

REGELWERK DER 1. MOSEL-SCHOCK-MEISTERSCHAFT

WERTUNG:

1. Einfachste Würfe: 100er Würfe z.B. 652 oder 322
2. Straße: z.B. 1-2-3 oder 6-5-4, zählen nur in einem Wurf, die höhere Straße ist vor
3. General: drei gleiche Zahlen z.B. 3-3-3, zählen nur in einem Wurf, der höhere General ist vor
4. Schock: höchster Wurf in der Wertigkeit:
Der Schock besteht aus 2 x 1. Wer es schafft 3 x 1 zu werfen, beendet mit einem Schock Out die Hälfte und gegebenenfalls das Spiel, dazu später mehr. Die Wertigkeit wird von der Höhe des 3. Würfels bestimmt z.B. Schock 6 ist höher als Schock 4.

VERTEILUNG DER DECKEL:

1. Der höchste Wurf in der Runde verteilt Deckel, der niedrigste Wurf erhält entsprechend die Deckel.
2. Eine hunderter Zahl ist 1 Deckel wert, eine Straße ist 2 Deckel wert, ein General ist 3 Deckel wert.
3. Beim Schock wird der Wert durch die Zahl des 3. Würfels bestimmt, d.h.z.B.
Schock 2 = 2 Deckel, Schock 5 = 5 Deckel, Schock-Out = 3 x 1 = alle Deckel.

ZIEL DES SPIELS:

1. Geschockt wird mit 13 Deckeln.
2. Erhält einer in der Runde alle 13 Deckel, so hat er diese Hälfte/ Spielrunde verloren.
3. Beginnt das Spiel, wird um die erste Hälfte geschockt. Nachdem einer die erste Hälfte verloren hat, wird die zweite Hälfte ausgeschockt. Wer beide Hälften hintereinander verliert hat das Spiel direkt verloren, auch GD „Grande Durchmarsch genannt“. Sonst gilt: wer die erste Hälfte verliert, spielt im direkten Einzelvergleich gegen den Verlierer der zweiten Hälfte. Im Finale wird dann der Verlierer der gesamten Schockrunde ermittelt.

WEITERE WICHTIGE REGELN:

1. Derjenige mit der kleinsten Zahl beginnt das Spiel. Ebenso ist zu verfahren, wenn ein Spieler aus dem Turnier ausscheidet.
2. Wer die erste Hälfte verloren hat, beginnt die zweite Hälfte und gegebenenfalls das Finale. Der Verlierer des Finals beginnt die nächste Spielrunde.
3. Sind noch nicht alle Deckel verteilt, beginnt der Verlierer einer Wurfrunde die neue Wurfrunde und bestimmt die Anzahl der Würfel. Sind alle Deckel verteilt beginnt jeweils derjenige, der nach einer Wurfrunde die meisten Deckel hat.
4. Mit ist Shit:
bei zwei gleichen Würfeln in einer Wurfrunde ist der zuerst Geworfene höher zu bewerten.
5. Wer weniger Würfel für den Wurf gebraucht hat, liegt in der Wertung vor, z.B. ein Schock 3 im ersten Wurf ist besser zu bewerten als ein Schock 3 im zweiten- oder dritten Wurf.
6. Aus 2 x 6er in einem Wurf, darf eine 1 gedreht werden, aus 3 x 6er darf 2 x 1 gedreht werden. Ausnahme: Steht der Wurf im Ersten, so darf nicht gedreht werden.
7. Nach jeder Wurfrunde, wird geladen, d.h. jeder dreht seinen Würfelbecher um, erst wenn alle geladen haben wird mit der neuen Wurfrunde begonnen.
8. Bei Türmchen wird noch mal geworfen.
9. Der Becher wird mit einer Hand und in einem Zug hochgehoben, die andere Hand darf nicht in der Nähe des Würfelbechers sein.
10. Die Würfel werden von der Turnierleitung gestellt, der Würfelbecher darf nicht transparent sein.
11. Für jeden Gegenstand (Würfel oder Becher), der dem Spieler vom Tisch fällt, erhält er einen Deckel aus der Mitte. Sind alle Deckel aus der Mitte verteilt, so erhält er Deckel von dem nächsten Mitspieler der rechts neben ihm sitzt und noch an der Spielrunde beteiligt ist.

