

1. Was du brauchst 🌟

- Pro Spieler: 1 Würfelbecher, 3 Würfel.
- Schock-it! Schockbesteck: 14 Chips
 - 7 Schock-it
 - 6 Aufgabenchips
 - 1 Halbzeit
- Hinweis: Alle Chips stellen Strafpunkte dar und sollten möglichst vermieden werden.
- Die Punkte 2 bis 9 erklären zunächst das Grundprinzip und die Regeln fürs Schocken.
- Schon Schock-Profi? Direkt zu Punkt 10 springen.

2. Ziel des Spiels

Ziel ist es, nicht der Spieler zu sein, der:

- beide Spielhälften verliert oder
- die Finalrunde verliert.

3. Spielaufbau & Start

- Alle 13 Chips liegen zu Beginn als Chipturm in der Mitte.
- Jeder Spieler würfelt einmal
- Der Spieler mit dem niedrigsten Wurf startet die erste Runde und erhält Chips nach der Wertung.

4. Spielablauf

Ein Spiel besteht aus zwei Hälften:

- Eine Hälfte endet, sobald alle 13 Chips bei einem Spieler liegen → er bekommt den Halbzeit-Chip.
- Danach beginnt die zweite Hälfte

Spielende:

- Verlieren zwei unterschiedliche Spieler jeweils eine Hälfte, wird eine Finalrunde gespielt.
- Verliert ein Spieler beide Hälften, hat er das Spiel sofort verloren.

Rundenbeginn:

- In jeder neuen Runde beginnt stets der Verlierer der vorherigen Runde.

5. Chips verteilen

Allgemeines Prinzip

- Zu Beginn sind die Chips niemandem zugeordnet.
- In mehreren Würfeldurchgängen werden Chips verteilt.
- Die höchste erwürfelte Kombination bestimmt, wie viele Chips vergeben werden.
- Der Spieler mit dem schlechtesten Wurf erhält diese Chips.

Chips aus der Mitte

- Solange Chips im Chipturm liegen, wird nur um diese Chips gespielt.
- Befinden sich z. B. nur noch 2 Chips in der Mitte, werden in diesem Durchgang auch nur diese 2 Chips verteilt.

Chips unter Spielern

- Sind alle Chips aus der Mitte verteilt, spielen nur noch Spieler mit Chips weiter.
- Diese Spieler verteilen nun ihre eigenen Chips untereinander.
- Auch hier gilt:
 - Höchste Kombination → Anzahl der Chips
 - Schlechtester Wurf → erhält die Chips

6. Würfeln – Dein Schicksal

Reihenfolge und Anzahl der Würfe

- Es wird reihum im Uhrzeigersinn gewürfelt.
- Jeder Spieler darf maximal drei Würfe pro Runde machen.
- Die maximal erlaubte Wurfanzahl wird vom ersten Spieler der Runde festgelegt
 - Würfelt er nur einmal, dürfen alle anderen ebenfalls nur einmal würfeln.

Würfel herauslegen

- Nach jedem Wurf dürfen einzelne Würfel herausgelegt werden.
- Herausgelegte Würfel:
 - bleiben offen liegen
 - sind für alle sichtbar
 - dürfen nicht erneut gewürfelt werden

Verdeckter Wurf

- Der letzte Wurf eines Spielers muss verdeckt stehen bleiben.
- Der Spieler darf auch weniger Würfe nutzen, als erlaubt, wenn er zufrieden ist.
- Nachdem alle Spieler gewürfelt haben, werden die Würfe im Uhrzeigersinn aufgedeckt.

💡 Pro-Tipp: Unterlage nutzen, falls es zu laut wird.

7. Wertung der Würfe 🏆

Einfacher Wurf

Absteigend sortiert



1 Chip

Straße

Aufsteigend, in einem Wurf



2 Chips

Jenni

3 gleiche, in einem Wurf



3 Chips

Schock

1-1-X (Schock 2-6)



2-6 Chips
(Augenzahl)

Schock aus 🍀

1-1-1



Alle Chips, Halbzeit
endet sofort

⚠ Straßen & Jenni müssen in einem einzigen Wurf fallen. Zusammenlegen zählt nur als einfacher Wurf.

8. Sonderregeln

- **Nachgelegt:** Gleiches Ergebnis? Der frühere Spieler gewinnt (außer bei Schock aus).
- **Einwürfel:** Sind alle Chips verteilt und ein Spieler ohne Chips würfelt, spielt er mit. Bekommt er Chips, bleibt er dabei.
- **Sechsen drehen:** Zwei Sechsen in einem Wurf → zu einer Eins drehen. Drei Sechsen in einem Wurf → zu zwei Einsen drehen. Nicht im letzten Wurf erlaubt.

9. Optionale Regeln 🍀

- **Würfel fallen lassen:** Straf-Schnaps.
- **Schock aus im ersten Wurf:** Spieler gibt eine Runde Schnaps aus.

10. Schock-it! Twist

Aufgabenchips bringen den Extra-Kick.

Sortierung des Chipstapels

- Zu Beginn jeder Halbzeit Chips so stapeln, dass sich weiße und schwarze Chips abwechseln.
- Diese Sortierung gilt für den gesamten Spielverlauf.

Abarbeiten von Aufgabenchips

- Jeder Spieler hat zwei Chipstapel
 - Erhält ein Spieler Chips, werden diese auf ersten Stapel gelegt.
 - auf dem zweiten Stapel werden die bereits erledigten Aufgaben gesammelt.
- Der erste Stapel wird von oben nach unten abgearbeitet.
- In jeder Runde wird genau die oberste Aufgabe des Stapels ausgeführt.
 - Liegt beim Erhalt eines Stapels ein weißer Chip oben wird dieser direkt auf den zweiten Stapel gelegt.
- Weiße Chips gelten als Zwischenchips und besitzen keine Aufgabe.
- Erledigte Aufgabenchips, inklusive weißer Zwischenchips, werden auf den zweiten Stapel gelegt.
- Muss ein Spieler später Chips an einen anderen Spieler abgeben, werden zuerst die Chips aus den zweiten Stapel abgegeben.
- Wechseln Aufgaben den Spieler müssen diese erneut erledigt werden.



Zeitpunkt der Aufgabenausführung

- Aufgaben werden vor jeder Würfelrunde ausgeführt.
- Bonuswurf gilt für den nächsten eigenen Wurf.

11. Aufgabenchips im Überblick



Bonuswurf

Extra-Wurf für die nächste Runde.



Schluck-Verteiler

Verteile 3 Schlücke frei.



Trinkisiko

Duell 1x würfeln. Weniger Augen = trinken so viele Augen wie der Gegner hat.



Trinkstille

Bis zur nächsten Halbzeit schweigen. Jedes Wort = 1 Schluck.



Würfelmission

1x würfeln: 1-3 = selbst trinken; 4-6 = 3 Schlücke verteilen.



Würfelpong

Wie Bierpong: Fordere dein Gegenüber heraus, indem du einen Würfel in seinen Becher wirfst – die Augenzahl, die ihn anschließend im Becher anschaut, bestimmt die Anzahl der Schlucke, die getrunken werden müssen.



Halbzeit

Verlierer der aktuellen Runde ext sein Getränk.

12. Sicherheit

- ⚠ Nur für Erwachsene. Kein Kinderspielzeug.
- ⚠ Kein Lebensmittelkontakt – nicht in den Mund nehmen.
- ⚠ Bei Rissen, Brüchen oder Verformung entsorgen. Von Hitzequellen fernhalten.

Dieses Produkt ist Zubehör für ein Spiel für Erwachsene. Es ist nicht für Kinder bestimmt und nicht als Ess- oder Trinkbesteck vorgesehen. Zum Spielen ist es nicht notwendig, Alkohol zu konsumieren.

Die Nutzung erfolgt ausschließlich auf eigene Verantwortung. Der Hersteller übernimmt keine Haftung für Schäden, Verletzungen oder gesundheitliche Beeinträchtigungen, die durch unsachgemäße Verwendung, übermäßigen Alkoholkonsum oder die Nichtbeachtung dieser Hinweise entstehen.