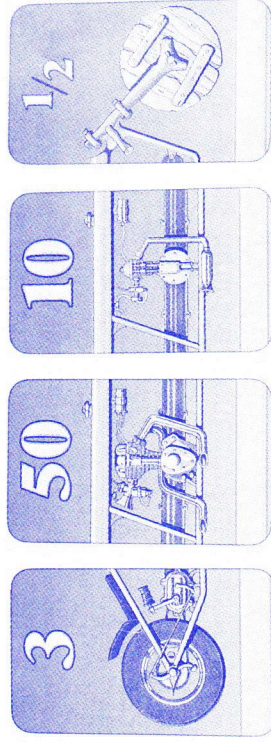


VII Ermittlung der Punkte:

Die Motorleistung wird addiert und mit der Wertung der Vorder- und Hinterräder abgestimmt. Eine Turbo-karte verdoppelt die gesamte PS-Leistung.



Beispiel:

Motorleistung: 50 und 10 PS ergibt 60 PS

Turbokarte verdoppelt den Wert auf 120 PS

Dritter Gang verdreifacht den Wert, also 360 PS

Holzvorderrad halbiert den Wert.

Gesamter Wert: 180 PS.

Dieser Wert wird auf dem Block für die erste Runde notiert.

ASS und Brösel wünschen viel Spaß mit „Volle Socke“

Vereinigte Altenburger und Stralsunder Spielkarten-Fabriken AG
Fasanenweg 5, D-7022 Leinfelden

WERNER

Volle Socke!

für 2 bis 8 Spieler

Spielidee: Brösel & Co.

ECHT OKINAWA
WERNERMÄSSIGES
KAATENSPIEL!

EMPFOHLEN
VON DER STIFTUNG
WERNERTEST!



I. Welche Werner-Karten gibt es?

1) Freude- und Elendskarten

a) Freudekarten

- 2 Turbokarten
 - verdoppeln gesamte Motorleistung
- 2 Fuck for TÜV-Karten
 - macht TÜV-Karte wertlos
- 2 Da lach ich doch über-Karten
 - macht jede Leidskarte wertlos
- 4 Luftpumpenkarten
 - pumpt Plattfuß auf

b) Leidskarten

- 2 Motor her-Karten
 - Motorkarte an den Ausspieler abgeben
- 2 Rad her-Karten
 - Radkarte an den Ausspieler abgeben
- 4 TÜV-Karten
 - beanstandete Karte verdeckt auf den Stapel legen
- 4 Bullenkarten
 - beanstandete Karte verdeckt auf den Stapel legen
- 2 Nagelkarten
 - macht aus einem normalen Reifen einen Plattfuß

3. Jeder Spieler muß reihum **eine Karte ausspielen**, wobei er 4 Möglichkeiten hat:

- a) Sein eigenes Motorrad ausbauen, oder
 - b) bei einem anderen Motorrad eine Leidskarte einsetzen, oder
 - c) eine Karte auf dem Stapel verdeckt ablegen, oder
 - d) eine seiner ausgelegten Motorradkarten auf dem Stapel ablegen und dafür mit einer Karte aus der Hand ersetzen.
4. **Ersatzteilkarten** können grundsätzlich alle Funktionen übernehmen, also auch nach dem Auslegen noch versetzt werden und eine andere Eigenschaft übernehmen.
5. Wird eine Leidskarte an einen Mitspieler ausgespielt, muß der Betroffene sofort mit einer Freudekarte reagieren. Muß der Betroffene eine Karte an einen Mitspieler abgeben, so muß dieser die erhaltene Karte sofort verwenden, d.h. er darf sie nicht auf die Hand nehmen.
6. Erhält man eine Leidskarte und kann mit einer Freudekarte reagieren, so zählt sie nicht als Ausspielen einer Handkarte. Ist man gleich darauf an der Reihe, muß eine Handkarte ausgespielt werden.

Beispiel: Ein Spieler zeigt seinem Mitspieler die Karte „Rad her“. Möchte der Mitspieler das Rad nicht abgeben, kann er die Karte „Da lach ich doch über“ ausspielen. (Vorausgesetzt er hat diese Karte)

VI Spielende:

Das Spiel (Runde) ist zu Ende, wenn kein Spieler mehr eine Karte ausspielen möchte.

II. Um was geht es bei Werner's „Volle Socke?“

Es geht um ein richtiges Motorradrennen, wobei der Spieler mit der stärksten Maschine gewinnt. Insgesamt werden 10 Runden gefahren. Die jeweiligen PS-Zahlen werden je Mitspieler auf dem Spielblock notiert und nach 10 Runden addiert. Dabei werden nur die 8 besten Runden in die Punktwertung genommen.

III. Spielvorbereitung

Es werden alle 110 Karten gut gemischt und danach reihum, einzeln und verdeckt an jeden Mitspieler 8 Karten ausgegeben

Ausnahme: Bei 2 oder 3 Spielern erhält jeder 10 Karten.

Die restlichen Karten werden als Kartenstapel verdeckt auf den Tisch gelegt. Die oberliegende Karte wird offen neben dem Stapel abgelegt.

Der Spieler mit der längsten Nase beginnt. Spielen Sie »Volle Socke« das erste Mal, so empfehlen wir, 2 Proberunden zu spielen und bei eventuellen Unklarheiten, diese zu besprechen und sich auf eine gemeinsame Spielweise zu einigen. Sie werden feststellen, daß jede Runde neue Überraschungen bringt. Die Diskussion untereinander ist gewollt und ein Teil dieses Spieles.

IV „Motorrad bauen“

1. Spielphase

Da in der 2. Spielphase der Spieler mit dem stärksten Motorrad gewinnt, werden beim „Motorrad bauen“ die Maschinen richtig aufgerüstet, um später den Komplizen mit voller Socke abzuziehen.

Der Spieler, der an der Reihe ist, nimmt eine Karte auf. Er kann entweder die oberste Karte vom verdeckten Stapel nehmen oder aber die offen aufgelegte Karte. Der Spieler prüft dann, welche Karten er behalten möchte und legt eine Karte offen neben dem verdeckten Stapel ab. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Dieser Vorgang wiederholt sich solange, bis ein Spieler „Schluß“ machen möchte. Dieser Spieler klopft auf den Tisch und es dürfen nach ihm noch die restlichen Spieler je eine Karte aufnehmen und ablegen.

Geklopft werden darf jedoch nur **nach** dem Aufnehmen der Karte und **vor** dem Ablegen auf dem Stapel.

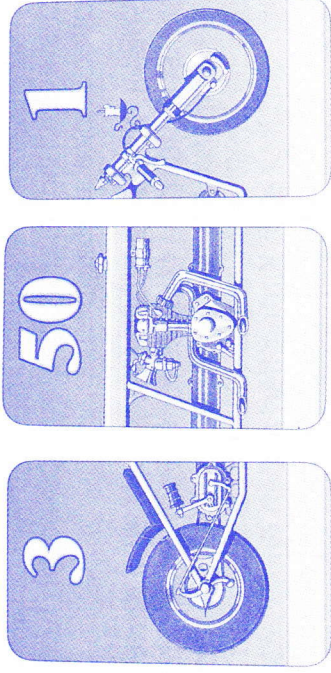
In dieser ersten Spielphase achtet jeder Spieler darauf, eine optimale Mischung aus Motorrad-, Leidens- und Freudekarten zusammenzustellen.

Auf dem Tisch liegt in dieser Spielphase nur der aufgedeckte und der verdeckte Spielkartenstapel. Jeder Spieler hat jeweils seine 8 Karten in der Hand.

V „PS-Wettbewerb“

2. Spielphase

Der Spieler, der die letzte Runde durch „Klopfen“ angesagt hat, beginnt mit dem Auslegen des Motorrades.



Ein Motorrad besteht mind. aus 3 Karten: Vorderrad, Motor und Hinterrad.

Reihum legt nun jeder Mitspieler sein Motorrad aus. Spieler, die kein Motorrad auslegen können, scheiden aus und können erst wieder in der nächsten Runde mitmachen.

Hinweis: Man wird anfangs nur ein schwaches Motorrad auslegen, da im folgenden PS-Wettstreit, Motoren, Räder oder Ersatzteile weggenommen werden können.

Grundregeln

1. Der Klopfer, der die erste Spielrunde beendet hat, spielt die erste Karte aus.
2. Es dürfen keine neuen Karten vom Stapel genommen werden.

2) Ersatzteilkarten

Diese Karten können als Joker eingesetzt werden. Jede Ersatzteilkarte bietet drei Einsatzmöglichkeiten, wovon nur eine genutzt werden darf:

- a) Hinterrad (4. Gang)
- b) normales Vorderrad
- c) Motor mit der auf der Ersatzteilkarte angegebenen Leistung

Wird eine Ersatzteilkarte von einem Mitspieler weggenommen, kann dieser sie wieder als Joker beliebig bei sich einsetzen.

3) Okinal Horex-Karten

- 12 Karten mit 10 PS Leistung
- 12 Karten mit 20 PS Leistung
- 8 Karten mit 50 PS Leistung
- 8 Karten mit 100 PS Leistung

4) Radkarten

- 16 normale Vorderräder
- 4 Vorderräder platt
- 4 Vorderräder aus Holz
- 16 Hinterräder
- je 4 mit den Gängen 1 bis 4