



## Die einzig wahren Regeln für Chic...

..., Chicago, Tschigg oder Chikago gibt es nicht, da es in jeder Kneipe und jedem Land anders gespielt wird. Also einigt euch!

### Kurz

Min. 2 Personen spielen mit 3 Würfeln gegeneinander. Ziel ist es dabei das Spiel möglichst früh verlassen zu können und damit zu gewinnen. Der letzte verbleibende Spieler verliert. Um zu gewinnen, gibt es zwei verschiedene Wege: Über die Würfelkombination «Chic», was in den meisten Fällen direkt zum Gewinn führt, oder wenn der Spieler keine Bierdeckel mehr hat.

### Grundregeln

**1er-Wertung:** Die Würfelwerte zählen. **100er-Wertung:** 1 ist 100, 6 ist 60 und 2-5 entsprechen dem Würfelwert.

**Stehen lassen:** 1er und 6er dürfen nach jedem Versuch stehen gelassen werden, um möglichst gute Werte zu erzielen. Was stehen gelassen wurde, darf nicht erneut gespielt werden. Es dürfen nur Werte herausgenommen werden, mit denen es möglich ist, die Ansage zu unter resp. überbieten.

**Chic:** drei 1er. Mit Chic gewinnt man das Spiel und verlässt dieses, ausser die Regel «Mit ist Shit» greift. Die Runde wird zu Ende gespielt, um den Schlechtesten zu bestimmen.

**6er-Regel:** Zwei 6er können zu einem 1er resp. drei 6er zu zwei 1ern gewechselt werden. Der verbleibende 6er muss wieder gewürfelt werden. Im dritten Versuch ist kein Wechsel möglich!

**Mit ist Shit:** Ist der gewürfelte Wert eines Spielers -egal in welchem Versuch- gleich hoch wie angesagt oder wie der eines Vorspielers, ist dieser schlechter. Ausnahme: Wird Chic angesagt/gespielt, kann dies durch Chic mit weniger Versuchen geschlagen werden.

**3x3:** Würfelt ein Spieler drei 3er, muss er eine Runde zahlen, spielt aber normal weiter.

**Übereifer:** Fällt ein Würfel aus dem Brett, verliert der Verursacher die Runde. Diese wird fertig gespielt, damit der Beste bestimmt werden kann. Hat der Übereifrige auch begonnen, ist automatisch «3 runter im 1.» angesagt. Fällt ein Würfel oder der Scroll-Dice auf den Boden, muss der Verursacher zusätzlich eine Runde bezahlen.

### Spiel

**Beginner:** Jeder spielt einen Würfel. 1 ist top, gefolgt von 6, 5, 4... Haben mehrere Spieler den höchsten Wert, wiederholen diese das Prozedere, bis der Beginner feststeht. Zwischen den einzelnen Runden beginnt immer der Schlechteste der vorherigen Runde.

**Ansage:** Der Beginner hat für die drei Würfel maximal drei Versuche, kann aber auch früher eine Ansage machen. Mit der Ansage gibt er die Anzahl Versuche vor, entscheidet, ob 1er- oder 100er-Wertung, sagt den Zahlenwert an, und ob die Spieler diesen über- oder unterbieten müssen. Bsp.: «7 runter im 1.» oder «204 rauf im 3.». Hat er Chic, entspricht dies immer dem Wert 3 und wird «runten» gespielt.

**Spielen:** Die Spieler versuchen nun nacheinander die Ansage zu über- oder unterbieten. Wird dies bereits in einem früheren Versuch erreicht, darf der Wert stehen gelassen werden, muss aber nicht. Ist der angesagte Wert nicht unter- resp. überboten, MUSS weitergespielt werden, bis die angesagte Anzahl Versuche erreicht wurde.

**System:** Um einen Verlierer zu erspielen, werden Bierdeckel verteilt. Anzahl Bierdeckel = Spieleranzahl+1. In der ersten Phase erhält immer der Schlechteste pro Runde einen Bierdeckel. Dies dauert so lange, bis alle Bierdeckel verteilt wurden. Scheidet in dieser Phase ein Spieler durch Chic aus, reduziert sich die Anzahl auf dem Stapel um 1.

In der zweiten Phase darf jeweils der Beste dem Schlechtesten einen Bierdeckel abgeben. Spieler, die in dieser Phase resp. nach der ersten Phase ohne Bierdeckel sind, haben gewonnen und verlassen das Spiel. Verlässt ein Spieler das Spiel, reduziert sich die Soll-Anzahl der Bierdeckel um eins (es gilt Spieleranzahl+1). In den nächsten Runden wird so lange ein Bierdeckel des Besten aus dem Spiel entfernt, bis die Soll-Anzahl erreicht ist.

Der Letzte mit Bierdeckel hat verloren... Die Strafe ist vor dem Spiel abzumachen.