

Spielregeln zur Schockmeisterschaft

Wertung

1. Normaler Wurf: z.B. 652 oder 322; gelesen von Hoch nach Tief; Hoch gewinnt
2. Straße: z.B. 1-2-3 oder 4-5-6; Straßen zählen nur in einem Wurf; Hoch gewinnt
3. General: z.B. 3 x 2 oder 3 x 4; Generale zählen nur in einem Wurf; Hoch gewinnt
Besonderheit: Wer 3 x 6 in einem Wurf hat, darf aus 3 x 6 ---- 2 x 1 drehen
4. Schock: Der Schock besteht aus 2 x 1 und einer 2, 3, 4, 5 oder 6
Schock Out: Der Schock Out besteht aus 3 x 1; Wird er geworfen ist die Runde beendet
Wertungsreihenfolge: 1-1-2 („Schock Doof“), 1-1-3, 1-1-4, 1-1-5, 1-1-6, 1-1-1 („Schock Out“)
Ausnahme: Der General ist höher bewertet als ein Schock 2 („Schock Doof“)

Verteilung der Deckel

1. Der höchste Wurf in der Runde verteilt Deckel.
Der niedrigste Wurf erhält entsprechend die Deckel.
2. Ein „Normaler Wurf“ ist 1. Deckel wert
Eine „Straße“ ist 2. Deckel wert
Ein „General“ ist 3. Deckel wert
Beim „Schock“ oder „Schock Out“ wird der Wert durch die Zahl des 3. Würfels bestimmt
Schock 2 = 2. Deckel, Schock 5 = 5. Deckel, Schock Out = 3 x 1 = alle Deckel

Ziel des Spiels

Gespielt wird mit 13 Deckeln. Erhält einer in der Runde alle 13 Deckel, so hat er diese „Hälfte“ verloren. Beginnt das Spiel, wird um die 1. Hälfte gespielt. Nachdem einer die 1. Hälfte verloren hat, wird die 2. Hälfte ausgespielt. Hat einer zwei „Hälften“ verloren, hat er das Spiel verloren. Daher wer beide „Hälften“ hintereinander verliert, hat das Spiel direkt verloren. Sonst gilt, wer die 1. Hälfte verliert, spielt im direkten Einzelvergleich gegen den Verlierer der 2. Hälfte. Hier wird der Verlierer der gesamten Spielrunde ermittelt.

Weitere wichtige Regeln

1. Bei Spielbeginn würfeln alle Spieler einmal und decken auf. Der mit dem niedrigsten Wurf bekommt die entsprechenden Deckel und fährt fort.
2. Wer als erster Vorlegt entscheidet die Anzahl der Würfe.
3. Wer die erste Hälfte verloren hat, beginnt die Wurfrunde im Endspiel.
4. Bei gleichem Wurf in einer Runde, ist der erstgeworfene höher zu bewerten.
z.B. ein Schock 3 im ersten Wurf, ist besser zu bewerten, als ein Schock 3 im 2. oder 3. Wurf. Sollte dieses ebenfalls gleich sein, hat der nachgelegte Wurf verloren.
5. Es dürfen (2x6er zu 1x1er) und (3x6er zu 2x1er) gedreht werden, wenn dies nicht der letzte Wurf des Spielers ist. Es muss danach nochmal gewürfelt werden.
6. Es kann alles rausgelegt, aber nichts wieder reingenommen werden.
7. Bei Türmchen wird nochmal geworfen.
8. Die Würfel müssen immer sichtbar sein.