



三

Schöcken

Inhalt: 2 Wülfelhecher 3 rote Wülfel 3 blaue Wülfel Schockbesteck

Spieldvorbereitung:

Die beiden Spieler erhalten jeweils drei Würfel einer Farbe und einen Würfelbecher. Das Schokobesteck mit den Holzscheiben wird als Vorrat zwischen den Spielern in der Mitte des Tisches platziert.

Ziel des Spiels:

Die Spieler versuchen mit den Würfeln eine möglichst hohe Kombination zu werfen und somit Strafpunkte zu vermeiden. Die möglichen Kombinationen mit den dazugehörigen Wertungen finden Sie in der Tabelle am Ende dieser Spielanleitung. Der Spieler mit den wenigsten Strafpunkten steht am Ende als Sieger hervor.

So wird gespielt:

Das Spiel wird in 2 Hälften unterteilt:

Die erste Hälfte:

Door hoorin en daan den Sinjar daarf hij en drie Mal mit dem Woor

„Der Siegmaul spricht, dem du zu dir in dein Würfelkombination zu brichst. Einsetztet sich der Spruch nach seinem ersten Wurf zuerst zu würfeln, so kann er dies entweder mit allen drei Würfeln machen oder auch nur mit zwei oder einem Würfel und die restlichen Würfel „rauslegen“. Nach spätestens drei Würfen muss der Würfelbecher auf dem Tisch stehen bleiben sodass das Endergebnis nicht zu sehen ist.“

Jetzt darf der zweite Spieler würfeln. Dieser darf nur so oft würfeln, wie der erste Spieler auch. Nach seinem letzten Wurf decken beide Spieler ihre Würfel auf und es wird verglichen wer den höheren Wurf erzielt hat. Haben beide Spieler die gleiche Kombination gewürfelt, gewinnt der erste Spieler da dieser die Kombination als erster gewürfelt hat.

Jetzt wird anhand der Tabelle ermittelt, wie viele Strafpunkte (Holzscheiben) der Verlierer erhält. Dies richtet sich nach der gewürfelten Kombination des Gewinners. Hat der Gewinner z.B. eine Straße gewürfelt, so erhält der Verlierer 2 Strafpunkte.

weitergespielt bis alle Holzscheiben aus dem Vorrat aufgebraucht sind. Danach erhält der Verlierer seine Holzscheiben immer vom Gewinner einer Runde. Dies wird so lange fortgeführt, bis einer der beiden Spieler alle Holzscheiben gesammelt hat. Er ist der Verlierer der ersten Hälfte.

Die zweite Hälfte:

In der zweiten Hälfte erhält der Verlierer der ersten Runde die rote Holzscheibe, diese dient als Erinnerung daran, dass er die erste Hälfte verloren hat. Danach wird genauso gespielt wie in der ersten Hälfte.

Spieldende: Gewinnt ein Spieler beide Hälften des Spiels, so ist er der Sieger. Gewinnen jedoch beide Spieler jeweils eine Hälfte des Spiels, so wird ein Finale gespielt um einen Sieger zu ermitteln.

卷之三

Einfacher Wurf (höchste Augenzahl)		
Straße	z.B. 2,2,1 oder 5,2,1	1 Strafpunkt
Drilling / General	1,2,3 / 2,3,4 / 3,4,5 usw.	2 Strafpunkte
Schock 2 - 6	2,2,2 / 3,3,3 / 4,4,4 usw.	3 Strafpunkte
	1,1,2 – 1,1,6	2 bis 6 Strafpunkte je nach Höhe der letzten Zahl (Schock)
Jule	1,1,2,4	7 Strafpunkte
Pippi	1,1,2,2	9 Strafpunkte
Schock Out	1,1,1	Alle Strafpunkte

Besonderheiten bei der Bildung von Kombinationen:

- Jule und Pippi müssen in einem Wurf mit drei Würfeln erzielt werden und dürfen nicht durch „rauslegen“ gebildet werden.
 - Würfelt ein Spieler in einem Wurf zwei 6en, darf er eine der 6en zu einer 1 umdrehen.
 - Beim **Schock Out** erhält der Verlierer sofort alle Holzscheiben und verliert somit die gesamte Hälfte oder das Einmaleins.

Der Inhalt des Spiels ist auf 2 Spieler ausgelegt. Falls jedoch mehr als 2 Spieler mitspielen wollen, werden nur weitere Würfel und Würfelschalen benötigt.

Schocken

GB

Contents: 2 dice cups, 3 red dice, 3 blue dice, wooden discs

Setting up the game:

Both players each receive a dice cup and three dice in the same colour. The tower of wooden discs is placed between the players in the middle of the table.

Aim of the game:

The players must attempt to throw as high a combination as possible in order to avoid getting penalty points. The possible combinations and the corresponding penalty points are listed in the table at the end of these instructions. The player with the least penalty points at the end of the game is the winner.

Rules of play:

The game is played in two rounds:

First round:

Before starting, determine who will go first.

The first player can then throw the dice up to three times in order to obtain a combination. If you decide to throw again after your first throw, you can choose how many dice you want to throw (all three dice, or only two or one die). After a maximum of three throws, the dice cup must remain on the table so that your combination remains hidden.

The next player then throws the dice, proceeding in the same way as the first player. Once you have both completed your turns, reveal your dice and determine who has the highest throw. If you both have the same combination, the first player wins.

Next, use the table to calculate how many penalty points (wooden discs) the loser will receive. This depends on the winner's combination. For example, if the winner throws a street, the loser receives 2 penalty points.

For the next throw, the loser goes first and the game proceeds in the same way. Once there are no more wooden discs in the middle of the table, the loser obtains their wooden discs from the winner. This continues until one of the players has collected all the wooden discs. This player loses the first round.

Second round:

In the second round, the loser from the first round obtains the red wooden disc, which serves as a reminder that they lost the first round. The game then proceeds in the same way as the first round.

End of the game: If the same player wins both rounds, they win the game. If each round was won by a different player, a final round is played to determine the winner.

Points conversion table

Simple throw (highest number)	e.g. 2,2,1 or 5,2,1 1,2,3 / 2,3,4 / 3,4,5 etc.	1 penalty point 2 penalty points 3 penalty points
Street	2,2,2 / 3,3,3 / 4,4,4 etc.	2 to 6 penalty points depending on the last number (Schock)
Drilling / General	1,1,2 – 1,1,6	7 penalty points
Schock 2 - 6	1,2,4	9 penalty points
Jule	1,2,2	All penalty points
Pippi	1,1,1	
Schock Out		

Special rules for certain combinations:

- **Jule** and **Pippi** must be obtained in one single throw
- If you throw two sixes in one throw, you can change one of the sixes into a 1.
- If you throw a Schock Out, the other player receives all the wooden discs and loses the entire round or the final.

The game contains pieces for 2 players. If you want to play in a larger group, additional dice and dice cups are required.