

SCHOCKEN

MAXEN • MÖRKELN • KNOBELN
MEIERN • JULE

Der allseits beliebte Klassiker unter den vielen Kneipen-Würfelspielen! Unter zahlreichen Namen bekannt und hier nun mit Schockbesteck für zuhause oder unterwegs.

Spieler: 2

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 10 - 15 Minuten

Inhalt: 1 Schockbesteck (1 Scheibenständer, 13 Holzscheiben, 1 rote Holzscheibe), 3 rote Würfel, 3 blaue Würfel, 2 Würfelbecher, 1 Spielanleitung

Ziel des Spiels:

Es gilt, mit Würfelglück und geschicktem Zocken, Strafsteine zu vermeiden, um zum Schluss der Sieger der Runde zu sein.

Spielvariante 1

Spielvorbereitung:

Jeder Spieler erhält einen Würfelbecher und die drei

Augenwürfel einer Farbe. Das Schockbesteck mit den 13 Holzscheiben und der roten Holzscheibe wird als Vorrat bereitgestellt.

Spielablauf:

Das Spiel besteht aus zwei Hälften und bei Bedarf einem zusätzlichen Finale.

Das Finale ist ein Stechen, falls die beiden Hälften von unterschiedlichen Spielern verloren wurden. Eine Hälfte oder auch das Finale besteht aus mindestens einer, zu- meist jedoch aus mehreren Spielrunden.

Es wird festgelegt, wer das Spiel beginnt. Gewürfelt wird im Uhrzeigersinn. Der erste Spieler kann nun bis zu dreimal Würfeln. Nach dem dritten Wurf bleibt der Würfel- becher stehen, sodass das Ergebnis nicht zu sehen ist. Der andere Spieler hat in dieser Runde nur so viele Ver- suche, wie der erste Spieler vorgegeben hat. Wirft der erste Spieler nur einmal, darf der andere Spieler auch nur einmal werfen. Entscheidet sich der erste Spieler dafür, den Wurf „stehen zu lassen“, ist für den Mitspieler nicht ersichtlich, welche Augenzahlen sich unter seinem eigenen Becher verbergen.

Entscheidet sich der erste Spieler nach dem Betrachten seines Wurfs dafür, weiter zu spielen, kann er alle Würfel zurück in den Becher geben, er kann aber auch zwei oder nur einen Würfel zurück in den Becher geben. Auch Würfel, die bei vorhergehenden Würfeln „draußen“ waren, können wieder in den Becher gegeben werden. Das Ziel ist es, einen hohen Gesamtwert zu erreichen. Abschließend wird der Reihe nach aufgedeckt und ge-

prüft, welcher Spieler den jeweils höchsten bzw. niedrigsten Wurf hat. Bei Übereinstimmung gilt der spätere Wurf als „nachgelegt“ und somit als geringwertiger. Der Spieler mit dem schlechtesten Ergebnis, erhält die ermittelte Anzahl an Strafpunkten (Holzscheiben). Er bekommt so viele Holzscheiben, wie es das höchste Würfelergebnis in dieser Runde vorschreibt. Dabei wird, solange noch Holzscheiben im Vorrat vorhanden sind, aus diesem verteilt. Wenn diese aufgebraucht sind, erhält der Verlierer einer Runde seine „Strafsteine“ vom Gewinner. Sobald ein Spieler alle Holzscheiben in seinem Besitz hat, hat er die Runde verloren. Der Verlierer der ersten Hälfte bekommt den roten Strafstein (Holzscheibe).

Eine Ausnahme stellt dabei der sogenannte **Schock out** dar, bei dem der Verlierer sofort sämtliche Strafsteine erhält und damit die Hälfte oder das Finale verloren hat.

Bewertung der Würfe:

| | | |
|----------------|------------------------|---|
| Einfacher Wurf | z.B.: 2,2,1 oder 5,2,1 | 1 Strafstein |
| Straßen | 1,2,3; 2,3,4; usw. | 2 Strafsteine |
| Generäle | 2,2,2; 3,3,3; usw. | 3 Strafsteine |
| Schock 2 bis 6 | 1,1,2; bis 1,1,6 | 2 bis 6 Strafsteine je nach Höhe des Schocks |
| Jule | 1,2,4 | 7 Strafsteine |
| Pippi | 1,2,2 | 9 Strafsteine |
| Schock out | 1,1,1 | alle Strafsteine |

Hierbei gilt, dass **Jule** und **Pippi** in einem Wurf gewürfelt werden müssen und nicht durch das Rauslegen von

Würfeln entstehen. Würfelt ein Spieler in einem Wurf zwei 6en, darf er eine 6 zu einer 1 umdrehen.

Spielende:

Verliert der Spieler, der die erste Hälfte des Spiels verloren hat, auch die zweite Hälfte, verliert er das ganze Spiel. Gewinnt der Spieler die zweite Hälfte des Spiels, wird ein Finale gespielt, um den Sieger zu ermitteln.

Spielvariante 2 (Trinkspiel)

Das Spiel verläuft wie zuvor beschrieben. Neben den Strafsteinen muss der Spieler der Runde auch jeweils einen Schluck (oder zwei Finger breit) eines Getränkes in der gleichen Anzahl zu sich nehmen. Schock out bedeutet in diesem Fall, dass das Glas oder die Flasche leergetrunken werden muss. Begeht ein Spieler einen Fehler, führt dies auch zu einem „Strafschluck“.

Weitere Varianten:

Das Spiel wird je nach Region in Deutschland unterschiedlich gespielt. Diese Spielanleitung stellt nur eine von vielen Varianten dar.

Falls mehr Mitspieler mitspielen wollen, werden hierfür nur weitere Würfelbecher und Würfel benötigt.

Viel Spaß!

© M.I.C. Günther GmbH & Co. KG
TRIWO Technopark Gbd. 5110a
Werner-von-Siemens-Str. 2-6
76646 Bruchsal - Germany
www.micproduktidee.de
micproduktidee@t-online.de

Anleitung bitte
aufbewahren.

Grafik & Umsetzung:
Peter Schurzmann