



Socken zocken

Spielanleitung – kurz erklärt

2–6

SPIELER

ab 4

JAHREN

10

MINUTEN

Socken zocken ist ein schnelles Wühl- und Suchspiel für 2 bis 6 Personen ab 4 Jahren. Ein Haufen aus 48 Socken liegt auf dem Tisch, und alle graben gleichzeitig nach zusammengehörenden Paaren. Wer als Erster fünf Paare vor sich liegen hat, schnappt sich das Sockenmonster und beendet damit die Runde.

Spielziel

Ihr sammelt möglichst viele richtige Sockenpaare. Wer zuerst 3 Wäscheklammern als Belohnung besitzt, gewinnt.

Vorbereitung

Das Sockenmonster kommt in die Tischmitte. Alle 48 Socken wandern in die Schachtel, die ihr verschließt und kräftig durchschüttelt. Danach kippt ihr die Socken als Haufen in die Mitte der Spielfläche. Die 13 Wäscheklammern bleiben zunächst in der Schachtel.

So spielt ihr

- 1 Wer heute zwei gleiche Socken trägt, ruft das Startsignal "Socken zocken!". Bei mehreren passt der Spieler mit den größten Füßen.
- 2 Alle wühlen gleichzeitig im Haufen, aber nur mit einer Hand. Die zweite Hand bleibt auf dem Schoß.
- 3 Gefundene Paare legt ihr offen vor euch ab. Abgelegte Paare sind sicher und dürfen nicht weggenommen werden.
- 4 Sobald jemand 5 Paare vor sich hat, greift er nach dem Sockenmonster. Damit ist die Runde sofort vorbei.
- 5 Socken, die noch in der Hand sind, fallen zurück auf den Haufen.
- 6 Ihr prüft gemeinsam die Paare und verteilt die Wäscheklammern.

So gewinnt ihr

Wer als Erster 3 Wäscheklammern gesammelt hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand entscheidet eine letzte Stichrunde.

Spielziel

Ihr durchsucht einen Haufen sehr ähnlich aussehender Socken nach echten Paaren. Nur wer genau hinschaut und dabei schnell bleibt, sammelt mehr Paare als die Mitspieler. Für gute Runden gibt es Wäscheklammern als Belohnung. Wer drei davon zusammenbekommt, hat das Spiel für sich entschieden.

Spielmaterial

1 Sockenmonster

48 Socken

13 Wäscheklammern

1 Spielanleitung

Spielaufbau

- Stellt das Sockenmonster in die Mitte des Tisches.
- Legt alle 48 Socken in die Spieleschachtel.
- Schließt die Schachtel und schüttelt sie kräftig, damit die Socken gut gemischt sind.
- Schüttet die Socken anschließend als Haufen in die Mitte der Spielfläche.
- Die 13 Wäscheklammern bleiben in der Schachtel und werden erst als Belohnung verteilt.

Spielbeginn

Es beginnt, wer an diesem Tag zwei zueinander passende Socken an den Füßen trägt. Trifft das auf mehrere zu, übernimmt die Person mit den größten Füßen. Sie ruft laut das Startsignal "Socken zocken!", und alle legen gleichzeitig los.

Spielablauf

Gleichzeitig wühlen

Nach dem Startsignal greifen alle zusammen in den Sockenhaufen. Jeder sucht nach zwei Socken, die wirklich identisch sind, und legt gefundene Paare vor sich ab. Es gibt keine Reihenfolge, alle spielen zur selben Zeit.

Die Socken ähneln sich stark. Ein Paar zählt nur, wenn beide Socken von oben bis unten gleich aussehen.

Die zwei festen Regeln beim Wühlen

- 1 Es wird nur mit einer Hand gesucht. Die andere Hand liegt währenddessen auf dem Schoß.
- 2 Ein Paar, das jemand bereits vor sich abgelegt hat, ist tabu. Niemand darf es sich schnappen.

Sockenstopp

Sobald ein Spieler 5 Paare vor sich liegen hat, greift er nach dem Sockenmonster in der Tischmitte. In diesem Moment endet das Wühlen für alle. Wer jetzt noch Socken in der Hand hält, lässt sie zurück auf den Haufen fallen. Diese Socken darfst du nicht mehr zu deinem eigenen Vorrat legen.

Kontrolle und Belohnung

- 1 Zuerst prüft ihr gemeinsam die Paare der Person, die das Sockenmonster gegriffen hat.
- 2 Stimmen alle Paare, bekommt sie eine Wäscheklammer.
- 3 Ist auch nur ein Paar falsch, geht sie leer aus.
- 4 Danach zählen alle anderen ihre richtigen Paare. Wer davon die meisten hat, nimmt sich eine Wäscheklammer.
- 5 Haben mehrere die gleiche Anzahl an Paaren, erhält jede dieser Personen eine Wäscheklammer.

Die nächste Runde

Alle Socken kommen zurück auf den großen Haufen. Ihr wühlt ihn gemeinsam kräftig durch, damit alles wieder gut vermischt ist. Der Gewinner der letzten Runde stellt das Sockenmonster in die Mitte und ruft erneut "Socken zocken!". Gab es mehrere Gewinner, nimmt der älteste Spieler das Sockenmonster.

Sonderregeln

- Gewühlt wird ausschließlich mit einer Hand, die andere liegt auf dem Schoß.
- Bereits abgelegte Sockenpaare dürfen anderen nicht weggenommen werden.
- Beim Sockenstopp müssen Socken aus der Hand zurück auf den Haufen und zählen nicht mehr.
- Ein einziges falsches Paar kostet dem Monster-Greifer die Wäscheklammer für diese Runde.
- Ein Paar gilt nur dann, wenn beide Socken über die gesamte Länge gleich aussehen.

Spielende und Gewinn

Sobald ein Spieler 3 Wäscheklammern vor sich hat, ist die Partie vorbei und dieser Spieler gewinnt. Kommen mehrere gleichzeitig auf 3 Wäscheklammern, wird noch ein letztes Mal um den Sieg gespielt: Legt sämtliche Socken in die Tischmitte, doch beim Startzeichen darf ausschließlich dieser Kreis von Spielern darin kramen. Wer zuerst zwei zusammengehörende Socken als Paar vor sich ablegt und danach das Sockenmonster aus der Tischmitte greift, gewinnt.

Varianten

- Schwerere Variante: Nehmt nach jeder Runde eine einzelne Socke aus dem Spiel und legt sie in die Schachtel zurück. Dann kann es passieren, dass ihr nach einer Socke sucht, die gar nicht mehr im Haufen liegt.

Tipps

- Achte auf das komplette Muster einer Socke, nicht nur auf die Farbe am Bund. Ein falsches Paar kostet dem Monster-Greifer die ganze Belohnung.
- Auch ohne fünf Paare lohnt sich das Suchen: Die meisten richtigen Paare bringen ebenfalls eine Wäscheklammer.
- Lege gefundene Paare sofort vor dir ab, dort sind sie sicher.
- Halte nicht zu viele lose Socken in der Hand. Beim Sockenstopp wandern sie ohne Gewinn zurück auf den Haufen.
- Behalte mit, wie viele Paare die anderen schon liegen haben, damit dich der Sockenstopp nicht überrascht.

Häufige Fragen

Darf ich mit beiden Händen im Sockenhaufen suchen?

Nein. Es wird nur mit einer Hand gewühlt, die andere Hand muss auf dem Schoß liegen.

Kann mir jemand ein bereits abgelegtes Paar wegnehmen?

Nein. Sobald ein Paar vor einem Spieler liegt, ist es geschützt und darf nicht mehr weggenommen werden.

Was passiert mit Socken, die ich beim Sockenstopp noch in der Hand halte?

Sie fallen zurück auf den Sockenhaufen. Zum eigenen Vorrat dürfen sie nicht gelegt werden.

Wann genau endet eine Runde?

Sobald ein Spieler fünf Sockenpaare vor sich liegen hat und sich das Sockenmonster aus der Tischmitte greift. Damit hört das Wühlen für alle auf.

Was ist, wenn beim Monster-Greifer ein Paar falsch ist?

Dann bekommt er keine Wäscheklammer. Nur wenn alle fünf Paare stimmen, erhält er eine als Belohnung.

Bekommen auch die anderen Spieler eine Belohnung?

Ja. Nach der Kontrolle zählen alle übrigen Spieler ihre richtigen Paare, und wer davon die meisten hat, nimmt sich eine Wäscheklammer.

Was gilt, wenn mehrere Spieler gleich viele Paare gefunden haben?

Dann erhält jeder dieser Spieler eine Wäscheklammer.

Wer gibt in der nächsten Runde das Startsignal?

Der Gewinner der vorherigen Runde stellt das Sockenmonster zurück in die Mitte und ruft "Socken zocken!". Gab es mehrere Gewinner, übernimmt der älteste Spieler das Sockenmonster.

Was passiert, wenn zwei Spieler gleichzeitig die dritte Wäscheklammer haben?

Dann gibt es eine Entscheidungsrunde nur mit diesen Spielern. Alle Socken kommen in die Mitte, und es gewinnt, wer zuerst ein passendes Paar ablegt und das Sockenmonster greift.

Woran erkenne ich ein gültiges Paar?

Beide Socken müssen von oben bis unten gleich aussehen. Die Motive ähneln sich stark, deshalb lohnt genaues Hinschauen.

Informationen zum Spiel

Verlag	HABA
Autor	Michael Schacht
Erscheinungsjahr	2004
Spielart	Kinderspiel
Kategorien	Kinderspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Spiele Bad Rodach (HABA), zuletzt geprüft am 30.08.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/socken-zocken/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/socken-zocken/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026