

socken Pfeffern



Ein sockenleichtes Wurfspiel, das sich gewaschen hat

VON
FRANK BEBENROTH

SPIELMATERIAL

4 Wurfsocken zum Pfeffern



4 Säckchen zum in die Socken stopfen



1 Waschmaschine



1 Sockbuch



WORUM GEHT'S?

Die Socken müssen in die Waschmaschine ...

... doch das geschieht nicht immer auf dem schnellsten Weg: Ihr erfindet und meistert mit eurer Socke immer wieder neue Wurf-Parcours. Am Ende steht jedes Mal die Waschmaschine. Ziel ist es, eure Socke mit möglichst wenigen Würfeln durch den Parcours zu pfeffern und dann in die Waschtrommel einzulochen.

WIE KANN EIN PARCOURS AUSSEHEN?

Denkt euch jeden Parcours selbst aus. Lasst euch dabei von eurer Umgebung inspirieren. Seid ihr in einem Park? Spielt über Bänke und Büsche! Seid ihr in der City? Werft Treppen hinab und durch offene Fenster hindurch! Drinnen wie draußen gibt es dabei keine Grenzen für eure Phantasie.

Ihr könnt euch auch überlegen, **wie** ihr die Socken werfen wollt. Zum Beispiel könnt ihr bestimmen, dass nur mit der schwächeren Hand geworfen oder die Socke nur geschleudert werden darf. Ihr könnt auch festlegen, dass alle Spieler rückwärts über den Rücken pfeffern müssen oder dass jede Socke einen Gegenstand als Zwischenziel berühren muss. Jeder Parcours kann auf diese Weise anders gestaltet werden.

"VORWASCHGANG" – BEVOR ES RICHTIG LOSGEHT

Vor Beginn des Spiels sucht sich jeder seine Socke aus und befüllt sie mit einem Säckchen.

Legt fest, nach wie vielen Parcours das Spiel enden soll.

Bestimmt einen Schreiber. Er schreibt seinen und eure Namen unter die entsprechende Socke ins „Sockebuch“. Außerdem notiert er im weiteren Spielverlauf die „Extrawürfe“ aller Spieler.

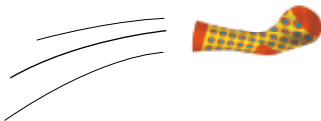
Der Schreiber platziert die Waschmaschine und bestimmt Verlauf und Wurfregeln des ersten Parcours. Außerdem legt er den Startpunkt fest. Von dort macht ihr alle euren ersten Wurf.

Bestimmt eine Reihenfolge vom ersten bis zum letzten Werfer und **behaltet diese immer bei**: Nachdem jeder seinen ersten Wurf gemacht hat, ist der erste Spieler mit seinem zweiten Wurf dran und so weiter. So wisst ihr immer, wer in der laufenden Runde schon geworfen hat und wer noch einen Wurf „zurückliegt“. Das ist später für den Eintrag ins Sockbuch wichtig.

WAS MUSS ICH BEACHTEN?

Es ist nicht erlaubt, die Socke ineinander zu stülpen oder zu verknoten.

Unter Berücksichtigung vorher vereinbarter Wurftechniken („nur schleudern“, „mit schwacher Hand“, etc.) dürft ihr **werfen wie ihr wollt**.



Wer erneut an der Reihe ist, **setzt immer einen beliebigen Körperteil** (meistens den Fuß) an **die Stelle**, an der seine Socke beim vorherigen Wurf **gelandet** ist. **Der gewählte Körperteil darf diese Stelle beim nun folgenden Wurf nicht verlassen!** Wenn dies unmöglich ist, weil die Socke z.B. auf einem Schrank oder im Zweig eines Baumes gelandet ist, dann wird der Körperteil so nah wie möglich an diese Stelle gesetzt. (Die Socke darf zuvor vom Zweig, etc. geholt werden.)

ZWISCHENWERTUNG AM ENDE EINES PARCOURS

Am Ende jedes Parcours wird im Sockbuch festgehalten, welche Spieler mehr Würfe gebraucht haben, als der Spieler, der seine Socke **als Erster** in der Waschmaschine versenken konnte.



NAME →	ADAM	EVA
1	0 1 2 3 4 0	0 1 2 3 4 2
2	0 1 2 3 4 1	0 1 2 3 4 2
3	0 1 2 3 4 4	0 1 2 3 4 2
4	0 1 2 3 4 ○	0 1 2 3 4 ○

Wer seine Socke **als Erster** in die Trommel pfeffert, legt somit den „Nullpunkt“ der Wertung fest: Im Sockbuch wird bei diesem Spieler die „Null“ des aktuellen Parcours angekreuzt. Jeder nachfolgende Spieler, der seine Socke in der **gleichen Runde** in die Waschmaschine „einlocht“, bekommt ebenfalls die **Null** angekreuzt.

Jeder Spieler, der in der **folgenden Runde** in die Trommel trifft, hat **einen Extrawurf** benötigt und bekommt entsprechend die 1 angekreuzt. Wer mehr Würfe braucht, kreuzt die Zahl an, die der Anzahl seiner Extrawürfe entspricht. Dabei ist die 4 die schlechteste mögliche Zahl. Sie wird auch bei einem Spieler angekreuzt, der seine Socke nach 4 Extrawürfen noch nicht in die Waschtrommel gepfeffert hat.

Im weißen Kreis jedes Parcours wird die aktuelle **Summe** aller Ergebnisse eines Spielers aufgeschrieben. So lässt sich der Spielstand ablesen.

Den zweiten Parcours legt der zweite Werfer fest, den dritten Parcours der dritte Werfer und so weiter. Dieser Spieler stellt die Waschmaschine auf, legt die Route fest und bestimmt die Art wie geworfen wird. Zuletzt bestimmt er den Startpunkt für den ersten Wurf jedes Spielers.

SPIELENDEN UND GEWINNER

Wurde die vereinbarte Parcours-Anzahl absolviert, endet das Spiel. Wer insgesamt die wenigsten Extrawürfe benötigt hat, ist waschechter Gewinner. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Autor: Frank Bebenroth
Illustration: Zoch Verlag

Art.Nr.: 60 110 5064

© 2014 Zoch Verlag
Briener Str. 54a
80333 München

www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele



Flying Sox



BY
FRANK BEBENROTH

The Trend Activity That Lets You Rock out with Your Sox out

COMPONENTS

4 Flying Sox



4 Bean Bags



1 Washer



40 Score Sheets



WHAT'S THE DEALIO?

The sox have to hit the washer!

Of course, it's not quite that simple. You decide on a sox course and a mode to play that suit your individual style and the surrounding terrain. The goal always stays the same though. You try to fling your sock into the washer, ideally with fewer throws than anyone else.

COURSES!

You come up with a sox course as you go along. Draw your inspiration from your surroundings. You're at a park? Include the trees and benches! You're downtown? Include some stairs and a window! Indoors or outdoors, there's virtually no limit to where and how you can play Flying Sox.

You can also come up with handicaps and additional requirements. Throw with your weak hand, give your sox a good whirl, throw over your shoulder, or decide that you have to hit a street sign first. It's completely up to you!

PREWASH

You take one sock each. Make sure that there's a beanbag in each one.

Agree on how many sox courses your game is going to last.

Decide on a record keeper. That's the player who will write down everyone's names next to the corresponding sox icons and keep track of the results on one of the score sheets.

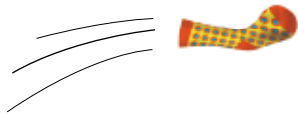
The record keeper also places the washer in its first spot and comes up with the first sox course and its rules. The record keeper decides from where you all have to make your first throw, too.

Agree on which order you would like to play in. **Stick to this order!** Once you have all taken a turn, it's time for the first player to throw again. Like this you will always know who has and hasn't thrown yet during any given round. Also, this will help a lot, later on, when you want to determine who "is behind" by how many throws.

DOS AND DON'T

Don't fold or knot your sox into a tight bundle. This isn't the military! (Unless you actually rock out with your sox out and are in the military. If you do, do send us a picture!)

Do throw however you like, as long as no special rules happen to call for a particular technique (left-handed throw, blind throw, or what not).



Do touch the spot from where you pick up your sock with a part of your body, when it's your turn again. (We recommend using your foot or hand, but we don't judge.) **Do keep on touching that spot while you are throwing.** Be reasonable about it though. If a sock lands on top of a cupboard or gets caught on a branch, retrieve it first and then touch a spot that's close to where the sock was.

PAY-OFF

At the end of each sox course, the record keeper writes down who needed **how many throws more than the first player** to throw his or her sock into the washer.

This way, **the first player** who manages to slam the sock into the washer **gets a perfect zero**. Mark the zero on the score sheet for this player. Any other player who also hits the washer **during the same round** scores **zero**, too.



NAME →	ADAM	STEVE
1	0 1 2 3 4 0	0 1 2 3 4 2
2	0 1 2 3 4 1	0 1 2 3 4 2
3	0 1 2 3 4 4	0 1 2 3 4 2
4	0 1 2 3 4 ○	0 1 2 3 4 ○

Any player who finishes **one round later** than the best player gets a **1**, and so on. The **worst possible score** to get for any given sox course is **4** though. Even if a player doesn't even manage to put the sock into the washer with 4 additional throws, just mark the 4.

The big empty circles are where you can add the results from all sox courses for each player, to keep track of the overall-score.

The second player to throw decides on the second sox course, the third thrower on the third one, and so on and so forth. That player places the washer in its spot, comes up with the sox course and any additional rules, and also decides from where you start throwing.

DELICIOUS VICTORY

Once you have played the agreed upon number of sox courses, the game ends. Whoever needed the least throws total takes home the delicious victory. In case of a tie, all tied players share the victory.

Author: Frank Bebenroth
Illustration: Zoch Verlag

Art.Nr.: 60 110 5064

© 2014 Zoch Verlag
Brienner Str. 54a
80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele

