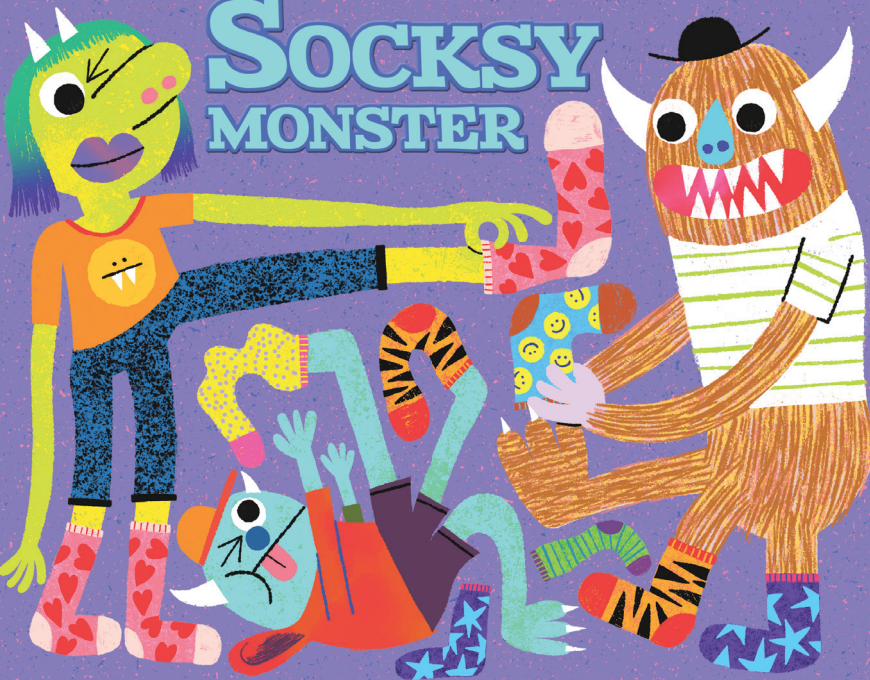


SOCKSY MONSTER



3 *ans years*
años Jahre
-6

F

GB

D

NL

E

I

P

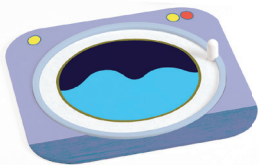
DK

S

RUS

SOCKSY MONSTER

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



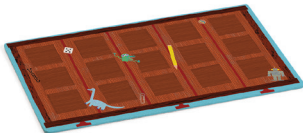
x 1



x 1



x 40



x 1



x 1



C'est jour de lessive à la maison des monstres à 3 pattes! Il va falloir laver puis trier les « triplettes » de chaussettes! Venez aider cette bande de joyeux fanfarons à reconstituer les triplettes! Mais attention aux maudites chaussettes trouées ou esseulées!

Contenu : 1 plateau machine à laver en 2 parties (socle et tambour), 1 plateau tiroir à triplettes, 1 plateau pour chaussettes trouées ou esseulées, 40 jetons chaussettes, un sac de linge sale.

Principe : « Socksy Monster » est un jeu de coopération. Tous ensemble, il vous faudra retrouver au moins 3 triplettes de chaussettes avant que le tiroir des chaussettes trouées ne soit complet. À chaque tour de jeu, des chaussettes sont rajoutées, face découverte, puis retournées face cachée dans la machine. Après 3 tours de lessiveuse, il faudra tirer les bonnes chaussettes pour compléter les triplettes.

But du jeu : Tous ensemble, reconstituer 3 triplettes avant que le tiroir des chaussettes trouées ne soit plein.

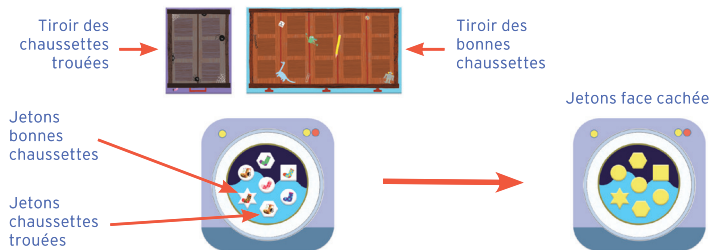
Préparation du jeu : Assemblez le plateau machine à laver en insérant le tambour dans le socle, puis placez-le au centre des joueurs.

Posez le plateau tiroir des bonnes chaussettes et celui des chaussettes trouées à côté.

Séparez les chaussettes trouées des autres chaussettes. Tirez au hasard 2 jetons chaussettes trouées et 2 jetons bonnes chaussettes et placez-les face découverte sur le tambour de la machine à laver.

Placez tous les autres jetons dans le sac et mélangez-les. Tirez alors 3 nouveaux jetons que vous ajoutez, face découverte, sur le tambour.

Tout le monde regarde attentivement les jetons posés sur le tambour, puis ils sont retournés face cachée.



Déroulement du jeu : On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le plus jeune joueur commence et tourne 3 fois le tambour de façon à bien mélanger les jetons entre eux.

Puis il prend 2 jetons :

- S'il pioche un jeton bonnes chaussettes, il peut le ranger dans le tiroir en suivant la règle de rangement des bonnes chaussettes expliquée ci-après.
- S'il pioche un jeton chaussettes trouées, il le range dans le tiroir des chaussettes trouées.

Puis la main passe au joueur suivant, qui pioche 2 nouveaux jetons dans le sac. Il les pose sur le tambour face découverte afin que tous les joueurs puissent en prendre connaissance et les retourne face cachée. Il fait tourner la machine 3 fois et ainsi de suite.

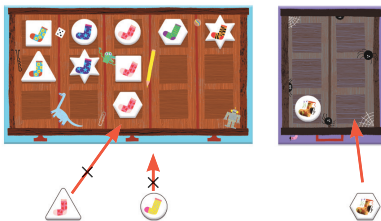
NB : Le jeu est coopératif, les joueurs peuvent discuter ensemble du choix des jetons à prendre dans le tambour de la machine à laver, mais la décision finale revient tout de même au joueur dont c'est le tour de jeu.

Règle de rangement des bonnes chaussettes.

Le tiroir des bonnes chaussettes comporte 5 colonnes pouvant contenir chacune une triplette de 3 chaussettes d'une seule et même couleur.

- Quand une colonne est vide, on peut y poser n'importe quelle couleur de chaussettes (à l'exception des chaussettes trouées).
- Si une colonne contient déjà 1 chaussette, elle ne peut être complétée que par des jetons de la même couleur, peu importe la forme du jeton.
- Si une colonne est pleine, on ne peut plus rien y ajouter.
- Si un joueur ne peut pas placer dans le tiroir des bonnes chaussettes le jeton qu'il vient de piocher, il doit placer ce jeton dans le tiroir des chaussettes trouées.

Par exemple : 5 triplettes de couleur différente sont commencées dans le tiroir des bonnes chaussettes et le joueur pioche une chaussette d'une 6^e couleur : il ne peut pas la mettre dans le tiroir des bonnes chaussettes et la pose dans celui des chaussettes trouées.



Fin du jeu :

Si les joueurs rassemblent 3 triplettes de bonnes chaussettes avant que le tiroir des chaussettes trouées ne soit complet : **c'est gagné !**

En revanche, si le tiroir des chaussettes trouées est complété en premier : **c'est perdu !**

Un jeu de Johan Benvenuto & Kévin Jost.



It's laundry day for the 3-legged monsters, and they need to wash and match up their triplets of socks! Can you help this happy, lively bunch? Watch out for the pesky holey and single socks!

Includes: 1 x 2-piece washing machine board (base and drum), 1 sock drawer board, 1 board for holey and single socks, 40 sock counters, 1 laundry bag.

Concept: Socksy Monster is a game of cooperation. Players will need to work together to find at least 3 triplets of socks before the holey sock drawer is full. More socks are added during each round of the game - first they are placed face up, then turned face down in the washing machine. After the machine has spun 3 times, players will need to pick out the right socks to complete the triplets.

Aim of the game: Work together to find at least 3 triplets before the holey sock drawer is full.

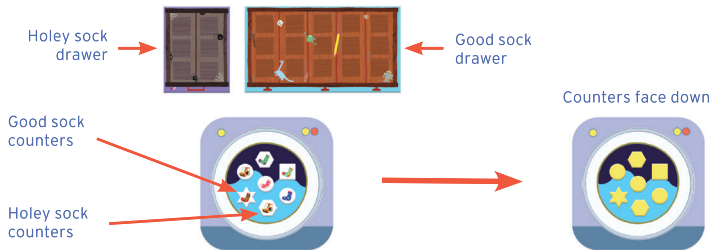
Getting the game ready: Assemble the washing machine board by inserting the drum into the base, then place it in the middle of the players.

Place the good sock drawer board and the holey sock board to one side.

Sort the holey socks from the other socks. Draw 2 holey sock counters and 2 good sock counters at random, and place them face up on the washing machine drum.

Place all the other counters in the laundry bag and mix them up. Then draw 3 new counters and add them face up to the drum too.

Everyone takes a good look at the counters on the drum, then they are turned face down.



Playing the game: Play moves clockwise around the table.

The youngest player starts, and spins the drum 3 times to give the counters a good mix.

Then they take 2 counters:

- If they pick a good sock counter, they can put it away in the drawer - follow the rule explained below for putting good socks away.
- If they pick a holey sock counter, they put it in the holey sock drawer.

Then it is the next player's turn to play: they draw 2 new counters from the bag. They place them face up on the drum so that all the players can have a look at what they are, then turn them face down. They spin the machine 3 times, and the game continues as before.

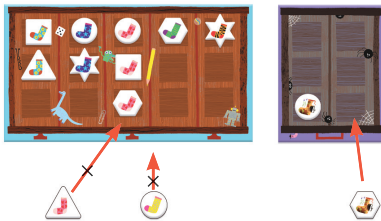
Note: This is a game of cooperation, so players can discuss which counters to pick from the washing machine - however, it is down to the player whose turn it is to make the final decision.

Rule for putting away good socks

The good sock drawer has 5 rows, each of which can hold 1 triplet made up of 3 socks of the same colour.

- When a row is empty, players can put any colour sock in it (unless the sock is holey).
- If a row already has a sock in it, it can only be filled with sock counters of the same colour - the shape of the counter does not matter.
- If a row is full, no more socks can be added.
- If a player cannot put the counter they have just picked up in the good sock drawer, they must put it in the holey sock drawer.

For example: 5 different-coloured triplets have been started in the good sock drawer, and a player picks a sock in a 6th colour: they cannot put it in the good sock drawer, so they put it in the holey sock drawer.



End of the game:

If the players can make 3 triplets of good socks before the holey sock drawer is full, **they win the game!**

But if the holey sock drawer gets filled first - **they lose!**

A game by Johan Benvenuto & Kévin Jost.



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.

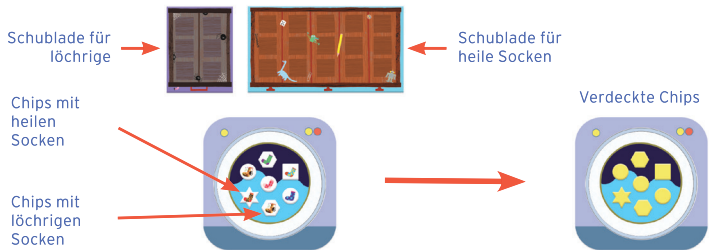
Spielvorbereitung: Setzt die Waschmaschine zusammen, indem ihr die Trommel in den runden Ausschnitt der Maschine einsetzt, und legt sie in die Tischmitte.

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.

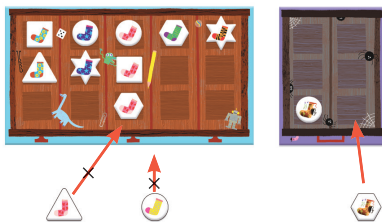
Hinweis: Das Spiel ist kooperativ, ihr könnt also gemeinsam besprechen, welche Chips aus der Trommel der Waschmaschine genommen werden sollen. Die endgültige Entscheidung liegt jedoch bei dem Spieler, der am Zug ist.

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.



¡Hoy toca colada en casa de los monstruos de tres patas! ¡Habrá que lavar y ordenar los «tríos» de calcetines! ¡Ayuda a esta banda de alegres fanfarrones a formar los tríos! ¡Ten cuidado con los malditos calcetines agujereados o sueltos!

Contenido: 1 tablero de lavadora en 2 piezas (base y tambor), 1 tablero para el cajón de los tríos, 1 tablero para los calcetines agujereados o sueltos, 40 fichas de calcetines, una bolsa para la ropa sucia.

Lógica: «Socksy Monster» es un juego cooperativo. Hay que encontrar entre todos al menos tres tríos de calcetines antes de que se llene el cajón de los calcetines agujereados. En cada ronda, se añaden fichas de calcetines boca arriba y luego se dejan boca abajo en la lavadora. Después de girar la lavadora tres veces, hay que sacar los calcetines nuevos para completar los tríos.

Objetivo del juego: formar entre todos tres tríos de calcetines antes de que se llene el cajón de los calcetines agujereados.

Preparación del juego: se monta el tablero de la lavadora introduciendo el tambor en la base y se coloca en el centro de la mesa.

Se colocan el cajón de los calcetines nuevos y el de los calcetines agujereados uno junto al otro.

Se separan los calcetines agujereados de los demás. Se sacan al azar dos fichas de calcetines agujereados y dos de calcetines nuevos y se colocan boca arriba sobre el tambor de la lavadora.

Se meten todas las demás fichas en la bolsa y se mezclan. Se sacan otras tres fichas que se colocan boca arriba sobre el tambor.

Todo el mundo mira atentamente las fichas dispuestas sobre el tambor y, después, se ponen boca abajo.

Cajón de los calcetines agujereados



Cajón de los calcetines nuevos

Fichas de los calcetines nuevos

Fichas de los calcetines agujereados



Fichas boca abajo



Desarrollo del juego: se juega en el sentido de las agujas del reloj.

Empieza la persona más joven, que gira tres veces el tambor para mezclar bien las fichas.

Después, saca dos fichas:

- Si roba una ficha de calcetín nuevo, puede colocarla en el cajón siguiendo las reglas para ordenar los calcetines nuevos que se explican más adelante.
- Si roba una ficha de calcetín agujereado, la pone en el cajón de los calcetines agujereados.

Después, pasa el turno al siguiente jugador, que roba otras dos fichas de la bolsa. Las pone sobre el tambor boca arriba para que todos los jugadores puedan verlas y después las pone boca abajo. Hay que girar la lavadora tres veces y así sucesivamente.

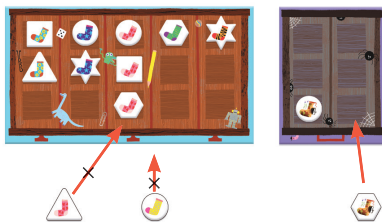
Nota: este es un juego cooperativo; los jugadores pueden debatir sobre la elección de las fichas que están en el tambor de la lavadora, pero la decisión final recae en el jugador que tiene el turno en ese momento.

Reglas para ordenar los calcetines nuevos.

El cajón de los calcetines nuevos tiene cinco columnas, cada una de las cuales puede albergar un trío de tres calcetines del mismo color.

- Cuando una columna está vacía, se puede colocar en ella un calcetín de cualquier color (excepto los calcetines agujereados).
- Si una columna ya tiene un calcetín, solo se puede completar con fichas de ese color, independientemente de la forma de la ficha.
- Cuando una columna está llena, no se puede añadir nada más.
- Si un jugador no puede colocar en el cajón de los calcetines nuevos la ficha que acaba de robar, debe poner esa ficha en el cajón de los calcetines agujereados.

Por ejemplo: en el cajón de los calcetines nuevos, ya hay empezados cinco tríos de colores distintos y el jugador roba un calcetín de un sexto color: no puede meterlo en el cajón de los calcetines nuevos, así que lo coloca en el de los calcetines agujereados.



Fin de la partida:

Se **gana** la partida si los jugadores forman tres tríos de calcetines nuevos antes de que se llene el cajón de los calcetines agujereados.

Por el contrario, se **pierde** si el cajón de los calcetines agujereados se llena antes.

Un juego de Johan Benvenuto y Kévin Jost.



È giorno di lavatrici nella casa dei mostri a 3 zampe! Bisognerà lavare e ordinare le "triplette" di calzini! Aiutate questa banda di simpatici fanfaroni a rimettere assieme le triplete! Ma attenzione ai calzini bucati o spaiati!

Contenuto: 1 tabellone lavatrice in 2 parti (base e cestello), 1 tabellone cassetto per le triplete, 1 tabellone cassetto per i calzini bucati o spaiati, 40 gettoni calzini, un sacco della biancheria sporca.

Principio: "Socksy Monster" è un gioco cooperativo. I giocatori dovranno sistemare insieme almeno 3 triplete di calzini nel cassetto dei calzini abbinati prima che il cassetto dei calzini bucati sia pieno. A ogni turno di gioco si aggiungono dei calzini scoperti che poi vengono messi a faccia in giù nel cestello. Dopo 3 giri di centrifuga, bisognerà pescare i calzini giusti per completare le triplete.

Scopo del gioco: i giocatori dovranno sistemare 3 triplete di calzini nel cassetto dei calzini abbinati prima che il cassetto dei calzini bucati sia pieno.

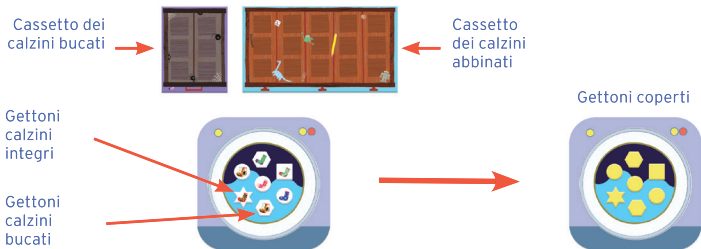
Preparazione del gioco: comporre il tabellone lavatrice inserendo il cestello nella base e posizionarlo al centro della tavola.

Posizionare il tabellone dei calzini abbinati e sistemare a fianco il tabellone dei calzini bucati.

Separare i calzini bucati dagli altri calzini. Pescare 2 gettoni calzini bucati e 2 gettoni calzini integri e posizionarli a faccia in su sul cestello della lavatrice.

Mettere tutti gli altri gettoni nel sacco e mescolarli. Pescare 3 nuovi gettoni e aggiungerli a faccia in su sul cestello.

I giocatori hanno la possibilità di osservare con attenzione i gettoni sul cestello prima che vengano messi a faccia in giù.



Svolgimento del gioco: si gioca in senso orario.

Inizia il giocatore più giovane girando il cestello 3 volte, in modo da mescolare bene i gettoni.

Quindi estrae 2 gettoni:

- se pesca un gettone calzini integri lo posiziona nel cassetto dei calzini abbinati, seguendo la regola di sistemazione dei calzini integri riportata di seguito;
- se pesca un gettone calzini bucati lo sistema nel cassetto dei calzini bucati.

Poi è il turno del giocatore seguente, che pesca di nuovo 2 gettoni dal sacchetto e li sistema sul cestello a faccia in su, in modo che gli altri giocatori possano osservarli attentamente. Quindi gira i gettoni a faccia in giù, fa girare 3 volte il cestello e si continua in questo modo.

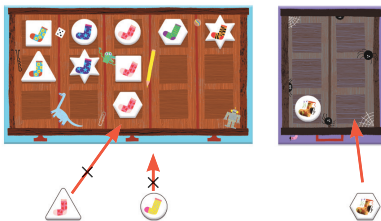
NB: questo gioco è cooperativo, i giocatori possono scegliere insieme i gettoni dal cestello della lavatrice, ma la decisione finale spetta al giocatore del turno in corso.

Regola di sistemazione dei calzini integri.

Il cassetto dei calzini integri contiene 5 colonne: ciascuna colonna può contenere una tripletta di 3 calzini dello stesso colore.

- Quando una colonna è vuota, si può mettere un calzino di qualsiasi colore (ad eccezione dei calzini bucati).
- Se una colonna contiene già 1 calzino, può essere completata soltanto da gettoni dello stesso colore (non è invece importante la forma del gettone).
- Se una colonna è piena, non si possono aggiungere altri calzini.
- Se un giocatore non può sistemare il gettone appena pescato nel cassetto dei calzini integri, allora dovrà sistemarlo nel cassetto dei calzini bucati.

Per esempio: nel cassetto dei calzini integri sono sistemate 5 triplette di diverso colore e il giocatore pesca un calzino di un sesto colore. In questo caso non potrà sistemare questo gettone nel cassetto dei calzini abbinati, ma dovrà posizionarlo nel cassetto dei calzini bucati.



Fine del gioco:

Se i giocatori riescono a comporre 3 triplette di calzini abbinati prima di riempire il cassetto dei calzini bucati allora **la partita è vinta**.

Se invece riempiono prima il cassetto dei calzini bucati, allora **la partita è persa**.

Un gioco di Johan Benvenuto e Kévin Jost.

P Regras do jogo



Dos 3 aos 6 anos



2 - 4 jogadores

É dia de lavar a roupa na casa dos monstros de 3 patas! Vai ser preciso lavar e separar os "trios" de meias! Ajudem este bando de foliões a reconstituir os trios de meias! Mas, cuidado, com as malditas meias rotas ou sozinhas!

Conteúdo: 1 tabuleiro de máquina de lavar em 2 partes (base e tambor), 1 tabuleiro de gaveta para trios de meias, 1 tabuleiro para meias rotas ou sozinhas, 40 fichas de meias e um saco de roupa suja.

Princípio: "Socksy Monster" é um jogo de cooperação. Todos juntos, deverão encontrar pelo menos 3 trios de meias antes que a gaveta das meias rotas esteja cheia. A cada ronda, são acrescentadas meias viradas para cima e depois viradas para baixo na máquina. Após 3 rondas de máquina de lavar, deverão ser tiradas as meias boas para completar os trios de meias.

Objetivo do jogo: todos juntos, reconstituam 3 trios de meias antes que a gaveta das meias rotas esteja cheia.

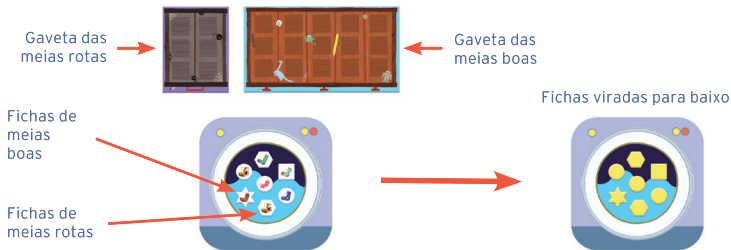
Preparação do jogo: montem o tabuleiro de máquina de lavar, inserindo o tambor na base, e depois coloquem-no no centro dos jogadores.

Coloquem o tabuleiro de gaveta das meias boas e o das meias rotas ao lado.

Separem as meias rotas das outras meias. Tirem à sorte 2 fichas de meias rotas e 2 fichas de meias boas que colocam viradas para cima no tambor da máquina de lavar.

Coloquem todas as outras fichas no saco e misturem-nas. A seguir, tirem 3 novas fichas e coloquem-nas viradas para cima no tambor.

Todos olham cuidadosamente para as fichas no tambor antes de serem viradas para baixo.



Decorrer do jogo: joga-se no sentido dos ponteiros do relógio.

Começa o jogador mais novo e gira-se o tambor 3 vezes para misturar as fichas.

A seguir, pega em 2 fichas:

- Se tirar uma ficha de meias boas, pode colocá-la na gaveta seguindo a regra de arrumação das meias boas abaixo explicada.
- Se tirar uma ficha de meias rotas, coloca-a na gaveta das meias rotas.

A vez passa então para o jogador seguinte que tira 2 novas fichas do saco. Coloca-as viradas para cima no tambor para que todos os jogadores as vejam e viras para baixo. Gira a máquina 3 vezes e assim sucessivamente.

Nota: o jogo é cooperativo, pelo que os jogadores podem falar sobre a escolha das fichas a serem tiradas do tambor da máquina de lavar, mas, ainda assim, a decisão final compete ao jogador cuja vez é a sua.

Regra de arrumação das meias boas.

A gaveta das meias boas tem 5 colunas, cada uma das quais pode conter um trio de 3 meias da mesma cor.

- Quando uma coluna está vazia, podem ser colocadas meias de qualquer cor (exceto meias rotas).

- Se uma coluna já tiver 1 meia, apenas pode ser preenchida com fichas da mesma cor, independentemente da forma da ficha.
- Se uma coluna estiver cheia, nada mais pode ser acrescentado.
- Se um jogador não conseguir colocar na gaveta das meias boas a ficha que acabou de tirar, deve colocar esta ficha na gaveta das meias rotas.

Por exemplo: se estiverem começados 5 trios de meias de cores diferentes na gaveta das meias boas e se o jogador tirar uma meia de uma 6.^a cor, então este não pode colocá-la na gaveta das meias boas e coloca-a na gaveta das meias rotas.



Fim do jogo:

Os jogadores ganham se reunirem 3 trios de meias boas antes que a gaveta das meias rotas esteja cheia!

Em contrapartida, **perdem** se encherem primeiro a gaveta das meias rotas!

Um jogo de Johan Benvenuto e Kévin Jost.



Het is wasdag in het huis van de 3-potige monsters! Hun sokken moeten worden gewassen en daarna worden gesorteerd in setjes van drie! Help dit vrolijke stelletje druktemakers weer complete setjes te maken. Maar let op: de sokken met gaten en sokken die nergens bij horen, maken het niet gemakkelijk!

Inhoud: 1 wasmachine-spelbord in 2 delen (bodem en trommel), 1 sokkenlade-spelbord voor de setjes van 3 sokken, 1 sokkenlade-spelbord voor de sokken met gaten of de sokken die nergens bij horen, 40 sokkenfiches, 1 zak voor de vuile was.

Spelprincipe: 'Socksy Monster' is een samenwerkingsspel. De spelers moeten samen minimaal 3 complete setjes van 3 sokken maken, voordat de lade met sokken met gaten vol is. Bij elke ronde worden er sokken bij gedaan. De spelers mogen die eerst bekijken en daarna worden ze omgedraaid. Vervolgens wordt de trommel 3 keer rondgedraaid en moeten de goede sokken worden gepakt waarmee complete setjes kunnen worden gemaakt.

Doel van het spel: Allemaal samen 3 complete setjes van 3 sokken samenstellen voordat de lade met sokken met gaten vol zit.

Vorbereiding van het spel: Zet de wasmachine in elkaar door de trommel op de sokkel te zetten en leg deze midden tussen de spelers.

Leg de sokkenlade voor de goede sokken en die voor de sokken met gaten ernaast.

Houd de sokken met gaten gescheiden van de andere sokken. Trek willekeurig 2 sokken met gaten en 2 goede sokken en leg ze met de zichtbare kant naar boven op de trommel van de wasmachine.

Doel alle andere fiches in de zak en schud ze. Trek dan 3 nieuwe fiches en leg ze met de zichtbare kant naar boven op de trommel.

Als iedereen de fiches op de trommel goed heeft bekeken, worden ze omgedraaid.

Lade voor de sokken met gaten



Lade voor de goede sokken

Fiches met goede sokken

Fiches met sokken met gaten



Achterzijde fiches



Spelverloop: Er wordt met de klok mee gespeeld.

De jongste speler begint en draait de trommel 3 keer rond zodat de fiches goed geschud zijn.

Daarna pakt hij 2 fiches:

- Als hij een goede sok pakt, mag hij die in de lade opbergen volgens de hierna omschreven regels voor het opbergen van de goede sokken.
- Als hij een sok met gaten pakt, moet hij die in de lade met sokken met gaten opbergen.

Daarna gaat de beurt naar de volgende speler die 2 nieuwe fiches uit de zak pakt. Hij legt ze met de zichtbare kant naar boven op de trommel zodat alle spelers ze goed kunnen zien en draait ze dan om. Daarna draait hij de trommel 3 keer rond en zo gaat het spel verder.

NB: Bij dit spel mag worden samengewerkt. De spelers mogen samen bespreken welke fiches ze het beste van de wasmachinetrommel kunnen pakken, maar de speler die de beurt heeft is degene die uiteindelijk beslist.

Regels voor het opbergen van de goede sokken

De lade met goede sokken heeft 5 rijen. In elke rij kan een setje van 3 sokken met dezelfde kleur worden opbergen.

- Als een rij leeg is, mag er elke willekeurige kleur sokken in worden gelegd (behalve sokken met gaten).
- Als er in een rij al 1 sok ligt, mogen er alleen fiches met dezelfde kleur bij worden gelegd, met elke willekeurige vorm.
- Als een rij vol is, mag er niets meer bij worden gelegd.
- Als een speler een fiche die hij net heeft gepakt niet meer in de lade met goede sokken kwijt kan, moet hij hem in de lade met sokken met gaten leggen.

Bijvoorbeeld: In de lade met goede sokken liggen al 5 verschillende kleuren sokken en de speler pakt een sok met een 6e kleur. Hij mag deze sok niet meer in de lade met goede sokken leggen en moet hem dan in de lade met sokken met gaten doen.



Einde van het spel:

Als de spelers 3 setjes met goede sokken hebben samengesteld voordat de lade met sokken met gaten vol is, **hebben ze het spel gewonnen!**

Maar... als de lade met sokken met gaten als eerste vol is, **hebben ze het spel verloren!**

Een spel van Johan Benvenuto & Kévin Jost



Idag är det tvättdag hemma för de trebenta monstren! "Trillingparen" strumpor ska först tvättas och sedan sorteras! Kom och hjälp dessa glada skrävlare att sätta samman trillingparen! Men se upp för olycksbringande söndriga och ensamma strumpor!

Innehåll: 1 platta tvättmaskin i 2 delar (sockel och trumma), 1 platta låda för trillingpar, 1 platta för söndriga strumpor eller ensamma strumpor, 40 pjäser strumpor, en påse smutstvätt.

Grundregler: "Socksy Monster" är ett samarbetspel. Tillsammans måste ni hitta minst 3 strumprillingar innan lådan med söndriga strumpor är full. Vid varje omgång av spelet läggs strumpor till, med framsidan upp och sedan vänds de med framsidan nedåt i maskinen. Efter 3 varv av tvättmaskinen måste man dra i rätt strumpor för att slutföra trillingparen.

Spelets mål: Tillsammans måste ni sätta samman minst 3 trillingpar innan lådan med söndriga strumpor är full.

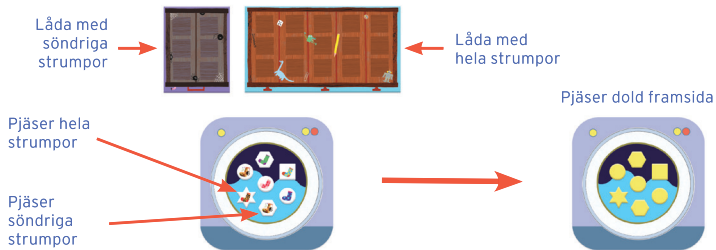
Spelförberedelser: Montera tvättmaskinsplattan genom att sätta in trumman i sockeln och placera den sedan mitt mellan spelarna.

Placera plattan med lådan för hela strumpor och plattan för söndriga strumpor bredvid varandra.

Separera söndriga strumpor från de andra strumporna. Dra slumpmässigt 2 pjäser med söndriga strumpor och 2 pjäser med hela strumpor och placera dem med framsidan uppåt på tvättmaskinens trumma.

Lägg alla andra pjäser i påsen och blanda dem. Dra sedan 3 nya pjäser som du lägger till, med framsidan uppåt, på trumman.

Alla tittar noggrant på pjäserna som är placerade på trumman, sedan vänds de med framsidan nedåt.



Så här går spelet till: Spelturen går medsols.

Den yngste spelaren börjar och snurrar trumman 3 gånger så att alla pjäser blandas.

Hen tar sedan 2 pjäser:

- Om spelaren tar en pjäs med hel strumpa kan hen lägga den i lådan genom att följa regeln som gäller för förvaring av hela strumpor som förklaras nedan.
- Om spelaren tar en pjäs med en söndrig strumpa, lägger hen den i lådan med söndriga strumpor.

Sedan går turen över till nästa spelare som tar 2 nya pjäser i påsen. Hen placerar dem på trumman med framsidan uppåt så att alla spelare kan se dem och vänder dem med framsidan nedåt. Hen snurrar maskinen 3 gånger och så vidare.

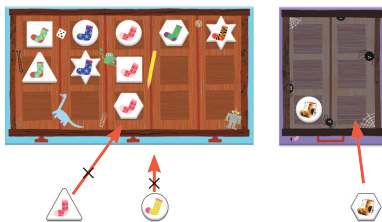
Obs! Spelet är ett samarbetspel, spelarna kan tillsammans diskutera valet av pjäser att ta från trumman i tvättmaskinen, men det slutgiltiga beslutet fattas dock av den spelare som står på tur.

Regel för förvaring av hela strumpor.

Lådan med hela strumpor har 5 kolumner som vardera kan innehålla ett trillingpar med 3 strumpor i en och samma färg.

- När en kolumn är tom kan valfri färg på strumpor placeras där (förutom söndriga strumpor).
- Om en kolumn redan innehåller 1 strumpa kan den endast kompletteras med pjäser av samma färg, oavsett formen på pjäsen.
- Om en kolumn är full kan inget mer läggas till den.
- Om en spelare inte kan placera pjäsen hen dragit i lådan med hela strumpor måste hen lägga den i lådan med söndriga strumpor.

Till exempel: 5 trillingar av olika färg startas i lådan för hela strumpor och spelaren drar en strumpa i en 6e färg: hen kan då inte lägga den i lådan med hela strumpor och får lägga den i lådan med söndriga strumpor.



Spelets slut:

Om spelare samlar ihop 3 hela trillingar innan lådan med söndriga strumpor är full är **segern avgjord!**

Å andra sidan, om den lådan med söndriga strumpor blir full **först har man förlorat!**

Ett spel av Johan Benvenuto och Kévin Jost.



Det er vaskedag hjemme hos de trefodede uhyrer! Triosættene med sokker skal vaskes og sorteres. Hjælp de tapre vovehalse med at samle triosættene! Men pas på de afskyelige hullede eller enlige sokker.

Indhold: 1 plade med vaskemaskine i 2 dele (underdel og tromle), 1 plade med skuffe til triosæt, 1 plade til hullede eller enlige sokker, 40 brikker med sokker, en snavstøjspose.

Princip: Socksy Monster er et spil om samarbejde. Spillerne skal sammen finde mindst 3 triosæt sokker, inden skuffen med hullede sokker er fuld. I hver spille-runde lægges sokker med billedsiden opad, og de vendes så om med billedsiden nedad i maskinen. Efter 3 omgange i vaskemaskinen skal de gode, hele sokker sorteres fra og supplere triosættene.

Målet med spillet: Spillerne skal sammen samle 3 triosæt, inden skuffen med hullede sokker er fuld.

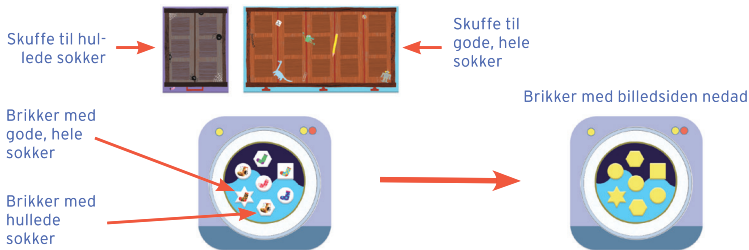
Forberedelse af spillet: Sæt tromlen sammen med underdelen, så pladen med vaskemaskinen er samlet, og læg den midt mellem spillerne.

Læg pladen med skuffen til gode, hele sokker og pladen til hullede sokker ved siden af.

Sortér de hullede sokker fra de øvrige sokker. Træk 2 tilfældige brikker med hullede sokker og 2 med gode, hele sokker, og læg dem med billedsiden opad på vaskemaskinens tromle.

Læg i øvrige brikker i posen, og bland dem. Træk så 3 nye brikker, og læg dem med billedsiden opad på tromlen.

Alle kigger opmærksomt på brikkerne på tromlen, hvorefter de vendes om og lægges med billedsiden nedad.



Spilleregler: Der spilles efter tur i urets retning.

Den yngste spiller begynder og drejer tromlen 3 gange rundt, så brikkerne bliver blandet godt.

Han/hun tager så 2 brikker:

- Hvis han/hun trækker en brik med en god, hel sok, kan han/hun lægge den i skuffen efter reglerne for opbevaring af gode, hele sokker som forklaret nedenfor.
- Hvis han/hun trækker/får en brik med en hullet sok, lægger han/hun den i skuffen til hullede sokker.

Derefter går turen videre til den næste spiller, der trækker 2 nye brikker i posen. Han/hun lægger dem på tromlen med billedsiden opad, så alle spillerne kan se dem, og vender dem så om med billedsiden nedad. Han/hun drejer maskinen 3 gange rundt, og så fremdeles.

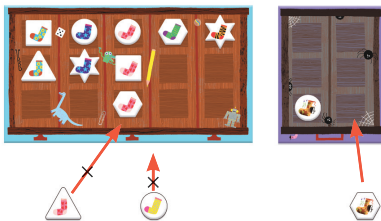
NB: Det er et samarbejdsspil, hvor spillerne kan diskutere med hinanden, hvilke brikker der skal tages i vaskemaskinetromlen, men den endelige beslutning tilkommer dog den spiller, der har tur.

Regel for opbevaring af gode, hele sokker

Skuffen til gode, hele sokker har 5 kolonner, der hver især kan indeholde et triosæt med 3 sokker i samme farve.

- Så længe en kolonne er tom, kan der lægges alle farver sokker (undtagen hullede sokker) i den.
- Hvis en kolonne allerede indeholder 1 sok, må den kun suppleres med brikker i samme farve, men med forskellig facon.
- Når en kolonne er fuld, kan der ikke lægges flere brikker i den.
- Hvis en spiller ikke kan lægge den brik, som han/hun lige har trukket, i skuffen til gode, hele sokker, skal den lægges i skuffen til hullede sokker.

Eksempel: Der er påbegyndt 5 triosæt i forskellige farver i skuffen til gode, hele sokker, og spilleren trækker en sok i en 6. farve. Han/hun kan så ikke lægge den i skuffen til gode, hele sokker og må derfor lægge den i skuffen til hullede sokker.



Spillets slutning:

Hvis spillerne samler 3 triosæt med gode, hele sokker, inden skuffen til hullede sokker er fuld, er spillet vundet!

Men hvis skuffen til hullede sokker er fuld først, er spillet tabt!

Et spil af Johan Benvenuto & Kévin Jost



Сегодня у трехногих монстров день стирки! Нужно постирать носки, а затем разложить их по три штуки! Помогите этим забавным существам собрать комплекты из трех носков! Но остерегайтесь проклятых рваных или одиноких носков!

В комплекте: 1 игровое поле «стиральная машина» из 2 частей (корпус и барабан), 1 карточка «ящик для целых носков», 1 карточка «ящик для дырявых или одиноких носков», 40 жетонов «носок», мешок для грязного белья.

Принцип: Socksy Monster («Носочный монстр») — кооперативная игра. Действуя все вместе, игроки должны найти как минимум 3 комплекта из трех носков, пока ящик дырявых носков не заполнился. Во время каждого хода игроки добавляют носки в стиральную машину, выкладывая их лицевой стороной вверх, а затем переворачивая лицевой стороной вниз. Повернув барабан 3 раза, нужно взять подходящие носки, чтобы дополнить комплекты.

Цель игры: найти всем вместе 3 комплекта из трех носков, пока ящик дырявых носков не заполнился.

Подготовка к игре: Соберите игровое поле «стиральная машина», вставив барабан в корпус, и положите поле в центре между игроками.

Карточки-ящики для целых и дырявых носков положите рядом.

Отделите дырявые носки от остальных носков. Возьмите любые 2 жетона дырявых носков и 2 жетона целых носков и положите их лицевой стороной вверх на барабан стиральной машины.

Остальные жетоны положите в мешок и перемешайте их. Затем достаньте еще 3 жетона и положите их на барабан лицевой стороной вверх.

Все игроки внимательно смотрят, какие жетоны лежат на барабане, а затем их переворачивают лицевой стороной вниз.



Ход игры: Ход переходит по часовой стрелке.

Начинает самый младший игрок. Он вращает барабан 3 раза, чтобы хорошо перемешать жетоны.

Затем он берет 2 жетона:

- Если он взял жетон целого носка, он может положить его в ящик целых носков, соблюдая указанное ниже правило для него.
- Если он взял жетон дырявого носка, он кладет его в ящик дырявых носков.

Затем ход переходит к следующему игроку. Он берет 2 новых жетона из мешка, кладет их на барабан лицевой стороной вверх, чтобы все игроки могли их посмотреть, а затем переворачивает их лицевой стороной вниз. Он вращает барабан 3 раза и т. д.

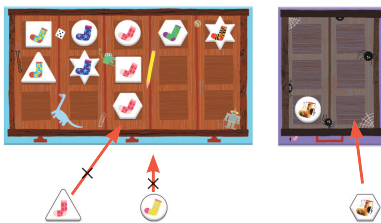
Примечание: В кооперативной игре участники могут обсуждать, какие жетоны взять с барабана стиральной машины, но окончательное решение принимает игрок, который выполняет ход.

Правило для ящика целых носков.

В ящике для целых носков предусмотрено 5 вертикальных рядов, в каждом из которых можно разместить комплект из 3 носков одного цвета.

- Если ряд свободен, в него можно положить носок любого цвета (за исключением дырявых носков).
- Если в ряду уже есть 1 носок, к нему можно добавлять только носки этого же цвета, независимо от формы их жетона.
- Если ряд заполнен, носки в него добавлять нельзя.
- Если игрок не может положить взятый носок в ящик с целыми носками, он кладет его в ящик для дырявых носков.

Например, если в ящике для целых носков уже начат сбор 5 комплектов разного цвета, а игрок взял носок шестого цвета, он не может положить его в ящик для целых носков и кладет его в ящик для дырявых носков.



Конец игры:

Если игроки собрали 3 комплекта из трех целых носков до того, как ящик дырявых носков заполнился, **они победили!**

Но если первым был заполнен ящик дырявых носков, **они проиграли!**

Авторы игры: Жоан Банвенюто и Кевен Жо.

SOCKSY MONSTER



DJ08526



3, rue des Grands Augustins
75006 - Paris - France
www.djeco.com

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung. Kleine Teile.
Advertencia. Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti. Atenção. Peças de pequenas
dimensões. Waarschuwing. Kleine onderdelen. Varning. Små delar. Advarsel. Små dele.
Advarsel. Små deler. Внимание. Маленькие части. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.