

ZOCKEN

Ein gewagtes Würfelspiel für 2-8 Risikofreudige ab 10 Jahren

Jeder Spieler versucht in seiner Runde, durch geschicktes Einsetzen der Würfel möglichst viele Punkte zu erzielen. Die Mitspieler wetten darauf, ob ihm das gelingt oder nicht. Wer Mut zum Risiko beweist und nach fünf Runden die meisten Punkte hat, gewinnt.

Spielmaterial

1 Spielplan, 7 farbige Würfel, 8 Wettchips

Spielvorbereitungs

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Papier und Stift werden bereitgelegt.

Jeder Spieler erhält einen Wettchip. (Die Farbe spielt keine Rolle.)

Der jüngste Spieler erhält die sieben Würfel und beginnt.

Spielablauf

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler wirft nacheinander in beliebiger Folge alle Würfel und setzt sie auf die quadratischen Felder des Spielplans. Seine Aufgabe besteht darin, in seinem Zug eine Zahlenfolge zu bilden, dabei möglichst viele Übereinstimmungen mit den darüberliegenden Farbfeldern zu erreichen und auf diese Weise hohe Punkte zu kassieren.

- Wer an der Reihe ist, würfelt mit einem beliebigen Würfel und setzt ihn auf ein beliebiges der sieben hellen Setzfelder der Würfelreihe.
- Anschließend würfelt er mit einem zweiten Würfel, setzt ihn auf ein anderes freies Feld und verfährt mit dem dritten Würfel ebenso. Bevor er nun den vierten Würfel wirft, können die Mitspieler Wetten abschließen (siehe „Die Wetten“, S.3).
- Nach dem Wetten würfelt der Spieler mit dem vierten und dann jeweils mit den übrigen Würfeln, bis er auf diese Weise alle sieben Würfel gesetzt hat.

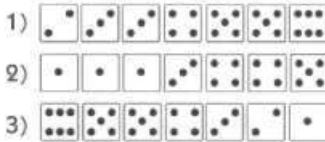
Dabei gilt:

1. Einmal gesetzte Würfel dürfen nicht mehr versetzt werden.
2. Ein Würfel darf nur dann auf die Würfelreihe gesetzt werden, wenn dadurch eine gültige Zahlenfolge entsteht, sonst muß er auf das AUS-Feld (-20) gesetzt werden.

Gültige Zahlenfolgen

- Eine gültige Zahlenfolge besteht immer aus allen sieben Würfeln.
- Sie kann von links nach rechts verlaufen oder von rechts nach links
- Es ist dabei nicht erforderlich, daß die Würfelzahlen unmittelbar aufeinander folgen,

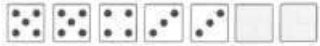
Beispiele für gültige Zahlenfolgen:



Das AUS-Feld

Wird eine Zahl gewürfelt, die nicht auf die Würfelreihe gesetzt werden darf, muß der Würfel auf das AUS-Feld (-20) gesetzt werden.

Beispiel: Die Zahlenfolge ist

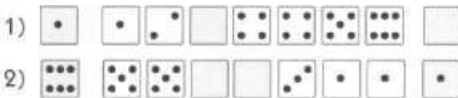


Würde jetzt eine weitere 4 gewürfelt, müßte der Würfel aufs AUS-Feld gesetzt werden. Die Würfelzahlen 1, 2 und 3 könnten dagegen ohne Probleme gesetzt werden.

Die Ausweichfelder

- Um das Risiko möglichst gering zu halten, darf man jeweils einen Würfel auf das linke und rechte Ausweichfeld neben der Würfelreihe setzen. Dafür gibt es allerdings bei der Abrechnung jeweils 10 Minuspunkte.
- Ein Würfel auf einem Ausweichfeld kann keine Farbübereinstimmung erzielen (siehe „Farbübereinstimmung“).
- Die Ausweichfelder zählen jedoch bei der Bildung der Zahlenfolge mit.

Beispiele für gültige Zahlenfolgen mit Ausweichfeldern:



Farbübereinstimmung

- Beim Setzen der Würfel sollte man versuchen, möglichst viele Würfel auf Felder zu setzen, die zu farblich übereinstimmenden Kreisen gehören.
- Nachdem der Spieler alle sieben Würfel auf den Spielplan gesetzt hat, darf er die farblich übereinstimmenden Würfel auf die zugehörigen Kreise schieben.
- Je mehr Farbübereinstimmungen ein Spieler in seinem Zug erreicht, um so mehr Punkte erhält er.

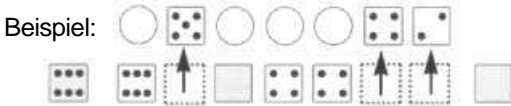
Beispiel: Für 1 Übereinstimmung gibt es nur 10 Punkte, aber für 3 Übereinstimmungen bereits 60 Punkte.

- Wieviel Punkte man jeweils genau erhält, steht in der Tabelle auf dem Spielplan.

Wertung

Nachdem der Spieler alle sieben Würfel gesetzt hat, werden seine Punkte für diese Runde ermittelt:

- Gültige Zahlenfolge (d.h. kein Würfel ist auf dem AUS-Feld) + 50 Punkte
- Farbübereinstimmung siehe Tabelle
- Würfel auf Ausweichfelder - 10 Punkte (je Ausweichfeld)
- Würfel auf AUS-Feld - 20 Punkte (je Würfel)



Der Spieler hat eine gültige Zahlenfolge erreicht, kein Würfel ist auf dem AUS-Feld.

Drei Würfel befinden sich auf farbgleichen Feldern, ein Ausweichfeld wurde benutzt.

Der Spieler erhält für diese Runde folgende Punkte:
50 (Zahlenfolge) + 60 (drei Farbübereinstimmungen)

- 10 (Ausweichfeld) = 100.

Zusätzlich werden für die Mitspieler die gewonnenen oder verlorenen Punkte für ihre Wetten ermittelt (siehe "Die Wetten").

Die erreichten Punkte werden pro Runde für jeden Spieler unter seinem Namen eingetragen. (Es ist auch möglich, daß ein Spieler Minuspunkte aufschreiben muß.)

Am besten werden die Punkte fortlaufend addiert werden.

Anschließend erhält der nächste Spieler die sieben Würfel und würfelt mit dem ersten Würfel. Der Rest verläuft wie beschrieben

Die Wetten

- Sobald der Spieler, der mit Würfeln an der Reihe ist, drei Würfel gelegt hat, wird das Spiel kurz unterbrochen. Nun hat jeder Mitspieler, die Möglichkeit zu wetten, ob der würfelnde Spieler in seiner Runde schafft, mehr als 50 Punkte zu erzielen. Der Spieler links von ihm beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Wer wetten möchte, legt seinen Chip auf das Wettfeld mit der Krone. Dann würfelt der Spieler weiter.

- Hat er am Ende mehr als 50 Punkte erreicht, so erhalten alle Spieler, die auf ihn gewettet haben, ebenfalls Punkte - und zwar halb so viele wie der würfelnde Spieler.
- Hat er weniger als 50 oder genau 50 Punkte, werden allen Spielern, die auf ihn gewettet haben, 20 Punkte abgezogen. Beispiel: Der Spieler hat soeben 100 Punkte erzielt. Jeder Mitspieler, der seinen Wettchip auf das Wettfeld gesetzt hat, erhält also 50 Punkte.

Spielende

Nach 5 Runden ist das Spiel **zu** Ende. Es gewinnt, wer die meisten Punkte hat.

Das Spiel für Solo-Zocker

„Zocken“ kann man auch gut alleine spielen.

Notieren Sie ganz normal Ihre Punkte und versuchen Sie einfach, dieses Ergebnis beim nächsten Mal noch zu übertreffen.

Der Autor

Peter Neugebauer, geboren 1956, lebt mit seiner Frau Gaby im Ruhrgebiet und unterrichtet dort an einem Gymnasium. In seiner Freizeit beschäftigt er sich gerne mit Gesellschaftsspielen. Sein süchtig machender Würfelspaß „Zocken“ hat schon so manchen Spieler zu nächtelangen Spielrunden verführt.

Illustration

Anke Pohl

Grafik

Thilo Rick/Anke Pohl

Foto

Dirk Hoffmann

Redaktionelle Bearbeitung

TM-Spiele

Art.-Nr. 91170

©1998 Klee-Spiele GmbH, D-90762 Fürth

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

Autor und Verlag danken den vielen Testspielern und Regelleseern.

T.Nr. S20033

