

Jörg von Rügen

Zock'n'Roll

Das Zockerspiel für **Kniffel**®-Fans
mit Durchblick



Mit besonderen Würfelbechern!



Zock'n'Roll

Das spannende Zockerspiel von Jörg von Rügen
für 3 – 6 Spieler ab 8 Jahren



Spielmaterial

23 Würfel
(jeweils 3 in den 6 Farben
sowie 5 weiße Würfel)

6 Würfelbecher ohne Boden
6 Tableaus
6 Non-Permanent-Stifte

Spielziel

Die Spieler versuchen, durch geschicktes Kombinieren ihrer Würfel die meisten Siegpunkte zu erlangen. Dabei gilt es, zur richtigen Zeit auszusteigen und Punkte zu kassieren oder zu zocken und vielleicht mit etwas Glück die Mitspieler am Ende auszustechen. Denn in der letzten Runde gibt es nur Punkte für den Spieler mit der besten Kombination. Alle anderen Spieler gehen dann leer aus. Wer die meisten Siegpunkte sammelt, ist am Ende der glückliche Gewinner.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler bekommt 1 Würfelbecher, 1 Tableau, 1 Stift sowie 2 Würfel in seiner Farbe. Das Tableau legt er so vor sich aus, dass der **Zock 'n' Roll**-Schriftzug lesbar ist. Die Tableau-Rückseite sowie der 3. Würfel jeder Farbe werden nur für die Profi-Variante benötigt. Ein Startspieler wird bestimmt, der zusätzlich noch die 5 weißen Würfel erhält.

Spielablauf

Das Spiel wird in **mehreren Durchgängen** gespielt. Ein Durchgang besteht aus **3 Runden**.

1. Runde

Die **1. Runde** eines jeden Durchganges beginnt jeweils damit, dass die Spieler ihren Würfelbecher mit der kleineren Öffnung nach oben vor sich aufstellen und ihre 2 eigenen Würfel von oben hineinwerfen. Der Becher bleibt dabei stehen und darf ab jetzt nicht mehr bewegt werden. Jeder Spieler kann (und sollte) von oben in seinen eigenen Becher hineinschauen. Wohlgemerkt: in seinen eigenen. Die Becher der Mitspieler sind **immer tabu**. Kein Spieler sieht also, was die anderen gewürfelt haben.

Anschließend würfelt der Startspieler die **ersten 3 weißen Würfel** in die Tischmitte, so dass alle Spieler die Würfel sehen können.

Die Spieler versuchen aus ihren 2 eigenen Würfeln und den weißen Würfeln in der Tischmitte (in der 1. Runde 3 Würfel, in der 2. Runde 4 Würfel und in der 3. Runde 5 Würfel) eine möglichst punkträchtige Würfel-Kombination zu bilden.

Zunächst entscheidet sich der Startspieler, ob er aus diesem Durchgang **aussteigen** oder ob er **weiterzocken** möchte. Anschließend fragt er im Uhrzeigersinn reihum jeden Spieler, ob dieser *aussteigen* oder *weiterzocken* möchte.

Aussteigen

Jeder Spieler, der aussteigt, hebt seinen Würfelbecher hoch und zeigt damit allen Spielern sein Würfelergebnis. Zuerst kreuzt er auf seinem Tableau den ersten Kreis der Zeile in der „**1. Runde ausgestiegen**“ an. Dann macht er neben der besten Würfel-Kombination, die sich aus den **3 weißen Würfeln in der Tischmitte und seinen 2 eigenen Würfeln** ergibt, ein Kreuz. Je weiter oben eine Würfel-Kombination auf dem Tableau gelistet ist, desto besser ist sie.

In einer Reihe werden die Kreisfelder immer von links nach rechts angekreuzt. Dabei ist es unbedeutend, in welchem Durchgang sich die Spieler befinden. Es wird immer das letzte, **am weitesten links liegende, freie Feld** angekreuzt.

Beispiel: Sabrina ist Startspieler und würfelt mit den 3 weißen Würfeln . Sie entscheidet sich aufzuhören und lüftet ihren Becher. Da sie selbst eine  und eine  gewürfelt hat, darf sie nun je ein Kreuz bei „Zwei Paare“ (   ) und bei „1. Runde ausgestiegen“ machen. Nina, Leon und Lukas entscheiden sich anschließend reihum dafür, im Spiel zu bleiben.

Dreierpasch										x4 =
Zwei Paare										x3 =
Paar										x2 =
1. Runde ausgestiegen										x1 =

Für die gewählte Würfel-Kombination und das Aussteigen in der 1. Runde gibt es am Ende des Spieles Siegpunkte. Für **jedes Kreuz** in einer Zeile gibt es am Spielende die Siegpunkte, die jeweils ganz rechts in der Zeile angegeben sind.

Die Wertigkeit der Würfel-Kombinationen ist dem Tableau zu entnehmen: Je weiter oben die Kombination auf dem Tableaus steht, desto höher ist auch ihr Wert. Ein „Full-House“ ist z.B. besser als ein „Dreierpasch“ oder als „zwei Paare“ usw. Die Zahlenwerte einer Kombination sind dabei nicht entscheidend. Ein „Dreierpasch“ mit 6en und ein „Dreierpasch“ mit 1en sind gleichwertig.

Folgende Würfel-Kombinationen gibt es im Grundspiel:

Kniffel: 5 gleiche Zahlen

Viererpasch: 4 gleiche Zahlen

Große Straße: Eine Folge von 5 aufeinanderfolgenden Zahlen

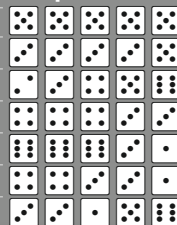
Full-House: 3 gleiche Zahlen und ein anderes Paar

Dreierpasch: 3 gleiche Zahlen

Zwei Paare: 2 unterschiedliche Paare

Paar: 2 gleiche Zahlen

Beispiele:



Hinweis: Die bildhafte Darstellung der Würfel-Kombination auf dem Tableau hat dabei lediglich Beispielcharakter und soll dem Verständnis dienen. So ist ein „Viererpasch“ mit vier 3er-Würfeln ebenso ein „Viererpasch“ wie der mit vier 5er-Würfeln. Eine „Große Straße“ gibt es sowohl als 1, 2, 3, 4, 5 als auch als 2, 3, 4, 5, 6 Kombination. Entsprechendes gilt für die anderen Kombinationen.

2. Runde

Weiterzocken

In der **2. Runde** sind nur noch die Spieler, die sich für „weiterzocken“ entschieden haben, dabei. Der aktuelle Startspieler eröffnet die 2. Runde, indem er einen weiteren weißen Würfel in die Tischmitte würfelt. Er würfelt auch dann, wenn er schon ausgestiegen ist. Anschließend muss sich wieder jeder noch im Spiel befindliche Spieler – beginnend beim Startspieler – für „aussteigen“ oder „weiterzocken“ entscheiden. Wer in der 2. Runde aussteigt, darf nur noch **ein Kreuz** für seine Würfel-Kombination machen, denn **„1. Runde ausgestiegen“** darf ein Spieler nur in der jeweils ersten Spielrunde ankreuzen.

Dafür hat die 2. Runde andere Vorteile. Denn jetzt haben die Spieler, die noch nicht ausgestiegen sind, 4 weiße sowie 2 private Würfel zur Verfügung um wertvollere Würfel-Kombination zu erlangen. Eine Chance, die man sich nicht zu oft entgehen lassen sollte.

Beispiel: Obwohl Sabrina in der ersten Runde ausgestiegen ist, würfelt sie als Startspielerin den nächsten weißen Würfel. Sie würfelt eine . Nina und Leon bleiben weiter im Spiel. Lukas wählt die sicheren Punkte und steigt nun aus. Da er selbst eine und eine gewürfelt hat, kann er bei sich durch die Kombination mit den weißen Würfeln ein „Full-House“ () in der ersten Spalte ankreuzen.

Große Straße		☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	x6=
Full-House		☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	x5=
Dreierpasch		☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	x4=
Zwei Paare		☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	x3=
Paar		☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	x2=
1. Runde ausgestiegen		☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	x1=

3. Runde

Zum Start der **3. Runde** würfelt der Startspieler den letzten weißen Würfel. Nun müssen alle verbliebenen Spieler ihre Würfelbecher hochheben. Nur der Spieler, der jetzt **die höchste Kombination** aus 7 Würfeln (2 eigene + 5 weiße) hat, darf **„3. Runde gewonnen“** sowie **seine Kombination** ankreuzen. Alle anderen in der 3. Runde verbliebenen Spieler gehen komplett leer aus. Wohl dem, der schon in der 1. oder 2. Runde ausgestiegen ist.

Beispiel: In der dritten Runde würfelt Sabrina eine . Nina und Leon zeigen nun ihre Würfel. Nina hat eine und eine , während Leon eine und eine hat. Nina hat als beste Kombination eine „Große Straße“ (). Leon schafft nur ein „Full-House“ (). Da die „Große Straße“ höher ist als ein „Full-House“, darf Nina sich bei „Große Straße“ und bei „3. Runde gewonnen“ je ein Kreuz eintragen. Leon geht leider leer aus, denn Ninas Kombination ist die höchste.

3. Runde gewonnen					x =
Kniffel					x12 =
Viererpasch					x9 =
Große Straße					x6 =

Was tun bei einem Gleichstand?

Sollten mehrere Spieler die **gleiche höchste Kombination** erreicht haben, so dürfen die Spieler jeweils diese Kombination ankreuzen. Allerdings darf dann **keiner** dieser Spieler „3. Runde gewonnen“ markieren.

Beispiel: In einer späteren Runde sind wieder Nina und Leon als letzte Spieler in Runde 3 übrig. Mit den weißen Würfeln wurden in den drei Runden gewürfelt. Nina hat in ihrem Wurf eine und eine , während Leon gewürfelt hat. Beide Spieler haben jeweils einen „Viererpasch“ (/ oder) geschafft. Somit dürfen Leon und Nina einen „Viererpasch“ ankreuzen, aber nicht „3. Runde gewonnen“.

Ende eines Durchgangs

Am Ende eines Durchgangs wird der Spieler zur Linken des vorherigen Startspielers der Startspieler des neuen Durchgangs.

Spielende

Das Spielende wird eingeläutet, sobald ein Spieler **in einer Zeile das 6. Kreuz** macht. Der Durchgang wird noch **bis zum Ende der 3. Runde** weitergespielt, dann kommt es zur Schlusswertung. Wer danach die meisten Siegpunkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der mehr Kreuze in der Zeile „3. Runde gewonnen“ hat. Sollte auch da Gleichstand herrschen, gibt es mehrere Gewinner.

Schlusswertung

Für **jedes Kreuz** in einer Zeile gibt es die Siegpunkte, die im rechten Teil des Tableaus angegeben sind. So gibt es z.B. für 2 Kreuze bei der „Großen Straße“ $2 \times 6 = 12$ Siegpunkte. Für jedes Kreuz in der Zeile „3. Runde gewonnen“ gibt es so viele Siegpunkte, wie Spieler am Spiel teilnehmen. Bei 6 Spielern also 6 Punkte.

Beispiel: Nina ist in der 1. Runde mit „Zwei Paare“ ausgestiegen und macht das 6. Kreuz bei „1. Runde ausgestiegen“. Damit ist klar, dass nach der 3. Runde gewertet wird. Die anderen Spieler spielen die 2. und 3. Runde noch zu Ende. Anschließend kommt es zur Schlusswertung, bei der Nina insgesamt auf 60 Siegpunkte kommt.

Zock'n'Roll

3. Runde gewonnen		1. Runde ausgestiegen		Ende	
Kniffel	⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗	⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗	x♣ = 12	x12 =	
Viererpasch	⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗	⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗	x12 =	x9 = 9	
Große Straße	⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗	⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗	x9 = 9	x6 = 12	
Full-House	⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗	⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗	x6 = 12	x5 = 5	
Dreierpasch	⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗	⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗	x5 = 5	x4 =	
Zwei Paare	⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗	⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗	x4 =	x3 = 12	
Paar	⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗	⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗	x3 = 12	x2 = 4	
				x2 = 4	x1 = 6
				x1 = 6	Σ 60

Handwritten note: 1. Runde ausgestiegen

Handwritten note: Ende

Handwritten note: Σ 60

Sonderfall 3 Spieler

Bei einem Spiel mit 3 Spielern spielt imaginär „Jörg der Zocker“ mit. Ein Spieler übernimmt hierbei zusätzlich die Aufgabe, die Würfel für „Jörg“ in einen vierten Würfelbecher zu werfen, allerdings **ohne** in den Becher zu schauen. „Jörg der Zocker“ bleibt immer bis zur 3. Runde im Spiel, nach der auch sein Becher hochgehoben wird. Jörg wird dabei wie ein normaler Spieler gewertet und kann somit auch die 3. Runde gewinnen, allerdings werden seine Kombinationen nicht notiert.

Profi-Variante

Spieler, die schon einige Partien Zock ´n´ Roll gespielt haben und mit den Kombinationen vertraut sind, können auch die Profi-Variante spielen. In diesem Fall wird die Tableau-Rückseite sowie der 3. Würfel jeder Farbe verwendet. Hier würfeln alle Spieler vor der 1. Runde immer mit ihren 3 Würfeln. Dementsprechend können sie in der 3. Runde für ihre Kombination aus 8 Würfeln auswählen. In dieser Variante werden immer **maximal 6 Würfel** für eine Würfel-Kombination genutzt.

Folgende Würfel-Kombinationen gibt es in der Profi-Variante zusätzlich:

Highway: Eine Folge von 6 aufeinanderfolgenden Zahlen

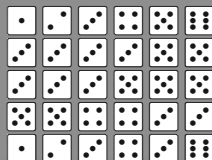
Großes Full-House: 4 gleiche Zahlen und ein anderes Paar

Zwei Dreier: 2 unterschiedliche Dreier

Drei Paare: 3 unterschiedliche Paare

Kleine Straße: Eine Folge von 4 aufeinanderfolgenden Zahlen

Beispiele:



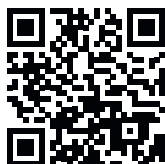
Hinweise:

- Ein Spieler darf jederzeit auch ein „schlechteres“ Ergebnis eintragen (also z.B. einen „Dreierpasch“, auch wenn er ein „Full-House“ hat), wenn es sich aus dem Würfelergebnis bilden lässt.
- Mit 2 Spielen kann **Zock ´n´ Roll** auch mit bis zu 12 Spielern gespielt werden.

Autor und Verlag bedanken sich bei allen Testspielern und Regelleseern.



GAMEPLAY
VIDEO



Art.-Nr.49320

Spielautor: Jörg von Rügen
Illustration: Anne Pätzke
Anleitung: designstudio1.de
Redaktion: Thorsten Gimmler

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de

