

SOCKSY MONSTER



3 ans years
años Jahre

F

GB

D

NL

E

I

P

DK

S

RUS

SOCKSY MONSTER

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido • Contenuto
Inhoud • Innehåll • Indhold • Conteúdo • Игровой комплект



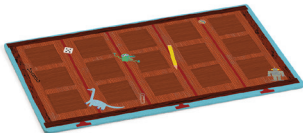
x 1



x 1



x 40



x 1



x 1



Heute ist Washtag im Haus der dreibeinigen Monster! Die „Sockentrios“ müssen gewaschen und anschließend sortiert werden! Helft dieser fröhlichen Monsterbande, die Socken wieder in Dreiergruppen zusammenzubringen! Passt aber auf, dass ihr keine löchrigen oder einzelnen Socken erwischt!

Inhalt: 1 zweiteilige Waschmaschine (Maschine und Trommel), 1 großes Schubladen-Tableau für Sockentrios, 1 kleines Tableau für löchrige oder einzelne Socken, 40 Socken-Chips, 1 Beutel für Schmutzwäsche.

Spielprinzip: „Socksy Monster“ ist ein Kooperationsspiel. Gemeinsam müsst ihr mindestens drei Sockentrios finden, bevor die Schublade mit den löchrigen Socken voll ist. In jeder Spielrunde werden Socken aufgedeckt und in der Waschmaschine verdeckt gemischt. Nach drei Runden in der Waschmaschine müsst ihr die richtigen Socken ziehen, um die Trios zu vervollständigen.

Ziel des Spiels: Gemeinsam müsst ihr drei Trios bilden, bevor die Schublade mit den löchrigen Socken voll ist.

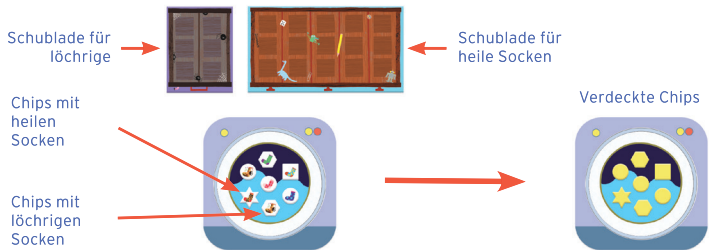
Spielvorbereitung: Setzt die Waschmaschine zusammen, indem ihr die Trommel in den runden Ausschnitt der Maschine einsetzt, und legt sie in die Tischmitte.

Legt das große Schubladen-Tableau für die heilen Socken und das kleine Tableau für die löchrigen Socken daneben.

Trennt die löchrigen Socken von den anderen Socken. Zieht zwei beliebige Chips mit löchrigen Socken und zwei Chips mit heilen Socken und legt sie mit dem Bild nach oben auf die Trommel der Waschmaschine.

Legt alle anderen Chips in den Beutel und mischt sie. Zieht dann drei neue Chips und legt sie mit dem Bild nach oben auf die Trommel.

Seht euch die Chips auf der Trommel genau an und dreht die Chips dann um.



Spielverlauf: Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Der jüngste Spieler beginnt. Er dreht die Trommel dreimal, damit die Chips gut gemischt werden.

Dann zieht er zwei Chips:

- Wenn er einen Chip mit heilen Socken zieht, darf er ihn in die große Schublade legen (Achtung: Aufräumregel für heile Socken befolgen (siehe unten).
- Wenn er einen Chip mit löchrigen Socken zieht, legt er ihn in die kleine Schublade für löchrige Socken.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Er zieht zwei neue Chips aus dem Beutel und legt sie aufgedeckt auf die Trommel, damit alle Spieler sie sehen können, dann dreht er sie um. Er dreht die Waschmaschinentrommel dreimal usw.

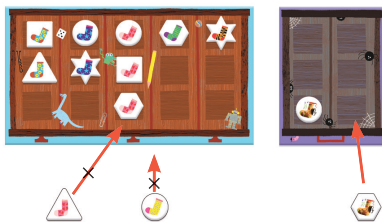
Hinweis: Das Spiel ist kooperativ, ihr könnt also gemeinsam besprechen, welche Chips aus der Trommel der Waschmaschine genommen werden sollen. Die endgültige Entscheidung liegt jedoch bei dem Spieler, der am Zug ist.

Aufräumregel für heile Socken.

Die Schublade für heile Socken besteht aus fünf Spalten, die jeweils Platz für ein Trio aus drei Socken einer Farbe haben.

- Ist eine Spalte leer, kann jede beliebige Sockenfarbe hineingelegt werden (aber keine löchrigen Socken).
- Liegt in einer Spalte schon eine Socke, darfst du nur Chips derselben Farbe dazulegen, egal welche Form der jeweilige Chip hat.
- Ist eine Spalte voll, kannst du keine weiteren Socken mehr dazulegen.
- Kann ein Spieler den soeben gezogenen Chip nicht in die Schublade für heile Socken legen, muss er ihn in die Schublade für löchrige Socken legen.

Zum Beispiel: In der Schublade für heile Socken wurden fünf verschiedenfarbige Trios begonnen und der Spieler zieht eine Socke in einer sechsten Farbe: Er kann sie nicht in die Schublade für heile Socken legen, sondern legt sie in die Schublade für löchrige Socken.



Spielende:

Wenn die Spieler drei Trios mit heilen Socken bilden, bevor die Schublade für löchrige Socken voll ist, **haben sie das Spiel gewonnen!**

Wenn die Schublade für löchrige Socken zuerst voll ist, **haben sie das Spiel verloren!**

Ein Spiel von Johan Benvenuto & Kévin Jost.