

# Spielregeln Schocken

---

## 1 Rahmenbedingungen

Das Spiel kann von beliebig vielen Spielern gespielt werden. Jeder Spieler erhält einen Würfelbecher mit 3 herkömmlichen Würfeln (Zahlen 1 – 6).

Ziel des Spiels ist es, nicht zu verlieren.

## 2 Gesamter Spielablauf

- Es werden 2 „Hälften“ ausgespielt, wobei diese jeweils aus mehreren Spielrunden bestehen.
  - Die Verlierer der beiden Spielrunden spielen ein „Finale“ gegeneinander, wer der endgültige Verlierer ist
  - Sollte ein Spieler beide Hälften verlieren, hat dieser das Spiel sofort verloren und das Finale entfällt
- Ein Spieler verliert eine Hälfte, wenn dieser alle Strafsteine des Spiels erhalten hat (13 Stück)
- Zu Beginn einer Hälfte liegen alle Strafsteine „in der Mitte“.
- Nun werden nach jeder Spielrunde Strafsteine an den jeweiligen Verlierer vergeben.
  - Die Anzahl der Strafsteine richtet sich nach dem Höchsten Wurf der Runde (siehe Abschnitt 4)
  - Sollten mehr Steine vergeben werden können, als „in der Mitte“ liegen, erhält der Verlierer der Runde lediglich die restlichen Steine der Mitte
- Sobald alle Strafsteine „aus der Mitte“ vergeben wurden, spielen alle Spieler, die Strafsteine erhalten haben, den Verlierer aus.
  - Für alle Spieler, die keine Strafsteine zuvor erhalten haben, ist die Hälfte beendet.
  - Nach einer Spielrunde gibt der Gewinner (Höchster Wurf) entsprechend seinem Wurf dem Verlierer Strafsteine ab.
  - Sollte der Gewinner der Spielrunde mehr Steine abgeben können als er besitzt, gibt er alle Steine ab, die er zu dem Zeitpunkt besitzt und steigt ebenfalls aus der Hälfte aus.
  - Der Spieler, der alle Strafsteine erhält, verliert die Hälfte
- **SONDERREGEL SCHOCK OUT:** Sollte ein Spieler eine „Schock out“ (Würfelkombination 1-1-1) werfen, verliert der Spieler mit dem niedrigsten Wurf die aktuelle Hälfte oder das Finale sofort, egal wie die Strafsteine verteilt sind

### 3 Spielablauf einer Spielrunde

- Der Verlierer der letzten Runde beginnt die aktuelle Spielrunde
  - Sollte es die allererste Runde sein, wird der Beginner ausgelost
- Der Beginner darf nun 1 – 3 mal Würfeln
  - Jeder Wurf, den der Spieler einsehen möchte, wird offen für alle anderen Spieler gezeigt
  - Der Spieler darf Würfel herausnehmen, die er für einen guten Wurf behalten möchte. Diese werden beim nächsten Wurf nicht mitgewürfelt und sind auch für alle Spieler sichtbar
  - Bereits herausgenommene Würfel dürfen auch wieder mitgewürfelt werden
  - Ist der Spieler vor dem dritten Wurf mit seinem Wurf zufrieden, wird dieser ebenfalls allen Spielern offen vorgezeigt („Alle drei Würfel werden rausgelegt“)
  - Sollte er sich im dritten und somit definitiv letzten Wurf befinden, wird dieser Wurf auf jeden Fall verdeckt gehalten
- Nachdem der Beginner seine Würfelrunde beendet hat, ist der nächste Spieler dran
- Die restlichen Spieler dürfen nun so oft Würfeln wie der Beginner. Alle anderen Regeln für das Würfeln gelten für sie auch
- Nachdem alle Spieler nacheinander gewürfelt haben, werden die Becher aufgedeckt
- Der Spieler mit dem niederwertigsten Wurf verliert die Runde, er erhält Strafsteine entsprechend dem höchsten Wurf der Runde

### 4 Rangfolge und Bewertung der Würfe

Allgemein gilt: Die Zahlen der Würfel werden immer absteigend sortiert, außer bei „Schocks“, welche immer mit Zwei Einsen gebildet werden.

| Rang | Bezeichnung                 | Zahlenkombination                       | Anzahl Strafsteine |
|------|-----------------------------|---|--------------------|
| 1    | Schock - out                | 1 – 1 – 1                               | Alle <sup>1</sup>  |
| 2    | Schock – 6                  | 1 – 1 – 6                               | 6                  |
| 3    | Schock – 5                  | 1 – 1 – 5                               | 5                  |
| 4    | Schock – 4                  | 1 – 1 – 4                               | 4                  |
| 5    | Schock – 3                  | 1 – 1 – 3                               | 3                  |
| 6    | Schock – 2                  | 1 – 1 – 2                               | 2                  |
| 7    | Admiral                     | 6 – 6 – 6 ; 5 – 5 – 5 ; ... ; 2 – 2 – 2 | 3                  |
| 8    | Straße                      | 6 – 5 – 4 ; 5 – 4 – 3 ; ... ; 3 – 2 – 1 | 2                  |
| 9    | Einfacher Wurf <sup>2</sup> | 6 – 5 – 3 ; 6 – 5 – 2 ; ... ; 2 – 2 – 1 | 1                  |

<sup>1</sup>Der Spieler verliert die Hälfte sofort

<sup>2</sup>Wird gelesen als Zahl (6 – 5 – 3 : „Sechshundertdreiundfünfzig“); entsprechend ist eine höhere Zahl auch der höhere Wurf.