

Gespielt wird nach den Regeln der offiziellen Dt. Meisterschaft!!!

WERTIGKEIT DER WÜRFE:

1. Der "100er-Wurf", egal ob in einem oder mehreren Würfeln.
z.B. 652 oder 322 usw!
Der höhere 100er-Wurf" gewinnt.
2. Dann die "Straße", zählt nur in einem Wurf. 1-2-3, 2-3-4, 3-4-5 oder 4-5-6!
Die höhere "Straße" gewinnt.
3. Dann der "General", zählt nur in einem Wurf.
2-2-2, 3-3-3, 4-4-4, 5-5-5 oder 6-6-6!
Der höhere "General" gewinnt.
4. Dann der "Schock", egal ob in einem oder mehreren Würfeln.
1-1-2, 1-1-3, 1-1-4, 1-1-5 oder 1-1-6!
Der höchste Schock gewinnt.
5. Dann der "Schock aus", egal ob in einem oder mehreren Würfeln.
1-1-1!
Bestmöglicher Wurf.
6. Ausnahmen/Besonderheiten bestätigen die Regeln!
 - Der General ist höher bewertet als ein Schock 2 (Schock doof).
 - Aus 1-6-6 kann 1-1-X bzw. aus 2-6-6, 3-6-6, 4-6-6 oder 5-6-6 kann 1-X-X gedreht werden, vorausgesetzt man hat mindestens einen weiteren Wurf.
 - Aus 6-6-6 kann 1-1-X gedreht werden, vorausgesetzt man hat mindestens einen weiteren Wurf.

VERTEILUNG DER DECKEL:

- Der höchste Wurf in der Runde gibt Deckel ab und der niedrigste Wurf erhält entsprechend die Deckel.
- Ein "100er-Wurf" ist einen Deckel wert.
- Eine "Straße" ist 2 Deckel wert.
- Ein "General" ist 3 Deckel wert.
- Ein "Schock" ist soviel Deckel Wert wie der dritte Würfel Punkte hat.
- Ein "Schock-Out" bedeutet alle Deckel von Allen.

WEITERE WICHTIGE REGELN:

- Gespielt wird mit 13 Deckeln und in zwei Hälften pro Spiel.
- Beginnt ein Spiel, wird um die erste Hälfte gespielt.
- Nachdem einer die erste Hälfte verloren hat, wird die zweite Hälfte des Spiels ausgespielt.
- Beim Beginn eines jeden Spiels wird geladen, d.h. alle beginnen mit einmal umdrehen. Der niedrigste Wurf kassiert die Deckel vom höchsten Wurf der die Anzahl der Deckel bestimmt.
- Erhält einer in einer Hälfte alle 13 Deckel, so hat er diese verloren.
- Hat einer beide Hälften eines Spiels verloren, hat er das Spiel komplett verloren – Blattschuss genannt.
- Sonst gilt, wer die erste Hälfte verliert, spielt im direkten Einzelvergleich gegen den Verlierer der zweiten Hälfte. Hier wird der Verlierer des gesamten Spiels ermittelt.
- Wer die erste Hälfte verloren hat, beginnt im Endspiel.
- Nach jeder Wurfrunde, wird geladen, d.h. jeder dreht seinen Würfelbecher um, der die letzten Deckel erhalten hatte, legt dann vor/erst vor.
- Der Wurf 1-1-1 beendet die laufende Hälfte bzw. ggf. das Finale.
- Was einmal draußen gelassen wurde, kann man nicht mehr in den Becher packen!
- Wenn man selber seinen Wurf gesehen hat muss er auch allen anderen sichtbar gemacht werden.
- Man kann Deckel nicht freiwillig nehmen, z.B. wenn einer eine Straße wirft, kann der nächste nicht die 2 Deckel freiwillig nehmen ohne selber zu Würfeln und neu anwürfeln, sprich jede Wurfrunde wird ausgewürfelt.
- Mit ist Shit, d.h. wenn einer in der gleichen Wurfrunde den gleichen Wurf hat, ist der zuerst geworfene höher zu bewerten mit Berücksichtigung der Anzahl der Würfe.
- Bei Türmchen, Feuer usw. wird nochmal geworfen.
- Der Becher wird mit einer Hand von dem Spieler hochgehoben, der die Wurfrunde begonnen hat. Die andere Hand darf nicht in der Nähe des Würfelbeckers sein, damit der Gedanke des Mogelns erst gar nicht aufkommt.

RAHMENBEDINGUNGEN:

- Die Startgebühr in Höhe von 10,00 € ist immer vor Beginn des Turniers zu entrichten.
- Der Gesamtsieger und der Schock-Aus-König in einem Wurf erhalten je einen Wanderpokal.
- An der Wertung Schock-Aus-König in einem Wurf nimmt man nur teil, wenn man pro geworfenem Schock-Aus in einem 3,00 € für einen guten Zweck an die Schiedsrichter gespendet hat.
- Die ersten sechs Plätze der Gesamtwertung erhalten Sachpreise und ggf. Geldpreise.
- Die aufgestellten Regeln müssen zu 100% akzeptiert werden.
- Die Entscheidungen der Schiedsrichter müssen ebenfalls zu 100% akzeptiert werden.
- Bei Nichtachtung der Regeln und/oder der Schiedsrichterentscheidungen folgt ein Ausschluss.
- Der Spaß an der Sache steht natürlich immer im Vordergrund und hat höchste Priorität.