



Heiße Socken

Spielen, bis die Socken rauchen



Das schnelle Ablegespiel
für 2-4 Spieler ab 4 Jahren

Die Socken übers Knie? Die Mütze unter'n Schuh?
Nein, ganz anders geht es bei Heiße Socken zu. Zuerst die
Kappe, dann das T-Shirt, danach die Boxershorts,
darüber die Hose, darunter die Socken und zu guter Letzt
die Turnschuhe. Genau in dieser Reihenfolge werfen
die Spieler ihre Karten ab.

Und wer als Erster alle seine Klamotten
logeworden ist, gewinnt das heiße Schnelligkeitsspiel.

Spielmaterial

51 „heiße Socken“
und andere Kleidungsstücke



1 Spielanleitung

3 Joker



Bevor die Socken rauchen

Wenn ihr das Spiel zum ersten Mal spielt, solltet ihr euch erst einmal die Karten ansehen und sechs Karten in der richtigen Reihenfolge von der Kappe bis zu den Turnschuhen auslegen, damit jeder sehen kann, wie das Spiel abläuft. (Außerdem sortiert ihr die Textkarte aus. Sie wird fürs Spiel nicht gebraucht.)



1. Kappe



2. T-Shirt



3. Boxershorts



4. Hose



5. Socken



6. Turnschuhe

Dann bestimmt ihr einen Spieler zum Kartengeber. Der Geber mischt alle Karten und verteilt sie gleichmäßig verdeckt an alle Spieler, einschließlich sich selbst.

Je nach Spielerzahl kann es sein, dass ein paar Karten übrig bleiben. Diese legt ihr in die Spielschachtel. Sie werden in dieser Spielrunde nicht benötigt.

Jeder von euch nimmt seine Karten, bildet einen Stapel und legt diesen verdeckt vor sich auf den Tisch, so dass die Rückseite der obersten Karte zu sehen ist.

Spielen, bis die Socken rauchen

Jetzt nehmt ihr alle gleichzeitig die obersten **drei Karten** von eurem Stapel, schaut sie an und haltet sie in der Hand. (Im Spiel zu zweit werden 4 Karten in die Hand genommen.)

Der Kartengeber sagt: „**Achtung! Fertig! Los!**“ und ihr beginnt in der Tischmitte eure Karten abzuwerfen. Beim Abwerfen müsst ihr die oben gezeigte Reihenfolge einhalten:

Wirft also ein Spieler **eine Kappe in die Mitte**, darf er oder ein Mitspieler sofort ein T-Shirt darauf legen oder mit einer anderen Kappe einen neuen Stapel eröffnen. Auf die neue Kappe darf jeder sofort ein neues T-Shirt legen und auf das T-Shirt sofort die Boxershorts und so weiter.

Ihr werft also immer, wenn eine eurer Handkarten auf einen Stapel passt, die Karte schleunigst ab, damit euch kein anderer zuvorkommt.

Bei Heiße Socken geht es nicht der Reihe nach, sondern ihr spielt alle gleichzeitig. Je schneller, desto mehr Spaß! Bis die Socken rauchen!

Es können gleichzeitig mehrere Stapel entstehen. Ihr dürft eure Karten auf jeden beliebigen Stapel werfen. Falls ihr fast gleichzeitig die gleiche Karte auf einen Stapel werft, so darf die des Schnelleren liegen bleiben.

Derjenige, der ein bisschen langsamer war, muss seine Karte wieder in die Hand nehmen. Denn in jedem Kartenstapel kommt nur eine Kappe, ein T-Shirt, eine Boxershorts und so weiter vor.



Es kann vorkommen, dass jemand die **falsche Karte auf einen Stapel** wirft. In diesem Fall nehmt ihr die Karte und gebt sie ihm zurück. Falls jedoch keiner den Fehler bemerkt, wird einfach in der neuen Reihenfolge weitergespielt.

Denkt immer daran, dass ihr **immer drei Karten in der Hand** haltet. Sobald ihr eine Karte in der Mitte ablegt, dürft ihr von eurem verdeckten Kartenstapel vor euch eine nachziehen. (Im Spiel zu zweit habt ihr stets 4 Karten in der Hand.)

Sollte das Spiel einmal stocken, weil keiner von euch mehr eine Karte in der vorgegebenen Reihenfolge ablegen kann, dann dürft ihr ausnahmsweise eine vierte Karte von eurem Stapel ziehen. Der Kartengeber sagt dann: „**Achtung! Fertig! Los! Karte ziehen!**“ Jeder zieht eine neue Karte von seinem Stapel, und das Spiel geht weiter. Dieser Vorgang wird, falls es nötig sein sollte, wiederholt.



Falls du einen **Joker** in der Hand hast, kannst du ihn auf einem Stapel in der Tischmitte ablegen, wann immer du willst. Der Joker ersetzt die Karte, die nun in der richtigen Reihenfolge ausgespielt werden müsste. Ein Joker kann jede beliebige Karte ersetzen.



Wenn du den Joker auf einen Stapel wirfst, dann rufe laut aus, welche Karte er ersetzen soll, zum Beispiel Boxershorts. Sobald du den Joker abgelegt hast, wird in der richtigen Reihenfolge weitergespielt - in diesem Beispiel mit Hosen.



Ein Stapel ist komplett, wenn die Turnschuhe oben liegen. Derjenige, der die letzte Karte ausgespielt hat, darf den fertigen **Stapel vom Tisch auf den Boden werfen**.

Oder falls ihr es nicht ganz so wild haben wollt, legt ihr den Stapel beiseite.

Spielende, wenn die Socken rauchen

Das Spiel endet, wenn einer von euch keine Karten mehr hat. Dieser Spieler ist Sieger. Sind noch Stapel in der Mitte, können die anderen Spieler aber auch weiterspielen, um zu sehen wer zweiter und wer dritter wird.

Gegen Spielende kann es sein, dass keiner mehr Karten im eigenen Stapel dafür aber in der Hand hat und diese nicht mehr abwerfen kann. In diesem Fall gewinnt derjenige von euch, der am wenigsten Karten in der Hand hat.

Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Alternatives Spiel für zwei Spieler

Die Karten-Reihenfolge wird in dieser Variante beibehalten. Aber! Jetzt könnt ihr mehr als eine Karte von einer Sorte auf den Stapel werfen.

Nehmen wir an, ihr habt zwei T-Shirts in der Hand und die Karten auf dem Tisch erlauben das Abwerfen eines T-Shirts. Dann dürft ihr statt des einen beide T-Shirts auf den Stapel werfen und so lange weitere T-Shirts auf diesen Stapel legen, bis einer von euch eine Boxershorts darauf legt (oder zwei oder drei).

Derjenige von euch, der einen Stapel mit der letzten Karte abschließt, schiebt ihn vom Tisch, und zwar schnell, damit kein Mitspieler weitere Turnschuhe darauf legen kann.

Der Spieler, der als Erster alle seine Karten abgeworfen hat, ist Sieger.

Autoren

Monty & Ann Stambler

Illustration

Diane Teske Harris und Reiner Stolte

Design

Bluguy

Redaktionelle Bearbeitung

Bärbel Schmidts

Art.-Nr.: 91271

ISBN: 3-440-08300-4

© 2000 Klee-Spiele GmbH, D-90762 Fürth
Alle Rechte vorbehalten,
MADE IN GERMANY

Licensed with permission from Gamewright, Inc.
First Copyright © 1997 Gamewright, Inc., Newton, MA 02567 USA

Autoren und Verlag danken den vielen Testspielern und Regellesemern.



Weitere flotte Kinder-Kartenspiele:

Kuddelmuddel

Das rasante Wahrnehmungsspiel in Hempels guter Stube.

Ein Mops kommt selten allein!

Das gewitzte Reaktionsspiel mit mopsigen Möpsen.

Lass uns spielen, Kleiner Rabe

Mit dem Raben gut gucken und schnell zucken.