

Liesbeth Bos &
Anja Dreier-Brückner

6+

2-4
Spieler

15-20
Minuten

SOCKEN MONSTER REGELN





6+

2-4
Spieler

15-20
Minuten

SPIELMATERIAL

- 1 Spielbrett aus Kunststoff
- 36 Hausplättchen (quadratisch)
- 16 Suchplättchen (rund)
- 4 Elfenkarten
- 40 Socken (je 8 Stück in 5 Farben)
- 1 Beutel
- 4 Spielfiguren
- 4 Monsterfiguren
- 4 Monsterwürfel
- 1 Farbwürfel
- 1 Spielanleitung
- MINI-ERWEITERUNG: SELTSAME SOCKEN (je 4 Regenbogen-, Stinke- und Bumerangsocken)

In diesem Haus findet man kein Paar Socken! Bestimmt haben Sockenmonster sie geklaut. Doch die fleißigen Hauselfen bleiben nicht untätig. Sie werden die verlorenen Socken finden! Jeder Elf, egal wie klein, kann drei Paare tragen - an seinen Händen, Füßen und Ohren. Lasst uns den Kleinen bei ihrer harten Arbeit helfen!

AUFBAU

Wenn ihr möchtet, könnt ihr euch Namen für die Elfen überlegen und auf ihren Karten eintragen.

Fiona

Vor eurem ersten Spiel müsst ihr alle Bestandteile vorsichtig aus den Stanzbögen lösen.

- 1 Legt das Spielbrett in die Spielschachtel und stellt sie in die Mitte des Tisches.
- 2 Legt die vier Plättchen, auf denen sich die Monster unterm Bett verstecken, offen in die Ecken des Spielbretts.
- 3 Mischt die übrigen Hausplättchen und legt eines verdeckt auf jedes leere Feld des Spielbretts.
- 4 Legt einen Monsterwürfel auf jedes Monster-versteck und stellt die Monsterfigur in der Farbe des Verstecks darüber.
- 5 Legt alle 40 Socken des Grundspiels in den Beutel und mischt sie gut durch.
- 6 Jeder nimmt sich eine Elfenkarte sowie die 4 Suchplättchen und die Spielfigur einer Farbe.
- 7 Jeder zieht eine einzelne Socke aus dem Beutel und legt sie und seine Suchplättchen offen neben seine Elfenkarte.
- 8 Dann stellt jeder seine Spielfigur auf eines der vier Felder in der Mitte des Spielbretts.
- 9 Wer das Spiel beginnt, erhält zuerst den Farbwürfel.

ZIEL DES SPIELS

Ihr seid Elfen und sammelt passende Sockenpaare, während die Monster versuchen, euch aufzuhalten. Wer zuerst drei Sockenpaare gefunden hat, gewinnt!



SPIELABLAUF

Ihr seid nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug.

Wenn du am Zug bist, wirfst du zuerst den Farbwürfel und führst einen Monsterzug durch. Dann bewegst du deine eigene Figur. Anschließend gibst du den Farbwürfel an den Nächsten weiter usw.

Der Startspieler bewegt nur seine eigene Figur und gibt dann den Farbwürfel weiter.

FIGUR BEWEGEN

In deinem Zug darfst du deine Figur bis zu drei Felder in beliebige Richtungen bewegen, auch diagonal. Du darfst allerdings keine Felder betreten oder überspringen, auf denen andere Figuren oder Monster stehen. Du darfst auch nicht auf Monsterverstecken stehen bleiben. Falls du irgendwann keine Felder hast, auf die du dich bewegen kannst, darfst du ausnahmsweise über eine andere Figur oder ein Monster hinwegziehen. Du darfst auch einfach stehen bleiben, wenn du möchtest.

Nachdem du deine Figur bewegt hast, darfst du eine dieser Möglichkeiten wählen:

ENTWEDER

1

• Nimm das Hausplättchen, auf dem deine Figur gerade steht, und zeig es allen.

• Hat der Hintergrund deine Farbe, legst du es offen zurück und:

- Falls dein Suchplättchen mit demselben Bild noch offen vor dir liegt, drehst du es um und ziehst zwei Socken aus dem Beutel.
- Falls dein Suchplättchen mit demselben Bild schon umgedreht ist, erhältst du keine Socken.

• Hat der Hintergrund nicht deine Farbe, legst du es einfach verdeckt zurück.

2

• Nimm eine einzelne Socke von einem benachbarten Monsterversteck (nicht diagonal).

ODER

Wichtig: Selbst wenn du alle deine Suchplättchen schon umgedreht hast, kannst du immer noch gewinnen, indem du Socken aus den Monsterverstecken nimmst.



SOCKEN SAMMELN

Immer wenn du eine Socke einsammelst, schaust du, ob du ein Paar hast. Falls du zwei Socken derselben Farbe neben deiner Elfenkarte hast, legst du diese Socken auf deine Karte (zieh sie der Elfe an den Füßen, Händen oder Ohren an). Diese Socken können dir nicht mehr geklaut werden (siehe „Monster bewegen“).

Sobald du drei Sockenpaare auf deiner Elfenkarte hast, hast du gewonnen! Herzlichen Glückwunsch!



MONSTERZUG



Monster streifen durchs Haus, immer bereit, einzelne Socken von unvorsichtigen Elfen zu klauen und in dunklen Ecken zu verstecken.

Nach deinem Zug gibst du den Farbwürfel an den Nächsten im Uhrzeigersinn weiter. Wenn du den Farbwürfel erhältst, wirfst du ihn und bewegst dann das Monster der gewürfelten Farbe (oder ein beliebiges Monster, falls die Seite mit den vier Farben oben liegt).

Jeden Zug muss ein Monster **1-3 Felder** laufen. Monster dürfen anders als Figuren **nicht diagonal laufen**. Monster dürfen keine Felder betreten oder überspringen, auf denen andere Figuren oder Monster stehen, doch sie dürfen auf Monsterverstecken stehen bleiben.



Wenn du ein Monster bewegst, hebe es nur ein kleines Stück an, sodass der Würfel darunter verdeckt bleibt und sich mit dem Monster mitbewegt.

Falls alle Felder neben dem Monster belegt sind, bewegst du es nicht und überspringst den Monsterzug.

Nachdem du das Monster bewegt hast, hebst du es an und schaust den Würfel an. Falls oben ein geschlossenes Auge zu sehen ist, schläft das Monster ein und sein Zug endet. Falls ein offenes Auge zu sehen ist, ist es wach und du darfst **EINE** der folgenden Aktionen wählen:

ENTWEDER

1 Sieh dir die Rückseite eines benachbarten Hausplättchens an, ohne sie den anderen zu zeigen. Lege das Plättchen dann verdeckt zurück. Du darfst dir nicht die Rückseite eines Plättchens ansehen, auf dem eine Figur oder ein Monster steht.

2 Klaue eine einzelne Socke von einem Spieler, der benachbart zu dem Monster steht und lege sie in das farblich passende Monsterversteck. Denk daran, dass du nur Socken klauen darfst, die **NEBEN** einer Elfenkarte liegen, und keine Socken aus Paaren, die darauf liegen.

ODER

3 Führe direkt einen weiteren Zug mit demselben Monster durch (bewege es, sieh dir den Würfel an und wähle womöglich noch eine Aktion).

Nach dem Monsterzug führst du wie zuvor beschrieben einen Zug mit deiner Figur durch.

Dann gibst du den Farbwürfel im Uhrzeigersinn weiter, sodass der Nächste einen Monsterzug durchführen kann.



Wer zuerst drei Sockenpaare gesammelt hat, gewinnt sofort!

MINI-ERWEITERUNG: SELTSAME SOCKEN



Legt beim Spielaufbau alle 12 seltsamen Socken mit in den Beutel.

Ihr könnt keine Paare mit zwei seltsamen Socken bilden, aber sie haben besondere Eigenschaften:



REGENBOGENSOCKE - kann mit einer Socke beliebiger Farbe zu einem Paar kombiniert werden.



STINKESOCKE - Wenn ein Monster eine Socke von dir klauen will, muss es diese Socke nehmen. Sie riecht so gut und macht das Monster so glücklich, dass es dir eine Socke deiner Wahl aus seinem Versteck schenkt. Wenn das Versteck leer ist, ziehst du eine zufällige Socke aus dem Beutel.



BUMERANGSOCKE - Wenn du in der gleichen Reihe oder Spalte mit einer anderen Spielfigur stehen bleibst, darfst du den Farbwürfel werfen. Falls du die Seite mit den vier Farben würfelst, darfst du eine beliebige einzelne Socke von diesem Spieler nehmen und ihm dafür die Bumerangsocke geben. Falls du eine der anderen Seiten würfelst, kehrt die Bumerangsocke ohne Effekt zu dir zurück.

Autorinnen: LIESBETH BOS & ANJA DREIER-BRÜCKNER

Illustrationen: IRINA PECHENKINA

Projektmanager: DMITRY RUDEV

Künstlerische Leitung: ANASTASIA DUROVA

Produktionsmanager: YURI KHMELEVSKOY

Besonderer Dank an ALEXANDER PESHKOV & EKATERINA PLUZHNIKOVA

Deutschsprachige Ausgabe:

ASMODEE GERMANY

Texte, Satz und Layout:

MAX BREIDENBACH,

SOPHIA KESSLER,

VERONIKA STALLMANN &

FRANZISKA WOLF



Veröffentlicht von Lifestyle Boardgames Ltd.
© 2020 Alle Rechte vorbehalten.
7-6 2nd Filyovskaya street, 1st floor, office III, room 6A
Moskau, 121096, Russland. Tel.: +7 495 510 0539
mail@lifestyleltd.ru, www.lifestyle-boardgames.com