

Rock the
BOCK



DAS TIERISCHE WÜRFELSPIEL

Ein re(h)gelrecht fieses Würfelspiel für
2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren


moses.

EINFACHER GEHT'S NIGHT:

Die Rehe bringen euch Pluspunkte. Dafür braucht ihr **Rehböcke und Rehgeißen**. Aber habt ein Auge auf eure Mitspieler. Sie jubeln euch Wölfe unter und verderben euch die schönen Punkte. Da hilft nur eins: Bringt eure Rehe durch die Runde und schiebt die Minuspunkte den anderen zu. Na, wer rockt am Ende das Spiel?

DAS IST DRIN:

10 Würfel (mit je 1 x Bock, 1 x Wolf und 4 x Geißen in je einer Spielerfarbe)

1 Block



Zusätzlich braucht ihr noch Stifte.

SO MACHT IHR DAS SPIEL STARTKLAR:

Jeder von euch nimmt sich **ein Blatt** und legt es vor sich ab. Nun entscheidet sich jeder von euch für eine andere Spielerfarbe. Unten auf dem Blatt seht ihr eure Auswahl: Rot, Blau, Grün und Gelb. Jeder nimmt sich einen Stift und kreuzt eine Spielerfarbe an. Danach geht's los.

SO WIRD'S GESPIELT:

Ein Spiel geht immer über **3 Runden**. Eure Blätter sind entsprechend unterteilt. Ihr startet mit der 1. Runde. Der jüngste Spieler beginnt. Anschließend spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn.

Bist du an der Reihe? Dann führst du **diese 3 Aktionen** der Reihe nach aus:

1) WÜRFEL NEHMEN

2) WÜRFELN, WÜRFEL WÄHLEN UND ERGEBNIS EINTRAGEN

3) WÜRFEL ABSTREICHEN

Schauen wir uns nun die einzelnen Aktionen genauer an:

1) WÜRFEL NEHMEN:

Bist du an der Reihe? Dann nimmst du dir **eine bestimmte Anzahl an Würfeln**. Zu Beginn einer Runde stehen dir immer alle 10 Würfeln zur Verfügung. Im Laufe der Runde darfst du in deinem Zug immer weniger Würfeln verwenden. Sobald du wieder an der Reihe bist, schaust du dir dein Blatt an: Nimm dir jetzt nur so viele Würfeln, wie in der aktuellen Runde noch verfügbar sind. Unter 3) *Würfel abstreichen* erfährst du, wie viele Würfeln du verwenden darfst.

2) WÜRFELN, WÜRFEL WÄHLEN UND ERGEBNIS EINTRAGEN:

Hast du die richtige Anzahl an Würfeln vor dir liegen? Dann darfst du sie genau **einmal würfeln**. Sortiere anschließend die Würfeln nach ihren Würfelseiten und wähle dann alle Würfeln einer **Hintergrundfarbe** aus:



Bock (weiß): Hast du dich für die Böcke entschieden? Dann male so viele Böcke auf **deinem Blatt** aus, wie du gewürfelt hast.



Geiß in eigener Spielerfarbe: Hast du dich für die Geißen in deiner Spielerfarbe entschieden? Dann male so viele Geißen auf **deinem Blatt** aus, wie du in deiner Spielerfarbe gewürfelt hast.



Wolf (grau): Hast du dich für die Wölfe entschieden? Dann wähle einen beliebigen Mitspieler aus. Du jubelst ihm die Wölfe unter: Dieser

Mitspieler muss so viele Wölfe auf **seinem Blatt** ausmalen, wie du gewürfelt hast.



Geißen in einer anderen Spielerfarbe: Hast du dich für die Geißen in der Spielerfarbe eines Mitspielers entschieden? Dann muss dieser Spieler so viele Geißen auf **seinem Blatt** ausmalen, wie du gewürfelt hast.

Du musst immer alle Würfel einer Hintergrundfarbe verwenden. Du bzw. dein Mitspieler muss dann davon alle Würfel auf dem eigenen Blatt ausmalen.

Das Gemeine ist: Es herrscht **Zugzwang**. Du musst selbst Würfel nehmen oder sie einem deiner Mitspieler unterjubeln – auch wenn du das lieber nicht tun würdest.



Beispiel: Florian hat die Spielerfarbe Rot. Er hat auf seinem Blatt 3 Böcke und noch keinen Wolf. Leila wirft in der 1. Runde ihre letzten 4 Würfel und bekommt 4 rote Geißen. Sie muss sie Florian geben. Er malt 4 Geißen aus.

Hinweis: Im Laufe einer Runde kann keiner von euch mehr als 10 Böcke, 12 Wölfe oder 12 Geißen auf seinem Blatt eintragen. **In seltenen Fällen** kann es passieren, dass ihr nichts auf eurem Blatt eintragen könnt.

3) WÜRFEL ABSTREICHEN:

Hast du bzw. dein Mitspieler das Würfelergebnis auf dem eigenen Blatt ausgemalt? Dann streiche in der aktuellen Runde so viele Würfel auf deinem Blatt ab, wie du in deinem Zug verwendet hast. Es spielt dabei keine Rolle, wer von



euch ausgemalt hat. Danach ist der linke Mitspieler an der Reihe.



Beispiel: Wir befinden uns am Anfang der 1. Runde. Marion ist am Zug und hat die Spielerfarbe Grün. Sie wirft alle 10 Würfel und würfelt 4 blaue Geißen, 2 Wölfe, 3 gelbe Geißen und 1 rote Geiß. Sie wählt die rote Geiß aus. Rot ist die Spielerfarbe von Florian.



Er malt auf seinem Blatt 1 Geiß aus. Marion muss nun 1 Würfel-symbol auf ihrem Blatt für die 1. Runde abstreichen. Marion hat in ihrem zweiten Zug dann noch 9 Würfel zur Verfügung.

HINWEIS FÜR DIE PARTIE MIT 2 BIS 3 SPIELERN:

In eurer Partie gibt es 1 bzw. 2 Spielerfarben, die keinem Mitspieler gehören. Hast du Würfel in dieser Spielerfarbe geworfen? Dann kannst du sie nicht verwenden. Wähle stattdessen Würfel, die du nehmen darfst. In seltenen Fällen kann es passieren, dass du den Wurf überhaupt nicht verwenden darfst. In diesem Fall war dein Wurf erfolglos. Aber du hast Glück im Unglück: Du musst die 3. Aktion **Würfel abstreichen** nicht ausführen.

WANN ENDET EINE RUNDE?

Hast du alle 10 Würfelsymbole auf deinem Blatt abgestrichen? Dann scheidest du aus der **aktuellen Runde** aus. Deine Mitspieler spielen die Runde noch zu Ende. Doch Vorsicht: Sie können dir weiterhin Wölfe und Geißen auf dein Blatt

schicken. Denn die Runde endet erst, wenn jeder von euch die 10 Würfelsymbole auf seinem Blatt abgestrichen hat. In der neuen Runde seid ihr alle wieder dabei und jedem von euch stehen zu Beginn der Runde wieder alle 10 Würfel und die 10 abgebildeten Würfelsymbole zur Verfügung.

RUNDEN-WERTUNG:

Nach jeder Runde erhaltet ihr Punkte. Zählt die Anzahl eurer Böcke, Wölfe und Geißen. Nun gibt es folgende Möglichkeiten:

- Hast du **mehr Böcke** als Wölfe? Dann bekommst du für jede eigene Geiß 1 Punkt.
- Hast du **mehr Wölfe** als Böcke? Dann bekommst du für jede eigene Geiß 1 Minuspunkt.
- Hast du **gleich viele** Wölfe und Böcke? Dann bekommst du 0 Punkte.
- Hast du **keine eigene Geiß**? Dann bekommst du 0 Punkte.

Notiert eure Punkte für die jeweilige Runde als Zwischensumme auf eurem Blatt.

SPIELENDE:

Das Spiel endet nach der 3. Runde. Zählt nun eure Zwischensummen zusammen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner. In seltenen Fällen kann es sogar passieren, dass der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten gewinnt.

Autoren: Inka und Markus Brand
Grafik/Gestaltung: Kreativbunker
Redaktion: Anneli Ganser
Lektorat: Elke Vogel
Herstellung: Anja Trentepohl

Art.-Nr.: 90372

© 2021 moses. Verlag GmbH
2. Auflage 2021

moses. Verlag GmbH
Arnoldstraße 13d
47906 Kempen
CH: Dessauer, 8045 Zürich
www.moses-verlag.de

Die Autoren und der moses. Verlag danken allen Testspielern aus Gummersbach, Düsseldorf und Kempen für wertvolle und spannende Spiele-Runden.