

REGELN

KRONEN SCHOCKMEISTERSCHAFT 2026



WURFKOMBINATIONEN NACH WERTIGKEIT

HAUSNUMMER

Grundlegend wird jeder Wurf so interpretiert, dass die höchste Augenzahl die 100er Potenz, die zweithöchste die Zehnerpotenz und die niedrigste die Einserpotenz ist. Würfelt man also eine 4, eine 1 und eine 6, hat man eine 641 gewürfelt. Je höher die Zahl, desto besser. Ist die Hausnummer der höchste Wurf der Runde, erhält der Verlierer einen Spielstein.

STRASSE

Sie besteht aus drei aufeinanderfolgenden Zahlen, beispielsweise 2, 3 und 4. Je höher die Straße, desto besser ist sie. Die Straße 3, 4, 5 schlägt also die Straße 2, 3, 4. Ist die Straße der höchste Wurf, erhält der Verlierer zwei Spielsteine als Strafe.

GENERAL

Werden drei gleiche Zahlen geworfen, hat man einen General. Bei ihm werden drei Spielsteine fällig und er ist hochwertiger als alle Straßen. Auch hier gilt, dass der höhere General den niedrigeren schlägt.

SCHOCK

Ein Schock besteht aus zwei Einsen und einer weiteren Zahl. Ein Schock schlägt alle anderen Würfelkombinationen. Wie viele Spielsteine fällig werden entscheidet der dritte Würfel, der keine 1 ist. Würfelt man beispielsweise 1, 1 und 2, hat man einen Schock Zwei, auch „Schock Doof“ genannt. Der Verlierer bekommt also zwei Spielsteine. Würfelt er beispielsweise 1, 1 und 4, so hat er einen Schock Vier und es wird um vier Spielsteine gespielt.

JULE

Eine Jule besteht aus der Zahlenkombination 1, 2, 4. Sie ist der zweithöchste Wurf. Der Verlierer der Runde erhält 7 Spielsteine.

SCHOCK AUS

Ein Schock Aus besteht aus drei Einsen. Er ist der höchste Wurf, den man erreichen kann. Der Mitspieler mit dem tiefsten Wurf in dieser Runde hat die Runde verloren.

ALLGEMEINE REGELN

BEGINN

Es beginnt derjenige von allen Spielern am Tisch, der im ersten Wurf die höchste Hausnummer erreicht.

ZWEI SECHSEN ZU EINER EINS UMDREHEN

Werden zwei Sechsen gewürfelt, kannst du eine von ihnen zu einer Eins umdrehen. Das gilt jedoch nur dann, wenn du im Anschluss noch Würfe zur Verfügung hast. Eine 6 zu einer 1 umdrehen und anschließend den Wurf stehen lassen ist nicht möglich. Die zwei Sechsen müssen also im ersten oder zweiten, nicht im dritten Wurf fallen. Drei Sechsen dürfen nicht zu zwei Einsen umgedreht werden.

WÜRFEL AM BODEN

Wird ein Würfel aus dem Becher auf den Boden geworfen, gibt es einen Strafstein.

NACHFRAGEN

Wer nicht aufpasst und fragt, wie viele Würfe er hat, erhält einen Strafstein.

RAUSLEGEN

Das Rauslegen von anderen Zahlen als der 1 ist gestattet. Rausgelegte Würfel müssen rausgelegt bleiben.

STRASSEN, GENERAL UND JULE NUR IN EINEM WURF

Legt man eine 1 raus und wirft beispielsweise im dritten Wurf eine 2 und eine 3, so hat man keine Straße, sondern eine 321. Es zählt also wie ein einfacher Wurf. Selbiges gilt für den General und die Jule.

NACHGEZOGENER WURF

Kommt es zu zwei gleichen Wurfkombinationen, so gewinnt jene, welche als erste gesehen wurde.

WÜRFEL ÜBEREINANDER

Liegen zwei Würfel übereinander, ist der Wurf ungültig und muss wiederholt werden.

PUNKTEVERGABE

0 PUNKTE	erhalten alle Spieler, welche weder die Hälfte erhalten noch verteilen
-1 PUNKT	erhält derjenige Spieler, welcher die Hälfte erhält
2 PUNKTE	erhält der Spieler, der den Turm leert und keine Spielsteine vor sich liegen hat. Haben zwei Spieler keine Spielsteine vor sich liegen, bekommt die höhere Wurfkombination die Punkte. Haben alle Spieler Spielsteine vor sich, gewinnt der Spieler der seine Spielsteine zuerst abgibt.

PUNKTEVERGABE FINALE

0 PUNKTE	erhält der Spieler, der das Finale gewinnt.
-1 PUNKTE	bekommt der Spieler, der das Finale verliert.