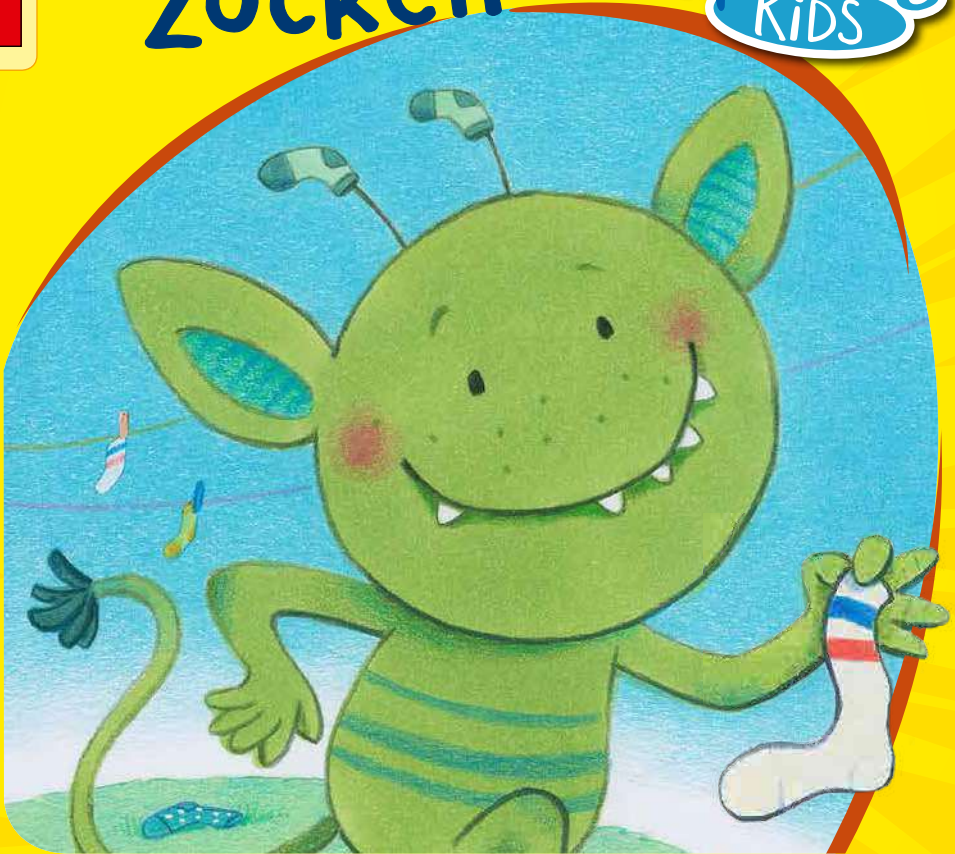




Spielanleitung · Instructions · Règle du jeu · Spelregels · Instrucciones · Istruzioni

SOCKEN

zocken



Raffle de chaussettes · Sokken zoeken · El monstruo de los calcetines · Ruba calzini

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2017



Liebe Eltern,

Ist Ihr Kind eine Sportskanone oder haben Sie eher einen kleinen Bewegungsmuffel zu Hause? Jedes Kind ist von Natur aus anders und das ist auch gut so. Wichtig ist jedoch, im Alltag der Kinder ein gesundes Maß an Bewegung zu finden – und vor allem einen zu überlisten: den inneren Schweinehund. Er sorgt dafür, dass uns immer eine Ausrede einfällt, warum wir uns gerade heute nicht bewegen wollen: schlechtes Wetter, fehlende Zeit, Sportkleidung in der Waschmaschine ... Doch je regelmäßiger es Kinder schon in jungen Jahren schaffen, den inneren Schweinehund zu überwinden und sich zu bewegen, desto leichter fällt es ihnen auch später.

Genau hier setzen die Active Kids-Spiele an: Sie wecken bei Kindern spielerisch den natürlichen Bewegungsdrang. Durch einfache Regeln und eine kurze Dauer lassen sich die Spiele schnell und einfach in den Alltag Ihres Kindes integrieren. Hier hat garantiert jeder Spaß und viel zu lachen – außer der innere Schweinehund.

Ihre

Active Kids-Macher von HABA





SOCKEN zocken



Ein monsterschnelles Bewegungsspiel für 2 - 4 Spieler von 5 - 99 Jahren.

Autoren: TREO GAME DESIGNERS Ltd. & Michael Schacht

Illustration: Martina Leykamm

Spieldauer: 10 - 15 Minuten

Die Sockenmonster stiften mal wieder ganz schön Verwirrung! Diesmal haben sie es auf die Socken in den Wäschekörben abgesehen. Die wollen sie wild durcheinanderwirbeln: rot zu blau und gelb zu grün oder andersherum... Drecksocken bringen zwischendurch alles noch zusätzlich durcheinander! Welches Sockenmonster schafft es am schnellsten, seine Socken kunterbunt in die Wäschekörbe zu werfen? Aber Achtung: So ganz ohne Regeln geht es auch bei wilden Sockenmonstern nicht zu.

Spielinhalt:

4 farbige
Wäschekörbe



1 Wäscheklammer



4 Socken-Sets
(je 5 Socken mit gleicher Ausstattung)

Spielvorbereitung

Sortiert die Socken zuerst nach ihren Ausstattungen. Dann nimmt sich jeder von euch ein Set Socken. Überzählige Socken werden nicht benötigt und kommen in die Schachtel zurück. Die Wäscheklammer wird ebenfalls im Grundspiel nicht benötigt. Verteilt die 4 Wäschekörbe mit möglichst viel Abstand zueinander im Raum. Wählt dabei Plätze aus, die jeder gut erreichen kann: z. B. auf dem Boden, im Regal, auf der Fensterbank usw. Es ist wichtig, dass jeder Spieler weiß, wo welcher Wäschekorb steht! Zum Schluss legt ihr die geschlossene Schachtel mit dem darauf abgebildeten Sockenmonster in der Raummitte auf den Boden.

Tipp: Wenn ihr noch mehr Action wollt, könnt ihr die Wäschekörbe nicht nur in einem Raum, sondern innerhalb der ganzen Wohnung, des Hauses oder auch im Garten verteilen!



Spielablauf

Nehmt euer Socken-Set in die Hand und stellt euch mit einer Fußspitze an der Schachtel auf. Dann gebt ihr gemeinsam das Startkommando „Socken zocken!“ Nach dem Startkommando rennt jeder mit seinen Socken so schnell wie möglich zu einem beliebigen Wäschekorb.

Wenn einer von euch an einem Wäschekorb angekommen ist, schaut er hinein. Welche Farbe hat die Socke im Wäschekorb? Die Farbe der Socke zeigt euch, zu welchem farbigen Wäschekorb ihr als nächstes laufen müsst. Bevor ein Spieler weiterlaufen darf, muss er eine seiner Socken in den Wäschekorb legen. **Achtung:** Sobald eine neue Socke im Wäschekorb liegt, zeigt immer die Farbe der obersten Socke, wohin der nächste Spieler laufen muss!



Beispiel:

Nach dem Startkommando rennt Elisa zum roten Wäschekorb. Die darin abgebildete Socke ist gelb. Sie nimmt ihre blaue Socke aus der Hand und legt sie in den Wäschekorb. Danach läuft sie schnell zum gelben Wäschekorb. Paul kommt als Nächster zum roten Wäschekorb. Für ihn gilt jetzt die blaue Socke und er muss zum blauen Wäschekorb laufen.

Wichtige Sockenregeln:

- **Sockenglück:** Hat die oberste Socke die gleiche Farbe wie der Wäschekorb, hast du Glück! Du darfst dir aussuchen, zu welchem anderen Wäschekorb du als nächstes läufst.

Tipp: Wenn du selbst eine gleichfarbige Socke in einen Wäschekorb legst, machst du es deinen Mitspielern leichter. Dann hat der nächste Spieler Sockenglück!



- **Achtung Drecksocke:** Liegt eine graue Socke (Drecksocke) ganz oben im Wäschekorb, musst du als nächstes zu dem Wäschekorb zurücklaufen, von dem du gerade gekommen bist.



- **Sockenstau:** Wenn zwei oder mehr Spieler zum gleichen Wäschekorb laufen, müsst ihr die Socken nacheinander in den Wäschekorb legen. Wer als Erster beim Wäschekorb war, darf anfangen usw.

Wichtig: Du musst immer zuerst eine Socke in den Wäschekorb legen, bevor du wieder losläufst!



Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler seine letzte Socke in einen Wäschekorb gelegt hat und anschließend als Erster seine Hand auf das Sockenmonster auf der Schachtel legt. Sockenstark! Du bist das schnellste Sockenmonster weit und breit!

Monsterehre

Auch wenn es bei der wilden Sockenjagd turbulent zugeht, sind Sockenmonster ganz ehrliche Monster! Deshalb versteht es sich von selbst, dass sie sich an alle Regeln halten. Sollte aber am Spielende doch einmal der Verdacht bestehen, dass sich der Gewinner zum Sieg gemogelt hat und nicht immer zum richtigen Wäschekorb gelaufen ist, könnt ihr dies leicht nachprüfen: Lauft von der Schachtel mit dem Sockenmonster alle Wäschekörbe ab und kontrolliert die Socken des Gewinners und die Socken darunter. Die Socken des Gewinners erkennt ihr an der entsprechenden Ausstattung. So fällt sofort auf, ob er zu Recht gewonnen hat oder ein Schummelmonster ist. Aber wie gesagt, es ist eigentlich Ehrensache, dass nicht geschummelt wird!



Spielvariante

Jetzt wird's noch mal extra wild. Mit der monsterstarken Wäscheklammer kommt noch mehr Bewegung ins Spiel! Es gelten die Regeln des Grundspiels bis auf folgende Änderungen:

- Klemmt zu Beginn die Klammer an einen beliebigen Wäschekorb.
- Legt eine Aktion fest: z. B. dreimal in die Hände klatschen, zuerst fünf Kniebeugen machen, krabbelnd zum nächsten Wäschekorb laufen usw.
- Gelangt ihr im Spielverlauf zum Wäschekorb, an dem die Wäscheklammer klemmt, müsst ihr zuerst die festgelegte Aktion ausführen.
- Nachdem ihr eure Socke in den Wäschekorb gelegt habt, nehmt ihr die Klammer mit zum nächsten Wäschekorb und klemmt sie daran. Jetzt muss der Spieler, der nach euch zu diesem Wäschekorb kommt, zuerst die Aktion ausführen, eine Socke in den Wäschekorb legen, die Klammer mitnehmen usw.

Es gewinnt, wer nach dem Verteilen seiner Socken als Erster seine Hand auf das Sockenmonster auf der Schachtel legt.



Dear Parents,

Is your child a sports champion, or do you have a little couch potato at home? Each child is inherently different, and that's OK and perfectly normal. But it's important for your child's everyday life to include a healthy amount of movement; you need to encourage them to outwit the inner couch potato. Many excuses are abundant as to why we shouldn't move too much today: bad weather, not enough time, our phones and handheld electronic games are charged and waiting for us. But the more regularly children manage to overcome their inner couch potato in their younger years, and get moving, the easier and healthier it will be for them later in life.

This is precisely where the Active Kids games can help by playfully awakening children's natural urge to move. Simple rules and short game times allow the games to be quickly and easily integrated into your child's everyday life. Everyone is sure to have fun and laugh a lot, even the inner couch potatoes.

Your

Active Kid Motivators at HABA



SOCKEN zocken



A monstrously quick movement game for 2 - 4 players aged 5 - 99 years.

Authors: TREO GAME DESIGNERS Ltd. & Michael Schacht

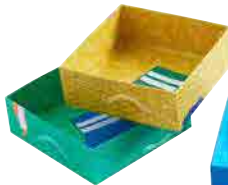
Illustrator: Martina Leykamm

Length of the game: 10 - 15 minutes

The sock monsters have muddled everything up again! This time they've taken aim at the socks in the laundry baskets. They want to make a big mess: red with blue, yellow with green, and dirty socks add an extra level of chaos! Which sock monster will manage to be the first to throw their many-colored socks into the laundry basket? Watch out, there are still a couple of rules for the wild sock monsters.

Contents

*4 colored
laundry baskets*



1 clothespin



*4 sock sets
(5 socks each with the same hole)*

Preparation

First sort the socks according to their hole shape. Then each player takes one set of socks. The remaining socks are not needed and should be put back into the box. The clothespin is also not needed in the basic game. Place the 4 laundry baskets as far apart as possible in the room. Select places that everybody can reach easily, On the floor, on a shelf, on the window-sill etc. It's important that every player knows where each laundry basket is! Then place the closed game box with the sock monster picture facing up on the floor in the middle of the room.

Tip: If you want even more action you can distribute the laundry baskets throughout the apartment, house or even outside!



How to play

Hold your set of socks in your hands and stand with your toes touching the box. Then give the start command "Socken zocken!" together.

After the start command everyone runs to the laundry basket of their choice with their socks.

When you reach a laundry basket, look inside. What color is the sock in the laundry basket? The color of the sock shows which laundry basket you need to run to next. Before a player can continue they need to place one of their socks in the laundry basket.

Warning: As soon as a new sock is placed in the laundry basket the color of the top sock shows where the next player needs to run to.

ENGLISH



Example:

After the start command Elisa runs to the red laundry basket. The sock pictured there is yellow. She takes the blue sock out of her hand and places it in the laundry basket. Then she runs quickly to the yellow laundry basket. Paul is the next player to go to the red laundry basket. For him the blue sock is important, and he needs to run to the blue laundry basket next.

Important sock rules:

- **Lucky sock:** If the top sock is the same color as the laundry basket you're in luck! You can choose which laundry basket you go to next.

Tip: If you place a sock that is the same color as the laundry basket you are making it easier for the other players. The next person will have a lucky sock!



- **Watch out, dirty sock:** If a gray sock (a dirty sock) is on top of the laundry basket you need to run back to the laundry basket you were just at for your next laundry basket.



- **Sock traffic jam:** If two or more players run to the same laundry basket they need to place their socks in the laundry basket one after the other. The first person to reach the laundry basket goes first.

Important: You must always place a sock in the laundry basket before running off again!

End of the game

The game ends when one player has placed their last sock in a laundry basket and is then the first to place their hand on the sock monster on the box. Sock strong! You are the fastest sock monster far and wide!

Monster honor

Even though things get a little crazy on the wild sock hunt, sock monsters are always very honest! That's why it's important that everyone follows the rules. But if at the end of the game someone suspects that the winner cheated and didn't always run to the right laundry basket, this is easy to check: follow the winner's path from the box with the sock monster to the laundry baskets, checking their socks and the socks underneath them. You can recognize the winner's socks by the holes. This makes it easy to check whether they won fair and square or whether they're a sock cheat. But as mentioned, generally it's a matter of honor that you don't cheat!



ENGLISH

Game variants

Now things are getting even more wild. The monster-strong clothespin brings even more movement to the game! The basic rules of the game apply, but with the following changes:

- at the start of the game the clothespin is attached to a laundry basket of your choice.
- decide on an action: e.g. clapping your hands three times, doing five squats or crawling to the next laundry basket.
- if during the game when you end up at the laundry basket with the clothespin, you must first carry out the action.
- after putting your sock in the laundry basket you take the clothespin with you to the next laundry basket and put it on this one. Now the next player who gets to this laundry basket needs to carry out the action, put a sock in the laundry basket and then take the clothespin with them.

The winner is the player who, after distributing all their socks, manages to be the first to put their hand on the sock monster on the box.



Chers parents,

Votre enfant est-il un grand sportif ou est-il plutôt récalcitrant à toute activité physique ? Chaque enfant est différent et c'est une bonne chose. Il est cependant essentiel que les enfants pratiquent régulièrement une activité physique dans leur quotidien. Il faut combattre la paresse, qui est toujours prête à nous faire inventer une excuse pour ne pas aller au sport : mauvais temps, manque de temps, affaires de sport dans le lave-linge... . Or, plus les enfants sont actifs dès leur plus jeune âge et pratiquent des activités physiques, plus il leur sera facile de les continuer plus tard.

Et c'est là que les jeux Active Kids jouent un rôle essentiel : de manière ludique, ils éveillent le besoin naturel de dépense physique des enfants et ce, dès leur plus jeune âge. Grâce à des règles simples et des jeux de courtes durées, ils peuvent ainsi être facilement intégrés dans le quotidien de votre enfant.

Au diable l'oisiveté ! Du jeu, du mouvement, du plaisir et des rires pour tous !

Les créateurs

de vos jeux Active Kids



SOCKEN zocken



Rafle de chaussettes

Un jeu d'action monstrueusement rapide pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

Auteurs : TREO GAME DESIGNERS Ltd. & Michael Schacht

Illustration : Martina Leykamm

Durée du jeu : 10 à 15 minutes

Les monstres aux chaussettes sèment à nouveau une belle pagaille ! Cette fois-ci, ils s'attaquent aux chaussettes du panier à linge. Ils veulent tout mettre en désordre : une chaussette rouge avec une bleue, une chaussette jaune avec une verte ou encore l'inverse... Et les chaussettes sales compliquent davantage les choses ! Quel monstre aux chaussettes sera le plus rapide à jeter ses chaussettes bariolées dans les paniers à linge ? Mais attention, même chez les monstres aux chaussettes, il y a certaines règles à suivre !

Contenu du jeu



Préparatifs

Commencez par trier les chaussettes suivant leurs perforations. Puis chacun d'entre vous prend un lot de chaussettes (= 5 chaussettes avec la même perforation). Rangez dans la boîte les chaussettes restantes, qui ne servent pas. La pince à linge ne sert pas non plus dans le jeu de base. Répartissez les 4 paniers à linge dans la pièce de façon à qu'ils soient le plus loin possible les uns des autres. Choisissez des emplacements que tout le monde peut atteindre facilement : par exemple au sol, sur l'étagère, sur le rebord de la fenêtre, etc. Il est important que chaque joueur sache où se trouvent les différents paniers à linge ! Pour finir, posez au sol la boîte fermée avec l'illustration du monstre aux chaussettes visible au centre de la pièce.

Conseil : si vous voulez encore plus d'action, ne vous contentez pas de disposer les paniers à linge dans une pièce. Dispersez-les dans tout l'appartement, la maison ou même dans le jardin !



Déroulement de la partie

Prenez votre lot de chaussettes en main et tenez-vous à côté de la boîte en la touchant de la pointe du pied. Ensuite, donnez ensemble le signal de départ : « Rafler les chaussettes ! » Une fois le signal donné, chacun court avec ses chaussettes aussi vite qu'il peut vers le panier à linge de son choix.

Lorsqu'un joueur parvient à un panier à linge, il regarde à l'intérieur. De quelle couleur est la chaussette dans le panier à linge ? La couleur de la chaussette vous indique la couleur du prochain panier à linge vers lequel vous devez courir. Avant de pouvoir continuer sa course, le joueur doit déposer une de ses chaussettes dans le panier à linge.

Mais attention, dès qu'une nouvelle chaussette occupe le panier à linge, c'est toujours la chaussette du dessus qui indique où le prochain joueur doit se rendre en courant !

FRANÇAIS



Exemple :

Après le signal de départ, Elisa court vers le panier à linge rouge. La chaussette représentée à l'intérieur est jaune. Elle prend sa chaussette bleue en main et la dépose dans le panier à linge. Elle se dépêche ensuite d'aller au panier à linge jaune. Paul arrive ensuite au panier à linge rouge. C'est maintenant la chaussette bleue qui lui indique qu'il doit courir vers le panier à linge bleu.

Règles importantes des chaussettes:

- chance de chaussettes : si la chaussette du dessus est de la même couleur que le panier à linge, tu as de la chance ! Tu choisis vers quel panier à linge tu cours ensuite.

Conseil : si tu poses toi-même une chaussette de la même couleur que le panier à linge, tu simplifies la tâche d'un autre joueur. Le joueur suivant a alors une chance de chaussettes !



- **Alerte à la chaussette sale :** si tu trouves une chaussette grise (chaussette sale) sur le dessus de la pile dans le panier à linge, tu dois ensuite retourner au panier à linge que tu viens de quitter.



- **Embouteillage de chaussettes :** lorsque plusieurs joueurs courent vers le même panier à linge, ils doivent poser leur chaussette dedans à tour de rôle. Le premier à atteindre le panier à linge commence, etc.

Important : tu dois toujours commencer par déposer une chaussette dans le panier à linge avant de repartir en courant !

Fin de la partie

Le jeu s'achève dès qu'un joueur a déposé sa dernière chaussette dans un panier à linge, puis posé en premier sa main sur le monstre aux chaussettes dessiné sur la boîte. Bravo ! Tu es le plus rapide des monstres aux chaussettes à cent lieues à la ronde !

Code d'honneur des monstres

Même si la chasse aux chaussettes effrénée est tumultueuse, les monstres aux chaussettes sont très honnêtes ! Il va donc de soi qu'ils respecteront toutes les règles. Néanmoins, à la fin de la partie, si vous soupçonnez le gagnant d'avoir triché pour remporter la victoire en n'ayant pas toujours couru vers le bon panier à linge, vous pouvez facilement vérifier : en partant de la boîte au monstre, retournez voir tous les paniers à linge pour contrôler les chaussettes du gagnant et les chaussettes placées en dessous. Vous reconnaîtrez les chaussettes du gagnant à leur perforation unique. On constate aussitôt s'il a bien gagné ou s'il s'agit d'un monstre tricheur.

Mais, comme dit plus haut, ne pas tricher, c'est une question d'honneur !



Variante du jeu

C'est maintenant parti pour encore plus de folie ! Avec la pince à linge, le jeu est encore plus mouvementé. Les règles du jeu sont les mêmes que pour le jeu de base à l'exception des points suivants :

- Au début de la partie, fixez la pince au panier à linge de votre choix.
- Définissez une action à accomplir : par exemple, taper trois fois des mains, faire cinq flexions des genoux, aller au prochain panier à linge à quatre pattes, etc.
- Au cours de la partie, si vous arrivez au panier à linge où la pince à linge est fixée, vous devez d'abord exécuter l'action prédéfinie.
- Une fois que vous avez déposé votre chaussette dans ce panier à linge, emportez la pince à linge et fixez-la au prochain panier à linge où vous allez. Maintenant, le joueur qui arrive après vous à ce panier à linge doit d'abord exécuter l'action, déposer une chaussette dans le panier à linge, puis emporter la pince, etc.

Le gagnant est le joueur qui, après avoir distribué ses chaussettes, pose sa main en premier sur le monstre aux chaussettes dessiné sur la boîte.



Beste ouders

Is uw kind een sportfanaat of is er geen beweging in te krijgen? Ieder kind is van nature anders en dat is prima. Maar toch is het belangrijk elke dag voldoende beweging voor uw kind te vinden, en het vooral te wapenen tegen dat duiveltje. Die zorgt er namelijk voor dat we altijd wel een smoes vinden om vandaag toch maar niet te bewegen: slecht weer, geen tijd, sportkleding zit in de wasmachine... Maar hoe eerder kinderen in hun jonge jaren verleidingen en smoesjes leren weerstaan en hoe meer ze bewegen, des te makkelijker gaat het als ze ouder zijn.

Hier spelen de spellen van Active Kids op in: ze stimuleren bij kinderen al spelenderwijs de natuurlijke bewegingsdrang. Met eenvoudige regels en een korte speelduur kunnen de spellen snel en gemakkelijk in het dagelijkse leven van uw kind worden geïntegreerd. Gegarandeerd plezier voor iedereen, behalve voor het verleidingsduiveltje.

Uw

Active Kids-makers van HABA



SOCKEN zocken



Sokken zoeken

Een monsterlijk snel bewegingsspel voor 2 - 4 spelers van 5 - 99 jaar

Spelidee: TREO GAME DESIGNERS Ltd. & Michael Schacht

Illustraties: Martina Leykamm

Speelduur: 10 - 15 minuten

De sokkenmonsters maken er weer een potje van! Dit keer hebben ze het voorzien op de sokken in de wasmand. Die willen ze allemaal door elkaar gooien: rood bij blauw en geel bij groen, of andersom ... En vieze sokken maken de chaos compleet! Welk sokkenmonster gooit als eerste zijn sokken kakelbont in de wasmanden? Maar let op: zelfs de wildste sokkenmonsters moeten zich aan de regels houden.

Spelinhoud

4 gekleurde
wasmanden



1 wasknijper

4 sets sokken
(elk met 5 sokken met dezelfde vorm van uitsparing)

Spelvoorbereiding

Sorteer de sokken op basis van de vorm van de uitsparing. Vervolgens pakt ieder van jullie een set sokken. Overgebleven sokken worden niet gebruikt en gaan terug in het zakje. In het basisspel heb je de wasknijper niet nodig. Zet de 4 wasmanden op afstand van elkaar in de ruimte. Kies daarvoor een plek die iedereen goed kan bereiken, zoals op de grond, de tafel, de vensterbank, enz. Het is belangrijk dat iedere speler weet waar de wasmanden staan. Ten slotte leg je het dichte zakje met daarop de afbeelding van het sokkenmonster in het midden van de kamer op de grond.

Tip: Voor nog meer actie kun je de wasmanden ook in andere ruimtes in het huis neerzetten of zelfs in de tuin.



Spelverloop

Neem je setje met sokken in je hand en ga rond het zakje staan met de punt van één voet tegen het zakje aan. Vervolgens komt het commando, „Sokken zoeken!“ Na het startcommando rent iedereen met zijn/haar sokken zo snel mogelijk naar een wasmand.

Als je bij een wasmand bent aangekomen, kijk je erin. Welke kleur heeft de sok in de wasmand? Dat is de kleur wasmand waar je vervolgens naartoe moet lopen. Vóór een speler verder mag lopen, moet deze een van zijn/haar sokken in de wasmand leggen.

Let op: zodra er een nieuwe sok in de wasmand ligt, is dat de kleur van de wasmand waar de volgende speler naartoe moet lopen.



Bijvoorbeeld:

na het startcommando loopt Elisa naar de rode wasmand. De daarin afgebeelde sok is geel. Ze legt vervolgens een blauwe sok in de wasmand. Daarna loopt ze snel naar de gele wasmand. Paul komt na haar bij de rode wasmand. Voor hem geldt de blauwe sok en hij moet dus naar de blauwe wasmand lopen.

NEDERLANDS

Belangrijk sokkenregels:

- **Gelukkig** Als de bovenste sok dezelfde kleur heeft als de wasmand, dan heb je geluk! Je mag zelf uitkiezen naar welke andere wasmand je nu loopt.

Tip: Als jij een sok van dezelfde kleur in de wasmand legt, maak je het de volgende speler gemakkelijker. Die heeft dan een gelukssok!



- **Let op de vieze sokken:** Ligt er een grijze (vieze) sok bovenin de wasmand, dan moet je weer teruglopen naar de wasmand waar je vandaan kwam.



- **Sokkenfile:** Als er twee of meerdere spelers naar dezelfde wasmand lopen, moeten jullie na elkaar je sok in de mand leggen. Degene die als eerste bij de wasmand was, mag beginnen, enzovoort.

Belangrijk Je moet altijd eerst een sok in de mand leggen vóór je weer verder gaat.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een speler al zijn/haar sokken heeft verdeeld en vervolgens als eerste zijn hand op het zakje met het sokkenmonster legt. Sokkenvictorie! Je bent het aller-nieuwste sokkenmonster!

Monster-eer

Ook al kan het er tijdens de sokkenjacht wild aan toegegaan, sokkenmonsters zijn wel eerlijke monsters! Het is dan ook vanzelfsprekend dat zij zich altijd aan de regels houden. Als een speler er toch een keer van verdacht wordt vals te hebben gespeeld, dan kun je dat heel gemakkelijk controleren: loop vanaf het zakje met het sokkenmonster alle wasmanden na en controleer de sokken van de winnaar en de sokken die eronder liggen. De sokken van de winnaar herken je aan de vorm van de uitsparing. Op die manier kun je direct zien of hij/zij een eerlijk of een valsspelend monster is. Maar ... het is natuurlijk een kwestie van eer dat er niet vals gespeeld wordt.



Spelvarianten

Nu wordt het extra wild. Met de monstersterke wasknijper komt er nog meer beweging in het spel. De regels van het basisspel gelden nog steeds, maar met de volgende uitzonderingen:

- Klem voor je begint de wasknijper aan een gewenste wasmand.
- Kom samen een activiteit overeen: bijvoorbeeld drie keer in je handen klappen, vijf kniebuigingen maken, kruipen naar de volgende wasmand, enz.
- Als je tijdens het spel bij de wasmand met de wasknijper aankomt, moet je eerst de activiteit doen.
- Nadat je de sok in de wasmand hebt gelegd, neem je de wasknijper mee naar de volgende wasmand waar je hem aan klemt. Nu moet de volgende speler die bij die wasmand aankomt, eerst de activiteit doen, daarna zijn/haar sok in de wasmand leggen en de wasknijper meenemen naar de volgende wasmand.

Degene die na het verdelen van zijn/haar sokken als eerste zijn/haar hand op het sokkenmonster op het zakje legt, is de winnaar.



Estimados padres:

¿Es su hijo un entusiasta del deporte o tiene en casa más bien un pequeño remolón? Cada niño es un mundo, y está bien que sea así. No obstante, es importante incorporar a su rutina diaria una cantidad proporcionada de actividad, y sobre todo, vencer a otra: la pereza. La pereza se ocupa de que siempre tengamos una excusa por la que hoy no podemos hacer deporte: está lloviendo, no hay tiempo o la ropa de deporte está en la lavadora...

Sin embargo, cuanto más logren los niños vencer a la pereza en sus años de infancia, más fácil será vencerla después; y justo aquí se aplican los juegos Active Kids. Estos juegos despiertan de forma amena el instinto natural de moverse. Gracias a sus sencillas reglas y a su corta duración, se pueden integrar fácil y rápidamente en la rutina diaria. Diversión y muchas risas garantizadas con los juegos de Active Kids de HABA

Atentamente

Vuestros inventores Active Kids de HABA



SOCKEN zocken



El monstruo de los calcetines

Un juego de movimiento monstruosamente rápido para 2 - 4 jugadores, con edades comprendidas entre los 5 y 99 años.

Autor: TREO GAME DESIGNERS Ltd. & Michael Schacht

Ilustradora: Martina Leykamm

Duración del juego: 10 - 15 minutos

¡Los monstruos de los calcetines siembran de nuevo el desorden! Esta vez, la han tomado con los calcetines de la cesta de la ropa sucia y pretenden desordenarlos todos: rojo con azul, amarillo con verde... ¡Y los calcetines sucios lo empeoran todo aún más! ¿Qué monstruo será el primero en conseguir tirar sus desordenados calcetines a la cesta de la ropa? Pero... ¡atención! porque con los indómitos monstruos de los calcetines no todo funciona sin reglas.

Contenido del juego

*4 cestas de la
ropa de colores*

*4 juegos de calcetines
(con 5 calcetines de
igual estampado
cada uno)*



*1 pinza
de ropa*

ESPAÑOL

Preparación del juego

En primer lugar, clasificad los calcetines según su estampado y coged un juego cada uno. Los calcetines sobrantes no serán necesarios y se guardarán de nuevo en la caja. Tampoco se necesitará la pinza de la ropa cuando se juegue siguiendo las reglas básicas. Repartid las 4 cestas por la habitación, lo más lejos posible unas de otras y en sitios a los que todos podáis llegar con facilidad, como por ejemplo, en el suelo, sobre una estantería, encima de una mesa, etc. Es importante que todos los jugadores sepáis dónde se encuentra cada una de las cestas. Por último, colocad en el suelo y en el centro de la habitación la caja cerrada con el monstruo representado en ella.

Nota: si aun queréis más acción, podéis repartir las cestas no solo por una habitación, sino por toda la casa o incluso por el jardín.



Desarrollo del juego

Coged vuestros calcetines y os situais junto a la caja. La punta de uno de vuestros pies debe tocar la caja. Seguidamente, todos dais el grito de salida: «¡calcetines!» y corréis lo más rápido posible con vuestros calcetines hasta la cesta que preferáis.

Cuando uno de vosotros haya llegado a una cesta, mirará dentro. ¿De qué color es el calcetín? El color de este calcetín os indica el color de la cesta hacia la que tenéis que correr a continuación, no sin antes haber depositado uno de vuestros calcetines en ella.

Atención: tan pronto como se introduzca un calcetín nuevo en la cesta, será el color de este el que determine hacia dónde debe correr el siguiente jugador.



Ejemplo:

Tras el grito de salida, Elisa corre hacia la cesta de la ropa roja. El calcetín que hay dentro es de color amarillo. Seguidamente, coge su calcetín azul, lo deposita en la cesta y corre rápidamente hacia la cesta de color amarillo. Pablo es el siguiente en llegar a la cesta roja. Ahora, para él el calcetín válido es el azul, por lo que debe correr hacia la cesta de la ropa de color azul.

Reglas importantes:

- Calcetín de la suerte: si el calcetín tiene el mismo color que la cesta, ¡estás de suerte! Puedes elegir la próxima cesta hacia la que vas a correr.

Nota: si tú mismo introduces un calcetín del mismo color que la cesta, se lo pondrás fácil a tus contrincantes, y el jugador que te siga encontrará el calcetín de la suerte.



- **Atención, calcetín sucio:** si encuentras un calcetín gris (un calcetín sucio) en la cesta, deberás volver de nuevo a la cesta de la que procedes.



- **Retención de calcetines:** si dos o más jugadores corren hacia la misma cesta, debéis colocar los calcetines en la cesta uno tras otro. El primero en llegar a la cesta será el primero en depositar su calcetín.

Importante: siempre deberás depositar un calcetín antes de dirigirte hacia otra cesta.

Finalización del juego

El juego termina tan pronto como un jugador haya depositado su último calcetín en una cesta y sea el primero en tocar con la mano el monstruo de la caja. ¡ Super calcetín! ¡Eres el monstruo más rápido de todos los tiempos!

Honor de monstruo

Aun cuando la salvaje prueba de calcetines se desarrolla de forma turbulenta, los monstruos de los calcetines son muy honrados. Por ello, se da por sentado que todos acatarán las reglas. No obstante, si existiese la sospecha de que el ganador ha hecho trampas para proclamarse vencedor y no ha corrido siempre hasta la cesta que debía, podéis comprobarlo fácilmente: recorred desde la caja con el monstruo todas las cestas de la ropa y comprobad los calcetines del ganador y los que se encuentran debajo. Los calcetines del ganador los reconocéis por el estampado correspondiente. De este modo, sabréis enseguida si ha ganado justamente o si se trata de un monstruo tramposo.

Pero, tal y como se ha dicho, ¡cuestión de honor es jugar limpio!



Variante de juego

A continuación, ¡más acción! Con la pinza de la ropa monstruosamente resistente se añade aún más actividad al juego. Se aplicarán las reglas básicas del juego introduciendo los siguientes cambios:

- Primero, fijad la pinza a la cesta de la ropa que preferáis.
- Determinad una acción, p.ej.: dar tres palmadas, hacer cinco flexiones, gatear hacia la siguiente cesta, etc.
- Si, a lo largo del juego, llegáis a la cesta en la que se encuentra la pinza, debéis realizar las acciones antes de continuar.
- Tras haber depositado vuestro calcetín, cogéis la pinza y la lleváis hasta la siguiente cesta, donde la volveréis a fijar. Así, el jugador que llegue después de vosotros deberá realizar primero la acción, depositar un calcetín y llevarse la pinza de nuevo.

Gana aquel que, después de haber repartido sus calcetines, sea el primero en tocar el monstruo de la caja.





Cari genitori,

I vostri figli sono degli amanti dello sport o dei piccoli pantofolai? Tutti i bambini sono diversi per natura, com'è giusto che sia. È importante però che nella giornata dei vostri figli non manchi una buona dose di movimento, soprattutto per cercare di avere la meglio sul demonietto della pigrizia. È a causa sua che ci inventiamo sempre delle scuse per non muoverci: brutto tempo, troppi impegni, indumenti da lavare. I bambini che invece riescono a vincere regolarmente il demonietto della pigrizia e iniziano a muoversi sin da piccoli hanno meno difficoltà a mantenere queste abitudini con il passare del tempo.

I giochi Active Kids rispondono proprio a questa esigenza, dato che stimolano attraverso il gioco la naturale voglia di movimento dei bambini. Questi giochi dalle regole semplici e di breve durata si adattano velocemente e con facilità alla routine giornaliera dei vostri figli. Divertimento e risate garantiti, tranne che per il demonietto della pigrizia.

I vostri

Creatori dei giochi Active Kids HABA



SOCKEN zocken



Ruba calzini

Un mostruoso gioco di movimento, per 2 - 4 giocatori da 5 a 99 anni.

Autori: TREO GAME DESIGNERS Ltd. & Michael Schacht

Illustrazioni: Martina Leykamm

Durata del gioco: 10-15 minuti

I mostri dei calzini hanno di nuovo fatto confusione! Questa volta hanno preso di mira i calzini nella cesta della biancheria sporca. Vogliono mischiarli fra loro: rosso con blu, giallo con verde e viceversa... E i calzini sporchi creano ancora più confusione! Quale mostro dei calzini sarà il più veloce a lanciare i propri calzini variopinti nella cesta della biancheria sporca? Attenzione però: anche i selvaggi mostri dei calzini hanno delle regole.

Contenuto del gioco

4 ceste della biancheria sporca colorate

4 set di calzini (ciascuno da 5 calze con la stessa punzonatura)



1 molletta

Preparazione del gioco

Ordinate i calzini in base alla punzonatura. Quindi prendete un set di calzini a testa. I calzini in più non servono e vengono riposti nuovamente nella scatola. La molletta nel gioco di base non serve. Distribuite le 4 ceste nella stanza distanziandole il più possibile. Scegliete dei posti che tutti riescano a raggiungere agevolmente: ad es. sul pavimento, su una libreria, sul davanzale, ecc. È importante che tutti i giocatori conoscano la posizione di ogni cesta! Infine, posizionate la scatola chiusa, con il mostro dei calzini in vista, sul pavimento al centro della stanza.

Consiglio: Se volete ancora più azione, potete distribuire le ceste della biancheria sporca per l'appartamento, per la casa o in giardino, senza limitarvi a una stanza sola!



Svolgimento del gioco

Prendete il vostro set di calzini in mano e appoggiate la punta di un piede sulla scatola. Quindi datevi insieme il segnale di partenza dicendo "Ruba calzini!" Dopo il segnale di partenza, ognuno corre con le proprie calze il più velocemente possibile verso una cesta a piacere.

Quando uno di voi ne raggiunge una, ne guarda il contenuto. Di che colore è il calzino che si trova nella cesta della biancheria sporca? Il colore del calzino in vista vi mostra qual è la prossima cesta colorata verso cui dovete correre. Prima che un giocatore possa proseguire la sua corsa, deve mettere uno dei suoi calzini all'interno della cesta.

Attenzione: ogni nuovo calzino va messo nella cesta sopra tutti gli altri, in modo che possa indicare al giocatore successivo la nuova destinazione!

Esempio:



Dopo il segnale di partenza, Elisa corre verso la cesta rossa, dove è raffigurato un calzino giallo. Elisa inserisce nella cesta il suo calzino blu, quindi corre velocemente verso la cesta gialla. Paolo raggiunge la cesta rossa dopo Elisa. Per lui conta il calzino blu; corre perciò verso la cesta blu.

Regole principali dei calzini:

- Fortuna del calzino: se il calzino più in alto ha lo stesso colore della cesta della biancheria sporca, sei fortunato! Puoi decidere tu verso quale cesta correre.

Consiglio: se metti nella cesta di un certo colore un calzino dello stesso colore, faciliti il compito ai tuoi compagni di gioco. Quindi il giocatore successivo godrà della fortuna del calzino!



- **Attenzione ai calzini sporchi:** se il primo calzino che si vede nella cesta della biancheria sporca è grigio (calzino sporco), devi tornare alla cesta da cui sei venuto.



- **La coda dei calzini:** se due o più giocatori corrono verso la stessa cesta della biancheria sporca, dovranno mettere i calzini nella cesta rispettando l'ordine di arrivo. Potrà quindi iniziare il primo a raggiungere la cesta, e così via.

Importante: prima di rimetterti a correre, devi sempre mettere un calzino nella cesta della biancheria sporca!

Fine del gioco

Il gioco si conclude non appena uno dei giocatori inserisce l'ultimo dei suoi calzini nella cesta della biancheria sporca e mette per primo la mano sul mostro dei calzini raffigurato sulla scatola. Il potere dei calzini è con te! Sei il mostro dei calzini più veloce in assoluto!

Il codice d'onore dei mostri

Anche se la caccia selvaggia ai calzini può rivelarsi turbolenta, i mostri dei calzini sono molto onesti! È quindi scontato che rispetteranno tutte le regole del gioco. Se però, alla fine del gioco, si insinuasse il sospetto che il vincitore abbia barato e non si sia sempre diretto verso la cesta della biancheria sporca giusta, potrete fare una semplice verifica: allontanatevi dalla scatola con il mostro dei calzini e andate a controllare tutte le ceste della biancheria sporca, facendo attenzione ai calzini del vincitore e a quelli sottostanti. I calzini del vincitore si riconoscono dalla punzonatura uguale. Si scoprirà subito se la vittoria è meritata o se si tratta solo un mostro imbroglione.

Ma, come abbiamo detto, non barare è una questione d'onore!



Variente del gioco

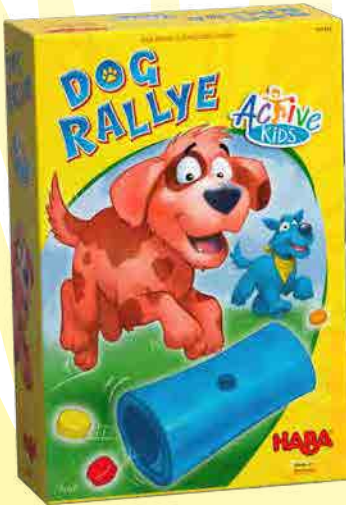
Ora il gioco si fa ancora più selvaggio. Con la molletta a prova di mostro, il gioco è ancora più movimentato! Le regole del gioco di base rimangono invariate, eccezion fatta per quanto segue:

- All'inizio del gioco, attaccate la molletta a una cesta della biancheria sporca a piacere.
- Stabilite un'azione: ad es. battere le mani tre volte, fare cinque flessioni sulle ginocchia, gattonare verso la prossima cesta, ecc.
- Se, durante il corso del gioco, arrivate alla cesta della biancheria sporca a cui è stata attaccata la molletta, dovrete prima eseguire l'azione stabilita.
- Dopo aver messo il calzino nella cesta, prendete con voi la molletta e attaccatela alla cesta seguente. Il giocatore che raggiunge questa cesta dopo di voi dovrà prima eseguire l'azione, mettere un calzino nella cesta, prendere la molletta, ecc.

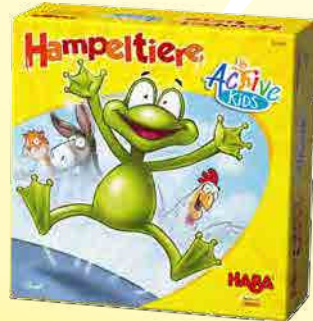
Vince chi, dopo essersi liberato di tutti i suoi calzini, tocca per primo il mostro dei calzini della scatola.



www.haba.de/active-kids



303314



303398



303411



303472



Liebe Kinder, liebe Eltern,

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



Dear Children and Parents,

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

Chers enfants, chers parents,

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

Beste ouders, lieve kinderen,

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

Queridos niños, queridos padres:

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

Cari bambini e cari genitori,

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

Queridos pais, queridas crianças,

Depois de alguns jogos engraçados verificou-se a falta de algumas peças que não conseguem ser encontradas. Não faz mal! Sob www.haba.de/Ersatzteile pode perguntar se a peça ainda é disponível.

Kære børn, kære forældre,

det kan forekomme at man efter en sjov omgang med dette HABA-spil ikke kan finde reglerne mere. Intet problem! Du kan spørge om nogle nye såfremt de stadigvæk kan leveres på hjemmesiden www.haba.de/Ersatzteile.

Kära barn, kära föräldrar!

Efter en skojig spelrunda saknas plötsligt en bit ur spelaterialet från detta HABA-spel och vi kan inte hitta det. Inget problem! Titta på webbsidan www.haba.de/Ersatzteile och fråga om biten kan levereras.

Kedves Gyerekek! Kedves Szülők!

Egy vidám játék után hirtelen hiányzik ennek a HABA játéknak egy darabja és sehol sem találják. Semmi gond! A www.haba.de/Ersatzteile alatt megkérdezhetik, hogy raktáron van-e még az a darab.

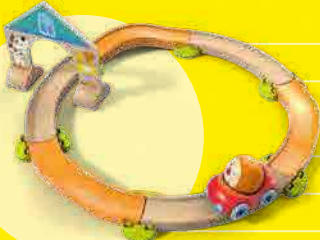


Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè e bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kugelbahn

Ball Track

Toboggan à billes

Knikkerbaan

Tobogán de bolas

Pista per biglie



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers

Decoración habitación

Camera dei bambini

Kinder sind Weltentdecker!

Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

Children are world explorers!

We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !

Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

Kinderen zijn wereldontdekkers!

We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kinderen gaan stralen!

¡Los niños son descubridores del mundo!

Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo aquello que provoca un brillo especial en la mirada de los niños!

I bambini esplorano il mondo!

Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità, e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!

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

HABA®

Habermaas GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de