

# Wie lauten die Spielregeln beim Schocken?

Alle Spieler würfeln gleichzeitig, lassen ihren Wurf jedoch verdeckt unter dem Becher liegen. Danach hebt der Startspieler seinen Würfelbecher um zu sehen, ob er eine der weiter unten im Artikel angegebenen Wurfkombinationen aufliegen hat.

Danach hat der Spieler drei Möglichkeiten:

1. Er lässt den ersten Wurf stehen, wonach alle anderen Spieler ebenfalls ihre Würfe aufdecken und miteinander vergleichen.
2. Er legt gewürfelte Einsen hinaus und würfelt mit den verbleibenden Würfeln noch einmal.
3. Er würfelt mit allen Würfeln noch einmal neu.

**Es darf vom Startspieler maximal dreimal gewürfelt werden.**

Danach dürfen alle anderen Spieler nur so oft würfeln, wie es der Startspieler vorgegeben hat. Die restlichen Spieler würfeln und decken reihum auf.

Der Spieler mit dem niedrigsten Wurf erhält einen oder mehrere Strafpunkte in Form der Deckel. Die Anzahl ist abhängig vom Wert des Siegerwurfs.

## Denkbare Wurfkombinationen

Die Würfe beim Schocken können in mehreren Kombinationen gewinnen bzw. verlieren. Die folgenden Würfe sind nach ihrer Wertigkeit geordnet. Die Straße triumphiert also über den normalen Wurf, der General schlägt wiederum die Straße usw.

### Normaler Wurf / Einfacher Wurf

Bei diesem Wurf wird das Ergebnis von der höchsten zur niedrigsten Zahl gelesen, beispielsweise 6-5-1 oder 5-3-2. Die niedrigste mögliche Kombination ist 2-2-1. Gewinnt ein Spieler die Runde mit einem hohen normalen Wurf, bekommt der schlechteste Spieler einen Deckel als Strafpunkt.

## **Straße**

Als Straßen werden die beiden Kombinationen 1-2-3 und 4-5-6 gewertet. Die höherer Straße gewinnt, wenn beide Optionen gewürfelt wurden. Der Verlierer bekommt zwei Deckel als Strafpunkte. Alle anderen aufsteigenden Kombinationen werden nicht als Straße, sondern als normale Würfe gewertet.

## **General /Drilling**

Der General - in manchen Regionen auch Drilling genannt - ist ein Wurf, bei dem alle drei Würfelsteine die selbe Zahl aufweisen, also beispielsweise 2-2-2 oder 5-5-5. Gewinnt ein Spieler mit einem General die Würfelrunde, bekommt der Verlierer mit dem niedrigsten Wurf drei Deckel als Strafpunkte.

## **Schock**

Dieser Siegerwurf gibt dem Spielvergnügen seinen Namen. Der Schock besteht aus zwei Einsen und einer beliebigen Zahl. Die dritte Zahl gibt an, wie viele Deckel der Verlierer erhält. Beim Wurf 1-1-3 sind es also drei Strafpunkte, bei 1-1-4 vier Strafpunkte.

## **Schock Aus / Schock Out**

Der Schock Aus ist der höchste Wurf, der beim Spiel möglich ist und besteht aus drei Einsen. Die Kombination 1-1-1 wird also nicht als General gewertet, sondern ist ihre eigene, höherwertige Kategorie. Der Verlierer bekommt bei einem Schock Aus alle Strafdeckel - inklusive jener, die bereits an andere Spieler verteilt wurden. Damit ist er oder sie automatisch der Verlierer der Spielhälfte. Ein Umstand, der das Spiel noch einmal ganz auf den Kopf stellen kann.

Haben zwei oder mehr Spieler in einer Würfelrunde den gleichen niedrigsten Wurf ist jene Person der Verlierer, der den Wurf als Letztes aufgedeckt hat.

## **Spielvariationen und Sonderregeln für ein rasantes Trinkspiel**

Die für Dich als Trinkspiel-Fan wohl die wichtigste Variation beim Schocken ist das Einbringen von Strafschlücken. 😊

Das bedeutet, dass der Verlierer zusätzlich zum Erhalt der Bierdeckel seine Strafpunkte auch trinken muss. Bekommt die Person mit dem niedrigsten Wurf zwei Deckel, muss sie also zweimal von ihrem aktuellen Getränk trinken. Zusätzlich gibt es noch eine Reihe an anderen Sonderregeln und Variationen, die gespielt werden können, aber nicht müssen. Welche davon für Deine Gruppe genau richtig sind, entscheidet ihr nach persönlichem Geschmack und Ausprobieren. Du kannst die Sonderregeln vor allem in Bezug auf den eingesetzten Alkohol auch gerne anpassen - ganz davon abhängig, wie trinkfest Deine Gruppe ist.

### **Fallen lassen**

Lässt ein Spieler versehentlich seine eigenes Würfelzubehör vom Tisch fallen, muss er Schnaps für den ganzen Tisch bezahlen. Bei der privaten Party wird diese Regeln umgewandelt in einen Strafschnaps für den entsprechenden Spieler.

### **Handshock**

Wenn der Schock aus einem Wurf auf Anhieb erzielt wird, handelt es sich um einen Handshock. Er ist gegenüber des regulären Schocks hochwertiger und zur Feier des Würfelglücks gibt der Spieler Schnaps aus. Bei der Privatparty ist ein Schluck für alle Mitspieler eine gute Alternative.

### **Sechsen zu Einsen drehen**

Bei dieser Sonderregel ist es gestattet, aus einem 6-6-6 General einen Schock zu zaubern, indem zwei der drei Sechsen in Einsen verwandelt werden. Das ist jedoch nur dann erlaubt, wenn der betroffene Spieler noch einen Wurf übrig hat. Der dritte Würfel kommt noch einmal in den Becher und entscheidet die Höhe des Schocks.

## **Frage zum Spielablauf**

Wer nicht aufpasst, der muss trinken! Bei dieser verstärkten Form des Schockens muss jeder Spieler, der während dem aktiven Spielgeschehen eine Frage zum Spielablauf stellt, einen Schluck trinken. Eine ebenso gemeine wie freche Regel für blutige Anfänger.

## **Ratsch-Röm**

Ratsch-Röm nennt man Spiele, bei denen es nur eine Spielhälfte gibt und der Verlierer sofort mit dem Ausgeben der nächsten Getränkeunde dran ist. Der erste Spieler des aktuellen Spiels muss diese Variante ankündigen, bevor er zu würfeln beginnt.