



72 Sockenkarten (je 12 in 6 Arten in verschiedenen Farben)



6 Haufenkarten (nummeriert von 2-7)



8 Würfel (nummeriert von 2-7)



1 Wäschekorb

SPIELT OUT OF SOCK UND HAUT MIT EURER SAMMLUNG ALLE AUS DEN SOCKEN! ALLE WOLLEN IHREN TEIL VOM WÄSCHEHAUFEN HABEN. SCHÜTTELT DIE WÜRFEL AUS DEM WÄSCHEKORB UND FINDET SO HERAUS, WER WELCHE SOCKEN BEKOMMT. MIT SCHNELLEM VERSTAND UND VIEL GLÜCK GELANGT IHR AN DIE BESTEN STÜCKE. MIT EIN BISSCHEN GESCHICK (UND NOCH MEHR GLÜCK) GEBEN SICH DIE ANDEREN MIT DEN SCHLECHTEN ZUFRIEDEN!



EUER ZIEL

Stellt die beeindruckendste Sockensammlung zusammen, bevor 1 ODER 2 Sockenhaufen leer sind (abhängig von eurer Anzahl). Grundsätzlich zählt jede Socke in eurer Sammlung einfach. Aber die Effekte der Sonderkarten können sie verdoppeln oder negieren!



VORBEREITUNG

Nehmt alles aus der Schachtel.



- Legt die 6 Haufenkarten nebeneinander in aufsteigender Reihenfolge auf den Tisch.
- Mischt die 72 Sockenkarten und bildet mit ihnen 6 verdeckte Sockenstapel aus je 12 Karten. Legt je 1 oberhalb der Haufenkarten ab. Dreht danach alle 6 Stapel komplett um, sodass ihr stets nur die oberste Karte seht.
- Legt alle 8 Würfel in den Wäschekorb und stellt ihn auf den Tisch.



Wer die buntesten Socken trägt, fängt an.





ABLAUF

Beginnst du, nimm den Wäschekorb. Du möchtest 2-7 Würfel aus dem Wäschekorb schütten.

ACHTUNG! Schüttet ihr die Würfel aus dem Wäschekorb, müsst ihr dies mit einem einzigen schnellen Schwung aus dem Handgelenk tun (als würdet ihr einen Würfel werfen). Ihr dürft den Wäschekorb nicht mehrmals kippen.

Fallen 0, 1 oder 8 Würfel aus dem Wäschekorb: Pech gehabt! Dein Zug endet sofort und du musst den Wäschekorb nach links weitergeben.

Fallen 2-7 Würfel aus dem Wäschekorb: Führe 1 dieser beiden Aktionen aus.

- Teile die Würfel auf und platziere sie unterhalb der Haufen
- ODER,
- Platziere alle Würfel unterhalb eines Haufens



Teile die Würfel auf und platziere sie unterhalb der Haufen

- Lege bei dieser Aktion die Würfel jeweils vor die Haufenkarte mit demselben Wert. Dabei können mehrere Würfel vor demselben Haufen landen.
- Wähle danach 1 Haufen mit Würfel aus. Lege 1 von den davor liegenden Würfeln in den Wäschekorb zurück und nimm die oberste Sockenkarte. Lege diese offen vor dir ab.
- Danach wählt die Person links von dir 1 Haufen mit Würfel aus, legt 1 der davor liegenden Würfel in den Wäschekorb zurück und nimmt sich die oberste Sockenkarte. Das führt ihr fort, bis keine Würfel mehr vor den Haufen liegen. Ihr könnt immer nur Haufen mit Würfeln auswählen!

HINWEIS: Es kann vorkommen, dass einige von euch so mehrere Sockenkarten erhalten.

Beispiel: Blau hat in einer Partie zu dritt 5 Würfel ausgeschüttet, die sie vor den entsprechenden Haufen platziert. Danach wählt sie Haufen 2 aus und legt den Würfel davor in den Wäschekorb zurück. Sie nimmt sich die oberste Sockenkarte.

Danach tun Orange und Grün hintereinander dasselbe. Sie wählen je einen Haufen, legen 1 Würfel zurück in den Wäschekorb und nehmen die entsprechende oberste Sockenkarte. Anschließend wiederholen Blau und Orange das ganze noch einmal.



Platziere alle Würfel unterhalb eines Haufens

- Lege bei dieser Aktion alle ausgeschütteten Würfel vor den Haufen, der ihrer Anzahl entspricht.



Ignoriere dabei ihre Werte. *Schüttest du z.B. 5 Würfel aus, legst du alle 5 Würfel vor Haufen 5.*

- Nimm danach die obersten 2 Sockenkarten von diesem Stapel.

Sortiert die von euch gesammelten Sockenkarten nach Art (wie links zu sehen). Ihr dürft die Reihenfolge innerhalb einer Art in eurer Sammlung ändern, falls euch das die Abschlusswertung erleichtert. Alle Socken einer Art werden dann jeweils zusammengezählt und die Reihenfolge spielt keine Rolle.

Hast du die Würfel geworfen, gibst du den Wäschekorb nach links weiter, sobald alle Würfel wieder im Wäschekorb sind. Dann beginnt ihr eine neue Runde.



SONDERKARTEN

Unter den Sockenkarten verstecken sich einige Sonderkarten. Manche sind nützlich, andere bringen eure Sammlung durcheinander.



UMGEKREMPelt



Pro Art gibt es je 3 umgekrempelte Socken. Umgekrempelte Socken verkehren eure Socken bei der Abschlusswertung in negative Socken und ziehen sie von eurer Gesamtzahl ab. Sind sie 2-mal umgekrempelt, negieren sich beide jedoch.

- Habt ihr in einer Sockenart 1 oder 3 umgekrempelte Socken, sammelt ihr für diese Sockenart keine Socken, sondern zieht diese am Ende der Partie ab.
- Habt ihr jedoch in einer Sockenart 2 umgekrempelte Socken, negieren sie sich gegenseitig. Euch werden also keine Socken abgezogen, ihr erhaltet sie wie üblich.

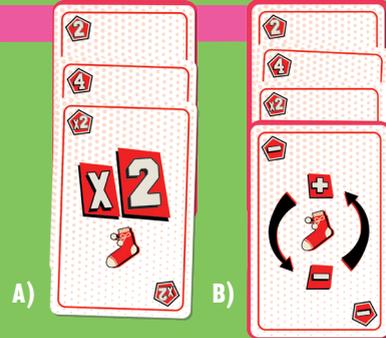
Aktuell musst du 12 Socken bei der Abschlusswertung abziehen. Sammelst du jedoch eine weitere gelbe umgekrempelte Socke vor dem Ende der Partie, erhältst du die 12 Socken wie üblich bei der Abschlusswertung.

Achtung! Es gibt von jeder Art 3 umgekrempelte Socken, also passt auf – nur 2 umgekrempelte Socken sind positiv!

DOPPLER x2

Pro Art gibt es je 2 Doppler. Doppler verdoppeln die Gesamtzahl der Socken dieser Art in deiner Sammlung bei der Abschlusswertung.

- Habt ihr in einer Sockenart 1 Doppler und mind. 1 andere Sockenkarte, verdoppeln sich die Socken dieser Art bei der Abschlusswertung.
- Habt ihr in einer Sockenart sogar 2 Doppler und mind. 1 andere Sockenkarte, vervierfachen sich die Socken dieser Art bei der Abschlusswertung.



- A) Du würdest durch deinen Doppler 12 rote Socken bei der Abschlusswertung erhalten.
- B) Du sammelst jedoch später eine umgekrempelte rote Socke ein und verlierst stattdessen 12 bei der Abschlusswertung

Achtung! Doppler verdoppeln allerdings auch die abzuziehenden Socken, falls in derselben Art auch eine umgekrempelte Socke ist.

SOCKENFRESSER



Pro Art gibt es nur 1 Sockenfresser.

Der Sockenfresser frisst alle Socken seiner Art bei der Abschlusswertung.

- Habt ihr in einer Sockenart den Sockenfresser, zählt ihr keine der Socken dieser Art bei der Abschlusswertung.

Achtung! Sockenfresser verschlingen alle (auch umgekrempelte) Socken.



Du hast einen orangen Sockenfresser gesammelt. Dieser frisst leider deine 8 gesammelten orangen Socken bei der Abschlusswertung.

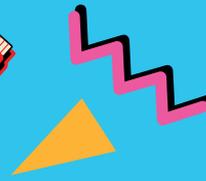


Jedoch hast du klugerweise auch einen blauen Sockenfresser gesammelt. Dieser verschont dich nach der umgekrempelten blauen Socke vor dem drohenden Sockenabzug.

Du musst also keine 10 Socken bei der Abschlusswertung abziehen, erhältst jedoch auch keine.



ENDE DER PARTIE



Wann endet die Partie?

- Seid ihr zu zweit: Sobald 2 Haufen leer sind.
- Seid ihr zu dritt oder viert: Sobald 1 Haufen leer ist.

Nimmst du die letzte Karte des jeweiligen Stapels, beendet dies sofort die Partie (lasst übrige Würfel liegen). Füge die Sockenkarte deiner Sammlung hinzu. Führt danach die Abschlusswertung durch.

Zählt eure gesammelten Socken zusammen, indem ihr die Socken nach Arten addiert. Beachtet dabei vor allem Sockenfresser und umgekrempelte Socken.

Wer die meisten Socken gesammelt hat, gewinnt die Partie. Bei Gleichstand gewinnt, wer die meisten gewöhnlichen Sockenkarten hat. Herrscht dann immer noch Gleichstand, entscheidet die Person mit dem Wäschekorb, wer von den Beteiligten gewinnt. Ja, dieses Spiel kann einen ganz schön aus den Socken hauen!

Beispiel: Abschlusswertung

Du hast insgesamt 52 Socken: $10 + 0 + 36 - 4 + 2 + 8$

- 10 gelbe Socken: $6 + 4$
- 0 grüne Socken: wegen des Sockenfressers
- 36 pinke Socken: $2 \times (8 + 6 + 4)$ wegen des Dopplers

- - 4 rote Socken: wegen der umgekrempelten Socke werden die 4 Socken zu - 4 Socken
- 2 orange Socken
- 8 blaue Socken: $4 + 4$ (2 umgekrempelte Socken heben sich gegenseitig auf)

