Spielregeln Schocken

# 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.

# 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

# 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

# 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 | Alle1 |
| 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 Wurf2 | 6 – 5 – 3; 6 – 5 – 2 ; … ; 2 – 2 – 1 | 1 |

1Der Spieler verliert die Hälfte sofort

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