

Würfelbecher + Würfel sind
mitzubringen.

Startgebühr: 10 Euro

Anmeldeschluss: 22.03.2026

Preisgeld für 1.-4. Platz

1. OFFENES
KNOBELTURNIER
DER ALT HERREN
TUS NIEDEREIMER

28.03.2026
Start um 17 Uhr
im Sportheim
Niedereimer

xx IIII

ANMELDUNGEN:

ALThERREN@TUS-NIEDEREIMER.DE

THORSTEN: 01703588423

SCHIMMI: 01701272591

TEILNAHME AB 16 JAHREN

INFOS: TUS-NIEDEREIMER.DE



Teilnahmebedingungen

- Der Spaß steht an erster Stelle!
- Einlass ab 16:30 Uhr, Anmeldeschluss 16.45 Uhr, Turnierstart 17.00 Uhr
- Würfelbecher und Würfel sind mitzubringen.
- Die Teilnehmenden achten selbst darauf, dass die Regeln eingehalten werden.
- Bei Teilnahme am Turnier werden die aufgestellten Regeln zu 100% akzeptiert.
Ebenso werden die Entscheidungen der Schiedsrichter zu 100% akzeptiert.
- Die Schiedsrichter greifen nur im Notfall ein.

Spielsystem

1. Spielrunde

- Jeder Spieler erhält 2 Lebensbändchen und 2 Chips
- Hat ein Spieler ein Spiel verloren, so gibt er einen Chip bei einem Schiedsrichter ab.
- Hat ein Spieler beide Chips abgegeben, wird ein Lebensbändchen vom Schiedsrichter durchtrennt und der Spieler nimmt mit dem verbleibenden Bändchen an der Trostrunde teil.
- Bei 4 Spielern am Tisch, scheiden immer 2 Spieler aus.
- Bei 3 Spielern am Tisch, scheidet nur 1 Spieler aus.

Hauptrunde

- Jeder Spieler erhält 2 Chips
- Hat ein Spieler ein Spiel verloren, so gibt er einen Chip bei einem Schiedsrichter ab.
- Hat ein Spieler beide Chips abgegeben, wird ein Lebensbändchen vom Schiedsrichter durchtrennt und der Spieler nimmt mit dem verbleibenden Bändchen an der Trostrunde teil.
- Die 2 Gewinner des Final-Tischs der Hauptrunde qualifizieren sich für das große Finale.
- Bei 4 Spielern am Tisch, scheiden immer 2 Spieler aus.
- Bei 3 Spielern am Tisch, scheidet nur 1 Spieler aus.

Trostrunde

- Jeder Spieler erhält 2 Chips
- Hat ein Spieler ein Spiel verloren, so gibt er einen Chip bei einem Schiedsrichter ab.
- Hat ein Spieler alle 2 Chips abgegeben, wird sein zweites Lebensbändchen von einem Schiedsrichter durchtrennt und er scheidet aus dem Turnier aus.
- Die Trostrunde wird immer wieder durch Verlierer der Hauptrunde aufgefüllt.
- Die 2 Gewinner des Final-Tischs der Trostrunde qualifizieren sich für das große Finale.
- Bei 4 Spielern am Tisch, scheiden immer 2 Spieler aus.
- Bei 3 Spielern am Tisch, scheidet nur 1 Spieler aus.

Das große Finale

- Jeder Spieler erhält 3 Chips.
- Es nehmen die 2 Gewinner der Hauptrunde und die 2 Gewinner der Trostrunde teil.
- Hat ein Spieler ein Spiel verloren, so gibt er einen Chip bei einem Schiedsrichter ab.
- Hat ein Spieler alle 3 Chips abgegeben so scheidet dieser aus dem Turnier aus. Die Reihenfolge des Ausscheidens im Finale bestimmt die Rangplätze 1, 2, 3 und 4

Regeln

- Gespielt wird mit 13 Deckeln. Erhält ein Spieler in einer Hälfte alle 13 Deckel, so hat er dieser verloren.
- Beginnt das Spiel, wird um die erste Hälfte gespielt. Nachdem ein Spieler die erste Hälfte verloren hat, wird die zweite Hälfte ausgespielt.
- Hat ein Spieler 2 Hälften verloren, hat er das Spiel verloren. D.h., wer beide Hälften hintereinander verliert, hat das Spiel direkt verloren, auch „Pitsch Patsch“ genannt. Sonst gilt, wer die erste Hälfte verliert, spielt im direkten Einzelvergleich (Finale) gegen den Verlierer der zweiten Hälfte. Der Verlierer der ersten Hälfte legt vor. Hier wird der Verlierer der gesamten Spielrunde ermittelt.
- Nach 15 Minuten wird in jeder Runde, mit Ausnahme des großen Finales, auf scharfes Spiel umgestellt.
- Scharfes Spiel heißt es wird nur noch eine Hälfte ausgespielt.
Die nach 15 Minuten laufende Runde wird normal mit 2 Hälften zu Ende gespielt.

Wertung und Verteilung der Deckel

- Der höchste Wurf in der Runde verteilt die Deckel.
 - Der niedrigste Wurf erhält die Deckel.
- 1 Deckel: Einfache Würfe:* Sind die 100er Würfe, z.B. 652 oder 322
- 2 Deckel: Straße:* Zählt nur in einem Wurf, die höhere Straße gewinnt, z.B. ist 456 höher als 234
- 3 Deckel: General:* Heißt 3 gleiche Zahlen in einem Wurf, der höhere General gewinnt, z.B. ist 555 höher als 222
- 2-6 Deckel: Schock:* Höchster Wurf, Wertigkeit abhängig vom 3. Würfel, z.B. 115 ist höher als 113
- Alle Deckel: Schock-Out:* Wer es schafft, einen „Schock Out“ (111) zu werfen, beendet das Spiel.

Weitere wichtige Regeln

- Es werden nur Einsen rausgelegt
- „Mit ist Schitt“: Wenn jemand einen gleichen Wurf nachlegt, ist dieser niedriger zu werten als der vorherige
- Bei einem „Türmchen“ wird nochmal geworfen
- Aus 2x 6 in einem Wurf darf 1x zur 1 gedreht werden, wenn dies nicht der letzte Wurf des Spielers ist, die beiden übrigen Würfel müssen noch einmal geworfen werden.
- Aus 3x 6 in einem Wurf darf 2x zur 1 gedreht werden, wenn dies nicht der letzte Wurf des Spielers ist, der übrige Würfel muss noch mal geworfen werden.
- Wirft jemand z.B. einen Schock 3 im ersten Wurf, ist dieser höher zu werten, als ein Schock 3 im 2. oder 3. Wurf.
- Beim Beginn einer jeden Runde wird geladen, d.h. alle beginnen mit einmal umdrehen. Der niedrigste Wurf kassiert die Deckel, der höchste bestimmt die Anzahl der Deckel. Jedes weitere Spiel wird immer vom Verlierer der zuvor gespielten Runde begonnen.
- Alle Runden werden zu Ende gespielt, d.h. die Würfe werden am Ende immer geöffnet und können nicht die Runde blind stehen gelassen werden.
- Es wird ohne „Sibbi“, „scharfe 7“, „Jule“ oder „Inge“ gespielt.
- Es wird ohne „Blinden“, „Blind im Ersten“ gespielt.