

ZOCK

T.Nr. 26999

ZOCK ist ein Spiel für zwei Spieler.

Inhalt:

Eine Spielbox, zwei Augwürfel und je zehn Chips in den Farben rot, blau, gelb und grün.

Vor Spielbeginn werden die Deckplättchen beider Spielfelder nach oben gekippt; alle Zahlenfelder sind nun sichtbar.

Grundspiel

Beide Spieler führen je einen Wurf aus. Die höhere Augenzahl beginnt das Spiel. Danach wird abwechselnd gewürfelt, und zwar mit zwei Würfeln. Die Zahlen, die der Spieler gewürfelt hat, oder die Zahl, die sich aus der Summe der beiden Würfel ergibt, werden auf dem Spielfeld durch die Deckplättchen abgedeckt.

Beispiel: Der Spieler würfelt 2 und 4. Er kann nun entweder die 2 und die 4, oder aber die 6 abdecken.



Der Spieler muß die Zahlen beider Würfel verwenden.

Beispiel: Der Spieler würfelt 3 und 6. Sind die Felder 3 und 6 schon abgedeckt, muß das Zahlenfeld 9 abgedeckt werden.

Zeigen beide Würfel die gleiche Zahl, gilt nur die Summe.

Beispiel: Der Spieler würfelt 4 und 4. Er muß das Zahlenfeld 8 abdecken.

Ist der Spieler außerstande beide Zahlen zu verwenden, setzt er eine Runde aus.

Der Spieler, der seine Zahlenfelder zuerst abgedeckt hat, ist der Gewinner eines Spieles.

Der Verlierer zählt die Zahlen seiner noch unbedeckten Felder zusammen.

Gespielt wird ein Satz aus zehn oder mehr Spielen. Die Verluste aller Spiele werden zusammengezählt. Der Spieler mit den wenigsten Verlustpunkten ist der Gewinner.

Spielvariante A

Es wird nicht abwechselnd gewürfelt, sondern der Spieler gibt die Würfel erst dann an den Gegner ab, wenn er die Zahlen beider Würfel nicht mehr verwenden kann.

Spielvariante B für Fortgeschrittene

Der Spieler kann zwei beliebige Zahlenfelder abdecken, deren Ziffern die Summe der beiden Würfel bilden.

Beispiel: Der Spieler würfelt 3 und 6. Er kann nun die Felder 3 und 6, oder deren Summe, die 9, abdecken, oder auch 4 und 5, 8 und 1 oder 2 und 7.

Bei dieser Spielvariante wird abwechselnd gewürfelt.

Spielvariante C für ganz große Zocker

Hier wird die Variante B noch um das Ergebnis aus Multiplikation und Subtraktion erweitert.

Beispiel: Der Spieler würfelt 4 und 3. Er kann nun folgende Zahlenfelder bedecken: 4 und 3, oder

7, oder 5 und 2, 6 und 1, oder bei Multiplikation ($4 \times 3 = 12$) die Felder 1 und 2 und bei Subtraktion ($4 - 3 = 1$) die 1.

Würfelt der Spieler zwei gleiche Zahlen, kann er nur die Summe aus Addition oder Multiplikation verwenden (eine Subtraktion ergäbe 0).

Beispiel: Der Spieler würfelt 6 und 6. das ergibt 12, also 1 und 2, oder 36, also 3 und 6.

Bei dieser Spielvariante wird abwechselnd gewürfelt.

Merke: Für die Zahl 10 wird das Zahlenfeld 1 abgedeckt.

Hat der Spieler einen Fehler begangen, muß der Gegner diesen Fehler beanstanden, sobald ihm die Würfel zum Weiterspiel übergeben wurden, jedoch noch bevor er selbst gewürfelt hat. Die irrtümlich abgedeckten Zahlenfelder müssen wieder aufgedeckt werden.

Die Chips können verschiedene Werte darstellen, die vor Spielbeginn festgelegt werden.