



Schock4Life e.V.

Grundsatzbeschluss Regelwerk des Schock4Life e.V.

Beschlossen auf der Gründungsversammlung
am 11.04.2025 in Königswinter-Thomasberg

Ziel des Spiels

Beim Schocken **gibt es keine Gewinner*innen im klassischen Sinne** – das Ziel ist, **nicht zu verlieren**.
Am besten: Immer **Vorletzte*r** sein und nicht Letzte*r.

Spielmaterial

- 3 Standardwürfel (Augenzahlen 1–6) je Teilnehmenden, Logowürfel sind erlaubt
 - 1 Würfelbecher je Teilnehmenden
 - 13 Chips oder Bierdeckel ("Deckel")
 - 1 zusätzlicher Gegenstand zur Markierung der/-s Verlierer*in der Hinrunde
-

Spieler*innenanzahl

- Ab **2 Personen**, ideal sind **4–8**
 - Je mehr Spieler*innen, desto **geselliger** – und desto **länger** dauert das Spiel
-



Schock4Life e.V.

Spielvorbereitung

Regeln absprechen

- Ihr könnt euch auf **Hausregeln** einigen – die unter *Sonderregeln* aufgeführten Regeln gelten ausnahmslos.

Einsatz festlegen

- Bis 5 Personen: **5 €** Einsatz pro Runde
- Ab 6 Personen: **10 €** Einsatz pro Runde
- Bei Spielen in Gaststätten wird um eine Getränkeunde gespielt (Ausnahme sind offizielle Vereinsabende)

Startspieler*in ermitteln

1. Alle würfeln einmal.
2. Wer den **niedrigsten Wurf** hat, bekommt so viele Deckel wie der **höchste Wurf** zeigt.
3. Die Person mit dem niedrigsten Wurf **beginnt** das Spiel.
4. Bei Gleichstand: Stechen, bis eine Person eindeutig verliert. Dabei werden so viele Deckel verteilt, wie der höchste Wurf im Eröffnungswurf gezeigt hat.

Spielablauf

Das Spiel besteht aus drei Phasen:

1. **Hinrunde**
2. **Rückrunde**
3. **Finale** (nur falls zwei verschiedene Personen Hin- und Rückrunde verloren haben)



Schock4Life e.V.

Würfelrunde

- Die startende Person würfelt mit **3 Würfeln**.
- Bis zu **drei Würfe** sind erlaubt.
- Nach jedem Wurf dürfen **beliebige Würfel** erneut geworfen werden. Bereits rausgelegte Würfel dürfen nicht erneut gewürfelt werden.
- Nach dem **letzten Wurf** bleibt der Becher **verdeckt**.
- Danach ist die **nächste Person im Uhrzeigersinn** an der Reihe.

Wichtig: Wenn die erste Person **nur zwei Würfe** nutzt, dürfen auch alle anderen **nur zwei Würfe** verwenden, wenn die erste Person nur einen Wurf nutzt, dürfen alle anderen auch nur einen Wurf verwenden.

Wertung & Verteilung

Am Ende decken alle ihre Würfe auf.

- Der **beste Wurf** verteilt Deckel an den **schlechtesten Wurf** – je nach Kombination.
- Bei Gleichstand zählt:
 1. Wer **mehr Würfe** gebraucht hat, verliert.
 2. Danach verliert die Person, die **später geworfen** hat.

Wertigkeit der Würfelkombinationen

Kombination	Beispiel	Wertung
Schock-Aus	1-1-1	Runde endet sofort - schlechtester Wurf verliert
Schock	1-1-6 bis 1-1-2	6 bis 2 Deckel



Schock4Life e.V.

Jenny, General (Drilling)	6-6-6	3 Deckel
Straße	6-5-4, 3-2-1	2 Deckel
Einfach Zahl	4-6-3 = 643	1 Deckel

Deckel verteilen

- **13 Deckel** starten in der **Mitte**.
- Solange Deckel in der Mitte sind, **spielen alle mit**.
- Sobald die Mitte leer ist, **spielen nur noch Personen mit Deckeln**.
- Wer alle 13 Deckel bekommt, **verliert die Runde**.

Rundenverlauf

Hinrunde

- Gespielt wird, bis **eine Person alle 13 Deckel** hat.
- Diese ist die/der Hinrunden-Verlierer*in.

Rückrunde

- Danach starten **alle wieder neu**.
- Wer hier alle 13 Deckel sammelt, ist die/der Rückrunden-Verlierer*in.

Finale

- Die beiden Verlierer*innen spielen **1 gegen 1** mit 13 Deckeln.
- *Wer alle Deckel sammelt, **verliert das Spiel** und zahlt den Einsatz.*
- Hinrunden-Verlierer*in beginnt das Finale.

Schock4Life e.V. | Anschrift: Hirschbergstraße 4, 53639 Königswinter | E-Mail: info@schock4life.de |
Internet: www.schock4life.de | Vorsitzender: Thomas Zielke | Kassenwartin: Sophie Zielke |
Schriftführerin: Sina Dreckmann | Amtsgericht Siegburg – VR 4086 | Deutsche Skatbank |
IBAN: DE14 8306 5408 0006 8767 06 | BIC: GENO DEF1 SLR



Schock4Life e.V.

Ausnahme:

→ Verliert eine Person **Hin- und Rückrunde**, gibt es **kein Finale**. Sie verliert sofort – das nennt sich **Blattschuss**.

★ Sonderregeln

Sechsen drehen

- 2x Sechs in einem Wurf → **1 Würfel zu einer 1 drehen**, die restlichen Würfel erneut würfeln
 - 3x Sechs in einem Wurf → **2 Würfel zu einer 1 drehen**, die restlichen erneut würfeln
 - Sechs drehen ist nur erlaubt, wenn noch mindestens ein Wurf in diesem Zug übrig ist.
-

Kombinationen zusammenwürfeln

- Kombinationen dürfen **über mehrere Würfe** entstehen.
 - z. B. 3-4 im ersten, 5 im zweiten → ergibt eine **Straße**
-

Schock-Aus aus der Hand

- Ein direkter Schock-Aus (1-1-1 in einem Wurf) **schlägt** einen vorherigen, selbst wenn die andere Person weniger Würfe gebraucht hat.
 - Diese Regel gilt **nur** für Schock-Aus.
-

Einwürfeln

- Ausgeschiedene können sich **einwürfeln**.



Schock4Life e.V.

- Würfeln Personen, obwohl sie bereits ausgeschieden waren, bekommen sie **von jeder Person einen Deckel** (oder einen aus der Mitte, wenn niemand Deckel hat).
- Dann spielen sie **wieder normal mit**.
- Wer durch das Einwürfeln seinen letzten Deckel abgeben konnte und im darauffolgenden Zug keinen Deckel bekommt, **scheidet aus, sollte die Mitte bereits vollständig verteilt sein**.

👁 Spinksen

- Spinksen, also das Überprüfen seines Wurfes vor dem Start seines Zuges, ist untersagt.
- Sollte es zu einem solchen Vergehen kommen, entscheiden die aktiven Spieler*innen über den Ausschluss und den Verlust der Runde der/-s entsprechenden Spielerin/-s.
- Die/Der Spieler*in hat den Einsatz der Runde zu zahlen.