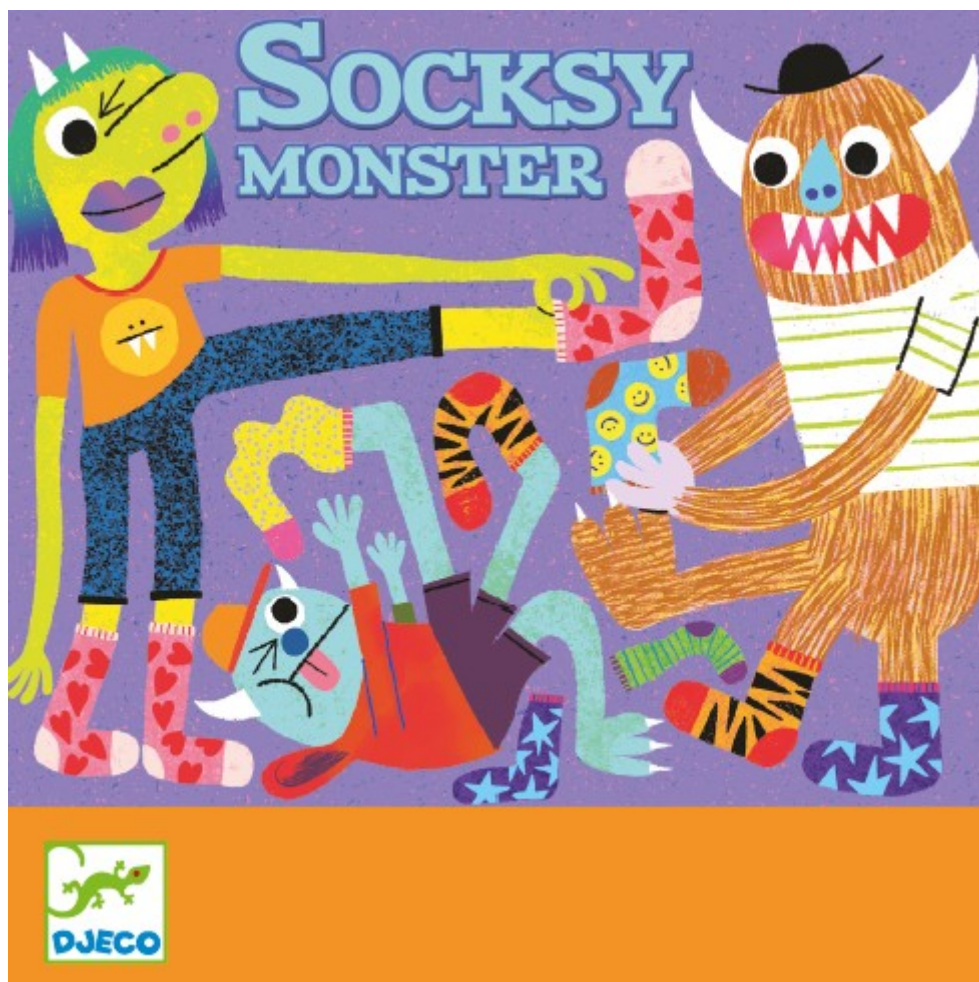


DJ08526

# SOCKSY MONSTER



**Wiek graczy:** 3-6

**Liczba graczy:** 2-4

Nadchodzi dzień prania dla trójnożnych potworków! Muszą one wyprać i połączyć swoje skarpetki w zestawy po trzy. Pomożesz tej żywej i wesołej gromadce? Uwaga na dokuczliwe dziury i pojedyncze skarpetki.

**Zawartość:**



x1



x1



x 40



x1



x1

**Zawartość:** 1 plastikowa plansza imitująca pralkę składająca się z 2 części (podstawka i bęben), 1 plansza "szuflada na skarpetki", 1 plansza na pojedyncze, dziurawe skarpetki, 40 żetonów skarpetek, torba z brudnym praniem.

**Pomysł:** Socksy Monster to gra kooperacyjna. Gracze będą musieli współpracować ze sobą, aby znaleźć 3 zestawy skarpetek po trzy, zanim zapełni się szuflada z dziurawymi skarpetkami. Więcej skarpetek jest dodawanych do pralki podczas każdej z rund – najpierw są one ułożone odkryte, a następnie należy je odwrócić do dołu. Po zakręceniu bębna 3 razy, gracze muszą wybrać właściwe skarpetki, aby uzupełnić swoje zestawy.

**Cel gry:** Gracze współpracują ze sobą, aby odnaleźć przynajmniej 3 zestawy skarpetek, zanim zapełni się szuflada z tymi dziurawymi.

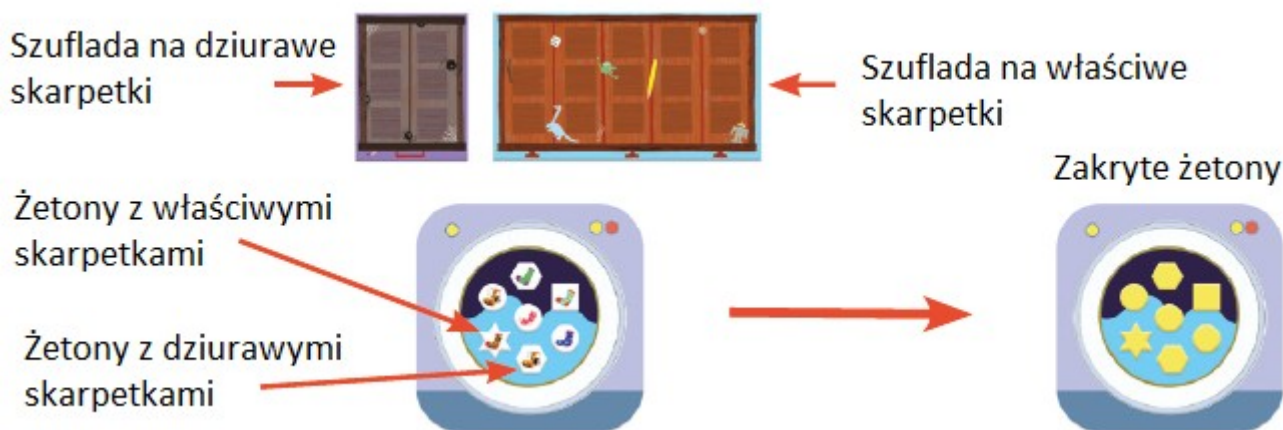
**Przygotowanie do gry:** Złóżcie planszę z pralką umieszczając bęben na podstawce. Następnie połóżcie ją na środku stołu.

Połóżcie z boku szufladę na właściwe skarpetki i te dziurawe.

Oddzielcie dziurawe skarpetki od reszty. Wyjmijcie 2 losowe żetony dziurawych skarpetek i 2 dobrych. Umieśćcie je odkryte w bębnie pralki.

Włóżcie resztę żetonów do worka na pranie i wymieszajcie je. Następnie wylosujcie 3 nowe żetony i połóżcie je odkryte także w bębnie pralki.

Wszyscy przez chwilę przyglądają się odkrytym żetonom, następnie należy je odwrócić na drugą stronę, tak aby były zakryte.



**Przebieg gry:** Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Zaczyna najmłodszy z graczy kręcąc bębna 3 razy, aby dobrze wymieszać skarpetki.

Następnie zabiera on z pralki 2 żetony:

- jeśli wylosowany żeton jest właściwy, może go odłożyć do dużej szuflady – zobaczcie poniższe zasady odkładania właściwych skarpet do szuflady.

- jeśli wylosowany żeton przedstawia dziurawą skarpetkę, należy ją umieścić w szufladzie z dziurawymi skarpetkami.

Kolejka przechodzi na następnego gracza: losuje on 2 nowe żetony z torby na pranie. Umieszcza je odkryte w bębnie pralki, tak aby wszyscy gracze mogli się im przyjrzeć, a następnie odwraca je na drugą stronę. Kręci bębna 3 razy, po czym gra toczy się tak jak zostało opisane powyżej.

**Uwaga:** Jest to gra kooperacyjna, dlatego gracze mogą dyskutować, które żetony wyciągać z pralki – jednakże to gracz rozgrywający rundę podejmuje ostateczną decyzję.

**Zasady odkładania właściwych skarpet do szuflady:** Szuflada na właściwe skarpetki posiada 5 rzędów. Każdy z nich może pomieścić 3 skarpetki tego samego koloru.

- kiedy rząd jest pusty, gracze mogą w nim umieścić skarpetkę dowolnego koloru (jeśli skarpetka nie jest dziurawa).

- kiedy rząd posiada już jakąś skarpetkę, można do niego dołożyć tylko żetony ze skarpetkami identycznego koloru.
- jeśli rząd jest pełny, nie można dołożyć do niego więcej skarpetek.
- jeśli gracz nie może odłożyć do szuflady wylosowanego żetonu, musi go umieścić w szufladzie z dziurawymi skarpetkami.

**Na przykład: 5 rzędów posiada już jakieś skarpetki w różnych kolorach, a gracz wylosował żeton w szóstym kolorze: nie może go nigdzie dopasować, więc skarpetka musi trafić do szuflady z dziurawymi skarpetkami.**



**Koniec gry:** Jeśli gracze ułożą 3 zestawy skarpetek po 3 każdy, zanim zapełni się szuflada z dziurawymi skarpetkami, **wygrywają grę!**

Jeśli szuflada z dziurawymi skarpetkami zapełni się jako pierwsza – **gracze przegrywają!**

**Autor gry: Johan Benvenuto i Kévin Jost.**

**Uwaga! Małe elementy!**

