



Schocken



heißt das Spiel

-- Spielregeln der Kalker Hubertusschützen --

1. Ziel des Spiels:

Gespielt wird mit 13 Deckel. Erhält ein Mitspieler alle 13 Deckel, so hat er diese Spielrunde verloren (vorverloren) => 1. Hälfte.

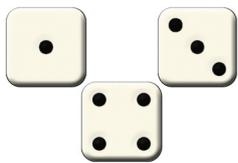
Spielstock



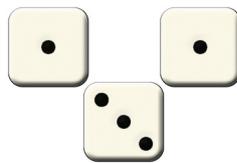
1. Hälfte

Sind alle 13 Deckel unter den Spielern verteilt, so haben sich die Spieler, die keinen Deckel in dieser Spielrunde erhalten „freigespielt“. Zu Beginn jeder neuen Tischrunde beginnt Spieler 1 des Tischzettels. Nach dem Endkampf oder Blattschuss beginnt Spieler zwei zu würfeln. Es wird aufgedeckt, der Spieler mit der niedrigsten Wertung erhält so viele Deckel wie die Wertung des besten (höchsten) Wurfes entspricht.

Bsp.:



niedrigster Wurf



höchster Wurf



Wertung: 3 Deckel

Nachdem einer die erste Spielrunde verloren hat, wird die zweite Runde ausgespielt. Hat jemand zwei Spielrunden verloren, so hat er das ganze Spiel verloren. Der Spieler, der die erste Spielrunde verloren hat, beginnt die Spielrunde mit dem Spieler, der die zweite Spielrunde verloren hat im Endkampf. Falls ein Spieler direkt zwei Spielrunden hintereinander verliert, so hat er das gesamte Spiel direkt verloren (Blattschuss).

2. Wertungen

2.1 "Normale" Würfe sind die 100er Würfe (Hausnummern)

Bsp.: 

oder



oder



Wertung:



2.2 Straße (zählen in einem Wurf oder zusammengewürfelt); höhere Straße liegt vor

Bsp.: 

oder



oder



Wertung:



2.3 General [3 gleiche Würfelaugen] (zählt in einem Wurf oder zusammengewürfelt); höherer General liegt vor

Bsp.: 

oder



oder



Wertung:



Ausnahme:

Wer 3 x 6 in einem Wurf hat, darf aus 3 x 6 --- 2 x 1 umdrehen, sofern es nicht der letzte Wurf war. Dies muss der Spieler aber nicht, er kann auch die 3 6er stehen lassen

 =  + weiterwürfeln

2.4 Schock: Die Schocks sind die höchsten Würfe im Spiel.

Der höhere Schock liegt vor. Ein Schock ist immer höher in der Wertung als ein General. Der Schock besteht aus 2 x 1 und einer weiteren Zahl, wer es schafft 3 x 1 zu werfen beendet diese Spielrunde spricht: Schock-Out.

Die Wertigkeit eines Schocks wird von der Augenzahl des 3. Würfels bestimmt.

Bsp.:



Schock-out 1. Hälfte



3. Weitere Regelungen

3.1 Mit ist Schitt: Wenn ein Mitspieler mit der gleichen Wurffanzahl die gleiche Augenzahl wirft, so hat der zuerstgeworfene den Vorteil.

Bsp.:

Mit dem 3. Wurf wurde von Spieler (A) + (B) erreicht:

[Spieler (A) hat vorgelegt]

Spieler A



Spieler B



Wertung



Spieler (B) erhält 2 Deckel, da er mit der gleichen Wurffanzahl ebenfalls die gleichwertige Straße nachgelegt hat.

3.02 Aus 2 x 6 in einem Wurf darf eine 1 gedreht werden, insofern es nicht der letzte Wurf des Spielers ist.

Bsp.:  =  + weiterwürfeln

3.03 Wer die erste Hälfte verloren hat, beginnt die Wurfrunde im Endspiel.



„vorverloren“ beginnt die Endspielrunde

3.04 Wer Deckel erhalten hat muss im weiteren Spielverlauf vorlegen.

3.05 Bei einem Türmchen (Würfel liegen aufeinander) muss noch einmal gewürfelt werden.

3.06 Wer eher einen Wurf hat, liegt in der Wertung vor (vgl. 3.1).

3.07 Man kann Deckel freiwillig nehmen, z.B. wenn einer eine Straße geworfen hat, kann der nächste die 2 Deckel freiwillig nehmen ohne selber zu Würfeln und neu anzuwürfeln.

3.08 Was einmal draußen gelassen wurde, kann nicht mehr in den Becher gepackt werden.

3.09 Der Becher wird mit einer Hand vom spielenden Spieler hochgehoben. Die andere Hand darf nicht in der Nähe des Würfelbecher sein, damit der Gedanke des Mogelns erst garnicht aufkommt.

3.10 FAIRNESS IST WICHTIG!!! Die Becher werden so gehoben, dass die Würfel nicht “nochmal” gedreht werden.