

Instrukcja gry · Spielanleitung · Instructions · Pravidlá hry

Skarpetkowy potwór

4465

Socken zocken · Lucky Sock Dip · Kljukice za nogavice



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2013

Szukanie skarpetek

Potwornie szybka gra w odnajdywanie par skarpetek dla 2-6 graczy w wieku 4-99 lat.

Pomysł gry: Michael Schacht
Ilustracje: Martina Leykamm
Czas gry: ok. 10 minut

W szafie z ubraniami panuje potworny bałagan: wielki Skarpetkowy Potwór strasznie wszystko pomiesza! Tylko uważny i zwinny gracz zdoła skompletować wiele par skarpetek

Zawartość gry

1 Skarpetkowy Potwór
48 skarpetek (24 pary)
13 klamerek do bielizny
1 instrukcja gry



3 klamerki do bielizny

Skarpetkowy
Potwór, stos
skarpetek

sygnał do startu

wszyscy jednocześnie
szukają
pasujących skarpetek

pięć par skarpetek =
chwycić potwora =
koniec szukania

sprawdźcie pary
skarpetek

Cel gry

Komu z Was uda się zgromadzić najwięcej par i zdobyć trzy klamerki do bielizny?

Przygotowanie do gry

Postawcie Skarpetkowego Potwora na środku stołu. Włóżcie wszystkie skarpetki do pudełka, zamknijcie je i mocno potrząśnijcie. Skarpetki się wymieszają. Następnie wysypcie skarpetki na środek pola gry. Klamerki zostają w pudełku.

Przebieg gry

Rozpoczyna gracz, który ma dzisiaj na nogach dwie skarpetki do pary. Naprawdę jest więcej graczy, którzy mają dwie jednakowe skarpetki? Zatem grę rozpoczyna gracz, który ma największe stopy, i głośno daje sygnał do startu: „Szukać skarpetek!”

Na ten sygnał wszyscy gracze jednocześnie zaczynają przeszukiwać stos skarpetek. Każdy gracz próbuje odnaleźć i położyć przed sobą jak najwięcej par.

Uwaga: skarpetki wyglądają bardzo podobnie. Zwróćcie szczególną uwagę, żeby skompletować pary skarpetek, które rzeczywiście do siebie pasują – czyli od góry do dołu wyglądają tak samo.

Uwaga:

- Można szukać tylko jedną ręką. Druga ręka spoczywa na kolanach.
- Nie wolno podkraść par odłożonych przez innego gracza!

Koniec szukania!

Gdy tylko jeden z graczy zgromadzi przed sobą pięć par skarpetek, chwyci Skarpetkowego Potwora stojącego na środku stołu. Oznacza to koniec poszukiwań.

Kto trzyma jeszcze w rękach skarpetki, musi je z powrotem odłożyć na stos. Nie można ich już dołożyć do swojej puli!

Wspólnie sprawdźcie, czy skarpetki gracza, który chwycił Skarpetkowego Potwora, rzeczywiście do siebie pasują.

• **Jeśli wszystkie skarpetki są do pary**, to gracz otrzymuje w nagrodę jedną klamerkę do bielizny.

• **Jeśli znajdzie się jedna niewłaściwa para**, to gracz nie otrzymuje klamerki.

Teraz wszyscy pozostali gracze liczą swoje pary skarpetek. Gracz, który zgromadził najwięcej właściwych par skarpetek, otrzymuje w nagrodę klamerkę do bielizny.

Jeśli więcej graczy ma tę samą liczbę par skarpetek, to każdy z nich otrzymuje klamerkę.

Rozpoczyna się nowa runda:

Skarpetki połóżcie z powrotem na stosie. Zanim rozpocznie się nowa runda, wspólnie porządnie wymieszajcie skarpetki.

Zwycięzca poprzedniej rundy ponownie stawia Skarpetkowego Potwora na środku stołu i daje sygnał do startu: „Szukać skarpetek!”

Jeżeli w poprzedniej rundzie zwycięzców było kilku, to Skarpetkowego Potwora bierze najstarszy gracz.

Koniec gry

Gra się kończy z chwilą, gdy pierwszemu graczowi uda się zdobyć trzy klamerki do bielizny i tym samym zwyciężyć. Jeśli kilku graczy zdobyło po trzy klamerki, to przeprowadza się rundę rozstrzygającą:

Wszystkie skarpetki trafiają na środek stołu. Po sygnale startu gracze jednocześnie przeszukują stos skarpetek. Wygrywa gracz, który jako pierwszy położy przed sobą parę pasujących do siebie skarpetek i zabierze Skarpetkowego Potwora ze środka stołu.

Wielki Skarpetkowy Potwór już czeka na kolejne poszukiwanie skarpetek. A zatem: do skarpetek, gotów, start!

Inny wariant gry

Gra będzie trudniejsza, jeżeli po każdej rundzie zabierze się z gry jedną skarpetkę i odłoży z powrotem do pudełka. Wtedy może się zdarzyć, że poszukiwana będzie skarpetka, której już nie ma w grze.

*wszystko się zgadza =
1 klamerka do bielizny*

*skarpetki nie pasują
= klamerkę otrzymuje
następny gracz*

nowa runda

3 klamerki = zwycięstwo

*remis =
runda rozstrzygająca*