sock monster face up.
- The oldest player turns over the top sock monster card and places it on the table where everybody can see it well. Then the starting signal "Lucky Dip Sock" is given.
- All players rummage at the same time with one hand in the heap of socks and try to locate a pair of socks which match at least one of the "requisites" shown on the sock monster card.

*Example*



*requisite 1*

*requisite 2*



The first player to locate and put in front of him such a pair, grabs the sock monster.

Together you check to see that both socks match and show at least one of the requisites shown on the monster card:

- If it is a matching pair, the player gets the monster card as a reward.
- If the pair does not match or does not correspond with the requisite/s, the player has been unlucky and drops out of the round. Place the sock monster back in the center. The other players go on searching for a matching pair.

The game ends as soon as the last monster card has been collected. The player with the most monster cards wins the game. In case of a draw there are various winners.





Jeu Habermaaß n° 3327

## Rafle de chaussettes ● Le jeu de cartes



Un jeu de recherche rapide comme un monstre, pour 2 à 6 joueurs de 4 à 99 ans. Avec variante pour chercheurs de chaussettes expérimentés !

**Idée :** Michael Schacht  
**Illustration :** Martina Leykamm  
**Durée de la partie :** env. 10 minutes

Dans l'armoire, tout est sens dessus dessous : le monstre aux chaussettes a tout retourné ! Seul celui qui observera bien et sera rapide pourra trouver les bonnes chaussettes qui forment une paire.

## Contenu du jeu

- 1 monstre
- 8 cartes de monstre
- 48 cartes de chaussettes (= 24 paires de chaussettes)
- 1 règle du jeu

### 8 Cartes de monstre



*recto :  
monstre*



*verso :  
particularité  
recherchée*

### 48 Cartes de chaussettes



*paire de chaussettes*



*chaussette seule*



## Idée

En fouillant dans le tas coloré de chaussettes, les joueurs cherchent tous ensemble des chaussettes identiques pour former des paires. Celui qui aura cinq paires de chaussettes et attrapera en premier le monstre prend une carte de monstre en récompense. Le but du jeu est de récupérer le plus grand nombre de cartes de monstre.

## Préparatifs

Poser le monstre au milieu de la table. Mélanger toutes les chaussettes et les éparpiller en un tas autour du monstre. Préparer les huit cartes de monstre.

## Déroulement de la partie

Celui qui aura le plus de trous dans ses chaussettes a le droit de donner le signal de départ. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est alors le joueur le plus jeune qui dit tout fort : « rafler les chaussettes ! ».

Tous les joueurs se mettent alors à fouiller dans le tas de chaussettes. Chacun essaye de trouver le plus possible de chaussettes identiques pour former des paires et les pose devant lui.

**N. B. :**

- On fouille seulement avec une main. L'autre main est placée derrière son dos ou sous la table.
- Quand un joueur a posé une paire de chaussettes devant lui, on n'a plus le droit de la lui reprendre.

**Quand s'arrête-t-on de fouiller ?**

Dès qu'un joueur a récupéré cinq paires de chaussettes, il attrape le monstre posé au milieu de la table. Il faut alors s'arrêter de fouiller. Celui qui a encore des cartes de chaussettes dans la main doit les remettre au milieu de la table.

Tous les joueurs vérifient ensemble les paires de chaussettes du joueur qui a attrapé le monstre :

- Si toutes les paires sont bonnes, il prend une carte de monstre en récompense.
- S'il y a une mauvaise paire, il ne prend pas de carte en récompense. Dans ce cas, les autres joueurs comptent tous leurs paires de chaussettes. Celui qui aura pu récupérer le plus grand nombre de bonnes paires

prend alors une carte de monstre en récompense. Si plusieurs joueurs ont le même nombre de paires, personne ne prend de carte en récompense et une carte de monstre est remise dans la boîte.

### **Un nouveau tour commence :**

Remettre toutes les chaussettes dans le tas. Bien les mélanger avant de commencer le tour suivant.

Le gagnant du tour précédent pose le monstre au milieu de la table et donne le signal de départ : « rafler les chaussettes ! ».

### **Fin de la partie**

La partie se termine dès que la dernière carte de monstre a été récupérée. Le joueur qui a récupéré le plus de cartes de monstre gagne la partie.

En cas d'égalité, une partie est encore jouée avec les joueurs correspondants afin de les départager. Toutes les chaussettes sont remises au milieu de la table et sont mélangées. Après le signal de départ, les joueurs fouillent dans le tas. Celui qui posera une paire de chaussettes devant lui et prendra en premier le monstre gagne.



## Variante pour chercheurs de chaussettes expérimentés

On joue comme dans le jeu précédent, mais avec les différences suivantes :

- Les cartes de monstre sont mélangées et empilées, face monstre visible.
- Le joueur le plus âgé retourne la carte du haut de la pile et la pose au milieu de la table pour que tous les joueurs la voient bien. Ensuite, il donne le signal de départ : « rafler les chaussettes ! ».
- Tous les joueurs fouillent en même temps avec une main et essaient de trouver une paire de chaussettes qui correspond à l'une des deux particularités représentées sur la carte de monstre.

*Exemple*



*particularité n° 1*

*particularité n° 2*



Le joueur qui a trouvé en premier une paire de chaussettes attrape le monstre.

Tous les joueurs vérifient ensemble si les deux chaussettes sont identiques et si elles correspondent à l'une des deux particularités représentées sur la carte retournée :

- Si c'est une bonne paire de chaussettes, le joueur récupère la carte de monstre en récompense.
- Si les chaussettes sont différentes ou si elles ne correspondent pas à la particularité représentée sur la carte, le joueur n'a pas de chance et doit s'arrêter de jouer pendant le reste du tour. Le monstre est remis au milieu de la table. Les autres joueurs continuent de chercher une paire correcte.

La partie se termine dès que la dernière carte de monstre a été récupérée. Le gagnant est celui qui aura récupéré le plus de cartes de monstre. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.





Habermaaß-spel Nr. 3327

## Sokken zoeken • Het kaartspel



Een monsterlijk snel zoekspel voor 2 - 6 spelers van 4 - 99 jaar.  
Met variant voor ervaren sokkenzoekers!

**Spelidee:** Michael Schacht  
**Illustraties:** Martina Leykamm  
**Speelduur:** ca. 10 minuten

In de klerkast is het een verschrikkelijke janboel: het grote sokkenmonster heeft alles weer flink overhoop gehaald! Alleen wie goed kijkt en snel is, kan de bij elkaar horende sokken vinden.



## Spelinhoud

- 1 sokkenmonster
- 8 sokkenmonsterkaarten
- 48 sokkenkaarten (= 24 paar sokken)
- spelregels

### 8 Sokkenmonsterkaarten



*voorkant:  
sokkenmonster*



*achterkant:  
kenmerken*

### 48 Sokkenkaarten



*paar sokken*



*afzonderlijke sokken*

## Spelidee

Alle spelers zoeken tegelijk in de wanordelijke berg sokken naar bij elkaar passende sokken. Wie vijf paar sokken heeft gevonden en als eerste het sokkenmonster grijpt, krijgt als beloning een sokkenmonsterkaart. Het doel van het spel is om de meeste sokkenmonsterkaarten te verzamelen.

## Spelvoorbereiding

Zet het sokkenmonster in het midden van de tafel. Schud alle sokken en leg ze op een hoop rondom het sokkenmonster. Leg de acht sokkenmonsterkaarten klaar.

## Spelverloop

Wie de meeste gaten in zijn/haar sokken heeft, mag het startsein geven. Als jullie het niet eens kunnen worden, roept de jongste speler luid:

„Sokken zoeken!“

Nu beginnen alle spelers in de berg sokken rond te wroeten. Iedere speler probeert zoveel mogelijk paren sokken te vinden en voor zich neer te leggen.



## Belangrijk:

- Er mag maar met één hand worden gewroet. De andere hand moet op de rug of onder de tafel worden gehouden.
- Een paar sokken dat één van de spelers voor zich heeft neergelegd, kan niet meer van hem/haar worden afgepakt!

## Sokkenstop!

Zodra één van de spelers vijf paar sokken voor zich heeft liggen, grijpt hij/zij het sokkenmonster van tafel. Dit is het teken dat met wroeten gestopt wordt. Wie nu nog sokkenkaarten in zijn/haar hand heeft, moet deze terug op de tafel leggen.

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

- Als alle paren kloppen, krijgt de speler een sokkenmonsterkaart als beloning.
- Als er een onjuist paar wordt ontdekt, krijgt hij/zij geen beloning. In dit geval tellen alle andere spelers hun paren sokken. De speler die de meeste juiste paren sokken heeft verzameld, krijgt nu als beloning een

sokkenmonsterkaart. Indien meerdere spelers hetzelfde aantal paren sokken hebben gevonden, krijgt niemand een beloning. In plaats daarvan wordt een sokkenmonsterkaart terug in de doos gelegd.

### **Er begint een nieuwe ronde:**

Leg alle sokken opnieuw op de grote berg sokken. Met z'n allen woelen jullie de hoop flink door elkaar, voordat de volgende ronde begint.

De winnaar van de vorige ronde zet het sokkenmonster opnieuw in het midden van de tafel en roept het startsein: "Sokken zoeken!"

### **Einde van het spel**

Het spel is afgelopen zodra de laatste sokkenmonsterkaart is verdeeld. De speler met de meeste sokkenmonsterkaarten wint het spel.

Bij gelijkspel wordt er een allerlaatste beslissingsronde tussen deze spelers gehouden: alle sokken komen terug in het midden en worden goed geschud. Na het startsein beginnen de spelers tegelijk te wroeten. Wie een paar sokken voor zich kan neerleggen en als eerste het sokkenmonster uit het midden grijpt, wint.



## Variante 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.
- De oudste speler draait de bovenste sokkenmonsterkaart om en legt hem voor iedereen goed zichtbaar op de tafel. Vervolgens roept hij/zij het startsein: „Sokken zoeken!“.
- Alle spelers wroeten 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.

*Voorbeeld*



*kenmerk 1*

*kenmerk 2*

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 :

- Is het een paar sokken dat bij elkaar hoort, dan krijgt de speler als beloning de sokkenmonsterkaart.
- Horen de twee sokken niet bij elkaar of komen ze niet met één van de kenmerken van de kaart overeen, dan heeft de speler pech en mag hij/zij in deze ronde niet meer meespelen. Zet het sokkenmonster terug in het midden van de tafel. De overige spelers zoeken verder naar een bij elkaar passend paar.

Het spel is afgelopen zodra de laatste sokkenmonsterkaart verdeeld is. De speler die de meeste sokkenmonsterkaarten voor zich heeft liggen, wint. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.







Juego Habermäß núm. 3615

# El Monstruo de los Calcetines

El juego de cartas

Un juego de buscar parejas monstruosamente veloz, para 2 - 6 jugadores de 4 a 99 años. ¡Con una variante para „juntacalcetinos“ expertos!

**Autor:** Michael Schacht  
**Ilustraciones:** Martina Leykamm  
**Duración de una partida:** aprox. 10 minutos

En el armario de la ropa impera un desorden colosal: ¡el monstruito de los calcetines ha vuelto a poner todo patas arriba! Sólo quien sea espabilado y ponga toda su atención, podrá juntar los pares de calcetines que casan.

ESPAÑOL

## Contenido

- 1 monstruo de los calcetines
  - 8 cartas del monstruo de los calcetines
  - 48 cartas de calcetines (= 24 pares de calcetines)
- Instrucciones del juego

### 8 Cartas del monstruo de los calcetines



*anverso:  
monstruo de  
los calcetines*



*reverso:  
marcas*

### 48 Cartas de calcetines



*par de calcetines*



*calcetín suelto*

## Idea del juego

Todos los jugadores buscan a la vez en el montón de calcetines mezclados los pares que casan. Quien encuentre cinco pares de calcetines y sea el primero en pillar al monstruito, recibirá de premio una carta del monstruo. El objetivo del juego es re-unir el mayor número de cartas del monstruo de los calcetines.

## Preparativos

Poned al monstruo de los calcetines en el centro de la mesa. Mezclad todos los calcetines y repartidlos alrededor del monstruo. Tened las ocho cartas del monstruo preparadas.

## Cómo se juega

Dará la señal de comienzo quien tenga más agujeros en sus calcetines. Si no os podéis poner de acuerdo, el jugador más joven exclamará: «¡A juntar calcetines!».

E, inmediatamente, todos los jugadores comenzarán a revolver en la montaña de calcetines intentando encontrar el mayor número de pares y retirando los pares hallados.



### Importante:

- Sólo está permitido revolver con una mano en el montón. La otra mano os la lleváis a la espalda o la ocultáis bajo la mesa.
- No se permite robar a otro jugador los pares que éste ya haya juntado.

### ¡Fin del juntacalcetín!

En cuanto un jugador haya reunido cinco pares de calcetines, pillará al monstruo del centro de la mesa y se dará por finalizada la búsqueda. Quien tenga todavía cartas de calcetines en la mano, deberá devolverlas al centro de la mesa.

Controláis juntos si realmente casan todos los pares del jugador que ha pillado al monstruo:

- Si todos los pares son correctos, el jugador recibe como premio una carta del monstruo.
- Si se descubre que hay algún par incorrecto, el jugador se queda sin carta de premio. En este caso, los demás jugadores cuentan sus pares de calcetines. El jugador que tenga el mayor número de pares correctos, recibirá de premio una carta del monstruo. Pero si son varios los jugadores con el mismo número máximo de pares, no habrá carta de premio.

En su lugar devolveremos una carta del monstruo a la caja del juego.

### **Comienza una nueva ronda:**

Poned nuevamente todos los calcetines en el gran montón. Mezcláis bien todos juntos el montón antes de que dé comienzo la siguiente ronda.

El ganador de la ronda anterior coloca al monstruo de los calcetines en el centro de la mesa y da la señal de comienzo: «¡A juntar calcetines!»

### **Final del juego**

La partida acaba cuando se haya adjudicado la última carta del monstruo. Gana la partida el jugador que tenga en su poder más cartas del monstruo.

En caso de empate habrá una ronda de desempate entre los jugadores empatados: se ponen todos los calcetines en el centro de la mesa y se mezclan bien mezclados. A la señal de comienzo, estos jugadores comienzan a remover en el montón. Gana quien junte un par y sea el primero en pillar al monstruo de los calcetines.



## Variante para „juntacalceñeros“ expertos

Son válidas las reglas del juego básico pero con las siguientes modificaciones:

- Se barajan bien las cartas del monstruo y se apilan mostrando al monstruo de los calcetines.
- El jugador de más edad da la vuelta a la carta superior y la expone en la mesa a la vista de todos. A continuación da la voz de comienzo: «¡A juntar calcetines!».
- Todos los jugadores revuelven al mismo tiempo con una mano en el montón intentando juntar un par que reúna como mínimo una de las marcas que aparecen en la carta del monstruo.

*Ejemplo*



*marca 1*

*marca 2*

El jugador que junte un par de calcetines pillará al monstruo de los calcetines.

Ahora controlaréis juntos si casan los dos calcetines y si reúnen, además, una de las dos marcas que muestra la carta destapada:

- Si el par de calcetines es correcto, el jugador recibe como premio una carta del monstruo.
- Si el par de calcetines no casa o no reúne una de las marcas, el jugador queda eliminado de esa ronda. Colocad nuevamente al monstruo de los calcetines en el centro de la mesa. Los demás jugadores siguen buscando un par de calcetines correcto.

La partida acaba cuando se haya repartido la última carta del monstruo. Gana el jugador que haya reunido el mayor número de cartas del monstruo. En caso de empate serán varios los ganadores.







Gioco Habermas nr.3327

## Il mostro dei calzini • Il gioco di carte



Un gioco di ricerca mostruosamente veloce per 2 - 6 giocatori da 4 a 99 anni. Con variante per esperti trova-calzini

**Ideazione:** Michael Schacht  
**Illustrazioni:** Martina Leykamm  
**Durata del gioco:** circa 10 minuti

Nell'armadio regna il caos: il piccolo mostro dei calzini ha colpito ancora ed è tutto sottosopra! Solo chi osserva attentamente ed è svelto riuscirà ad appaiare i calzini in disordine.



## Contenuto del gioco

Mostro dei calzini

8 carte - mostro dei calzini

48 carte - calzini (=24 paia)

Istruzioni per giocare

**8 Carte -  
mostro dei calzini**



*fronte:  
mostro dei calzini*



*dorso:  
direttiva*

**48 Carte - calzini**



*paia di calzini*



*calzini spaiati*

## Ideazione

Tutti i giocatori cercano di formare delle coppie di calzini nello stesso momento pescandole dal mucchio disordinato. Riceve una carta - mostro in premio chi trova cinque paia di calzini e per primo acchiappa il mostro dei calzini. Scopo del gioco è raccogliere il maggior numero di carte - mostro dei calzini.

## Preparativi del gioco

Mettete il mostro dei calzini al centro del tavolo. Mescolate tutti i calzini e spargeteli disordinatamente intorno al mostro. Preparate le otto carte-mostro dei calzini.

## Svolgimento del gioco

Darà il segnale di via al gioco chi ha più buchi nei calzini. Se non riuscite ad accordarvi il più piccolo esclamerà: "Trova il calzino!"

Tutti i giocatori iniziano a cercare nel mucchio. Ognuno cerca di trovare il maggior numero di paia di calzini che metterà davanti a sé.



### Importante:

- E' permesso cercare solo con una mano. L'altra la terrete dietro la schiena o sotto il tavolo.
- Quando un giocatore ha messo davanti a sé un paio di calzini, nessuno potrà rubarglieli!

### Stop al calzino!

Quando un giocatore ha davanti a sé cinque paia di calzini, afferra il mostro al centro del tavolo. E' il segnale di stop al gioco. Chi in questo momento ha ancora in mano delle carte dovrà rimetterle al centro del tavolo.

Insieme controllate se tutte le paia di calzini pescate dal giocatore che ha afferrato il mostro corrispondono veramente.

- Se sono tutte giuste riceverà in premio una carta-mostro.
- Se si scopre un paio spaiato non riceverà il premio. In tal caso tutti gli altri giocatori contano le loro paia di calze. Chi ne ha di più riceve ora una carta-mostro in premio. Se c'è parità tra più gioca tori, nessuno riceve in premio una carta-mostro che ritorna invece nella scatola.

### **Ha inizio un nuovo giro:**

Tutti i calzini ritornano nel mucchio. Prima di iniziare un nuovo giro rimescolateli ben bene.

Chi ha vinto il giro mette il mostro al centro del tavolo ed esclama: "Trova il calzino!".

### **Conclusione del gioco**

Il gioco finisce quando tutte le carte-mostro sono state distribuite. Vince chi ha più carte-mostro.

In caso di parità si gioca un ultimo giro decisivo tra questi giocatori: si mescolano bene tutti i calzini al centro del tavolo; al segnale di via i giocatori rimestano di nuovo tra le carte. Vince il primo che incontra e mette davanti a sé un paio di calzini e afferra il mostro al centro del tavolo.



## Variante per esperti trova-calzini

Valgono le regole del gioco di base con queste varianti:

- Si mescolano le carte del mostro dei calzini e si forma un mazzo con fronte (mostro dei calzini) rivolta in alto.
- Il più grande gira la prima carta e la mette sul tavolo ben visibile a tutti. Dà poi il via: "Trova il calzino!".
- Tutti i giocatori rimestano con una mano nel mucchio di calzini cercando un paio di calzini che corrisponda almeno a una delle direttive che appaiono sulla carta del mostro dei calzini.

*Esempio*



*direttiva 1*

*direttiva 2*

Il primo che trova un paio di calzini afferra il mostro dei calzini.

Controllate insieme se i due calzini sono appaiati e se corrispondono almeno a una caratteristica della carta scoperta.

- Se il paio è giusto il giocatore riceve in premio la carta del mostro dei calzini.
- In caso contrario o in caso non corrisponda alla caratteristica sulla carta il giocatore ha avuto sfortuna e sarà eliminato dal giro. Rimettete il mostro dei calzini al centro del tavolo. Gli altri giocatori cercano un paio corretto.

Il gioco finisce quando tutte le carte-mostro sono state distribuite. Vince chi ha più carte-mostro davanti a sé. In caso di parità ci sono più vincitori.





Bitte alle Informationen aufbewahren!  
Please keep all the information!  
Veuillez conserver toutes les notices !  
A.u.b. alle gegevens bewaren!  
¡Por favor, conserve todo el material informativo!  
Si prega di conservare tutto il materiale informativo!

Habermaab GmbH  
August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany

[www.haba.de](http://www.haba.de)

Made in Germany

1/09

TL 74972