



Rock the Bock

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 8

JAHREN

Rock the Bock ist ein Würfelspiel für 2 bis 4 Spieler, bei dem ihr Rehgeißen sammelt und euren Mitspielern Wölfe zuschiebt. Über 3 Runden würfelt ihr mit bis zu 10 Würfeln und tragt die Ergebnisse auf euren Blättern ein. Nur wer am Ende mehr Böcke als Wölfe hat, verwandelt seine Geißen in Pluspunkte.

Spielziel

Samme möglichst viele Geißen in deiner Spielerfarbe und Sorge dafür, dass du mehr Böcke als Wölfe auf deinem Blatt hast. Nur dann zählen deine Geißen positiv.

Vorbereitung

Jeder nimmt sich ein Blatt vom Block und einen Stift. Unten auf dem Blatt kreuzt jeder eine eigene Spielerfarbe an: Rot, Blau, Grün oder Gelb. Jede Farbe darf nur einmal vergeben werden. Die 10 Würfel liegen in der Tischmitte bereit.

So spielt ihr

- 1 Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- 2 Nimm so viele Würfel, wie in der laufenden Runde auf deinem Blatt noch nicht abgestrichen sind (zu Rundenbeginn alle 10).
- 3 Würfle genau einmal und sortiere die Ergebnisse nach Hintergrundfarbe.
- 4 Wähle eine Hintergrundfarbe komplett aus: Böcke und Geißen deiner Farbe malst du selbst aus, Wölfe und fremdfarbige Geißen wandern auf das Blatt des betroffenen Mitspielers.
- 5 Streiche auf deinem Blatt so viele Würfelsymbole ab, wie du geworfen hast. Dann ist der linke Nachbar dran.
- 6 Nach 3 gespielten Runden endet die Partie.

So gewinnt ihr

Nach jeder Runde gibt es Punkte für eure eigenen Geißen, je nach Verhältnis von Böcken zu Wölfen. Wer nach 3 Runden die höchste Gesamtsumme hat, gewinnt.

Spielziel

Ihr wollt am Ende der Partie die meisten Punkte haben. Punkte bringen dir ausschließlich die Geißen in deiner eigenen Spielerfarbe. Ob sie zählen, hängt vom Verhältnis von Böcken zu Wölfen auf deinem Blatt ab: Mit einer Bock-Mehrheit werden die Geißen zu Pluspunkten, bei einer Wolf-Mehrheit zu Minuspunkten. Deshalb versucht ihr, eure Rehe durchzubringen und die Wölfe bei den Mitspielern abzuladen.

Spielmaterial

10 Würfel

1 Block

Stifte

Spielaufbau

- Jeder Spieler nimmt sich ein Blatt vom Block und legt es vor sich ab.
- Jeder braucht einen eigenen Stift; Stifte gehören nicht zum Spielmaterial.
- Unten auf dem Blatt stehen die vier Spielerfarben Rot, Blau, Grün und Gelb. Jeder kreuzt eine Farbe an, die noch kein anderer gewählt hat.
- Die 10 Würfel liegen für alle erreichbar in der Tischmitte.
- Die Blätter sind bereits in 3 Runden unterteilt, in denen jeweils 10 Würfelsymbole abgebildet sind.

Spielbeginn

Ihr spielt immer über 3 Runden und beginnt mit der 1. Runde. Den Anfang macht der jüngste Spieler. Danach seid ihr reihum im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Spielablauf

Der Ablauf einer Runde

Eine Runde läuft so lange, bis jeder Spieler alle 10 Würfelsymbole seiner aktuellen Runde abgestrichen hat. Zu Beginn jeder Runde stehen dir wieder alle 10 Würfel zur Verfügung.

1. Würfel nehmen

Schau auf dein Blatt und zähle, wie viele Würfelsymbole in der laufenden Runde noch nicht abgestrichen sind. Genau so viele Würfel nimmst du dir. Im ersten Zug einer Runde sind das 10, danach werden es von Zug zu Zug weniger.

2. Würfeln, auswählen und eintragen

Du wirfst alle genommenen Würfel genau einmal. Danach sortierst du das Ergebnis nach den Hintergrundfarben der Würfelseiten und entscheidest dich für genau eine Farbe. Alle Würfel dieser Farbe musst du verwenden, einzelne Würfel darfst du nicht weglassen.

- **Bock (weiß):** Du malst auf deinem Blatt so viele Böcke aus, wie du geworfen hast.
- **Geiß in deiner Spielerfarbe:** Du malst entsprechend viele Geißen auf deinem eigenen Blatt aus.
- **Wolf (grau):** Du suchst dir einen beliebigen Mitspieler aus. Er malt so viele Wölfe auf seinem Blatt aus, wie du geworfen hast.
- **Geiß in einer fremden Spielerfarbe:** Der Spieler mit dieser Farbe muss entsprechend viele Geißen auf seinem Blatt ausmalen.

Es gilt Zugzwang: Du musst dich für eine Farbe entscheiden, auch wenn dir keine Möglichkeit gefällt.

3. Würfel abstreichen

Anschließend streichst du in der laufenden Runde auf deinem Blatt so viele Würfelsymbole ab, wie du in diesem Zug geworfen hast. Dabei ist es egal, ob du selbst oder ein Mitspieler etwas ausgemalt hat. Danach ist der linke Nachbar an der Reihe.

Obergrenzen

Innerhalb einer Runde kann niemand mehr als 10 Böcke, 12 Wölfe oder 12 Geißen eintragen. In seltenen Fällen kommt es vor, dass sich gar nichts eintragen lässt.

Ausscheiden und Rundenende

Sobald du alle 10 Würfelsymbole der Runde abgestrichen hast, bist du für diese Runde raus. Die anderen spielen weiter und können dir weiterhin Wölfe und Geißen auf dein Blatt schicken. Die Runde endet erst, wenn alle ihre 10 Symbole abgestrichen haben. In der nächsten Runde starten alle wieder mit 10 Würfeln und 10 Symbolen.

Wertung nach jeder Runde

Zählt am Rundenende eure Böcke, Wölfe und eigenen Geißen:

- Mehr Böcke als Wölfe: 1 Punkt pro eigener Geiß.
- Mehr Wölfe als Böcke: 1 Minuspunkt pro eigener Geiß.
- Gleich viele Böcke und Wölfe: 0 Punkte.
- Keine eigene Geiß: 0 Punkte.

Das Ergebnis notiert ihr als Zwischensumme der Runde auf eurem Blatt.

Der Spielzug

- 1 Nimm so viele Würfel, wie in der laufenden Runde auf deinem Blatt noch nicht abgestrichen sind.
- 2 Würfle diese Würfel genau einmal.
- 3 Sortiere die Ergebnisse nach Hintergrundfarbe und wähle alle Würfel genau einer Farbe aus.
- 4 Trage das Ergebnis ein: Böcke und Geißen deiner Farbe bei dir, Wölfe und fremdfarbige Geißen beim betroffenen Mitspieler.
- 5 Streiche auf deinem Blatt so viele Würfelsymbole der laufenden Runde ab, wie du geworfen hast.
- 6 Der linke Nachbar ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Zugzwang: Du musst immer eine Hintergrundfarbe wählen und alle Würfel dieser Farbe verwenden, auch wenn dir das schadet.
- Pro Runde sind höchstens 10 Böcke, 12 Wölfe und 12 Geißen auf einem Blatt eintragbar.
- Wer alle 10 Würfelsymbole einer Runde abgestrichen hat, scheidet für diese Runde aus, kann aber weiterhin Wölfe und Geißen von den anderen bekommen.
- Abgestrichen wird immer auf dem Blatt des aktiven Spielers, unabhängig davon, wer ausgemalt hat.
- Bei 2 oder 3 Spielern gehören 2 bzw. 1 Spielerfarben niemandem. Würfel in diesen Farben darfst du nicht wählen.
- Lässt sich bei 2 oder 3 Spielern gar keine Farbe verwenden, war der Wurf erfolglos. Dann entfällt das Abstreichen der Würfelsymbole.

Spielende und Gewinn

Die Partie endet nach der 3. Runde. Ihr addiert eure drei Zwischensummen zur Gesamtsumme.

Gewonnen hat, wer die höchste Punktzahl erreicht; stehen mehrere gleichauf, teilen sie sich den Sieg. In seltenen Fällen gewinnt sogar derjenige mit den wenigsten Minuspunkten.

Tipps

- Achte auf dein Verhältnis von Böcken zu Wölfen. Ohne Bock-Mehrheit werden deine gesammelten Geißen am Rundenende zu Minuspunkten.
- Wölfe schiebst du am besten dem Spieler zu, der gerade viele eigene Geißen ausgemalt hat.
- Große Würfe zu Rundenbeginn liefern viele Symbole auf einmal, verbrauchen aber auch viele deiner 10 Würfelsymbole und verkürzen die Runde für dich.
- Wer früh alle Symbole abstreicht, ist raus, bleibt aber Ziel für Wölfe und fremde Geißen. Manchmal lohnt es sich, die Runde langsamer zu spielen.
- Bei 2 und 3 Spielern sind Würfe in nicht vergebenen Farben wertlos, ersparen dir im Extremfall aber das Abstreichen und damit einen kompletten Zug.

Häufige Fragen

Darf ich nur einen Teil der Würfel einer Farbe verwenden?

Nein. Du musst immer alle Würfel der gewählten Hintergrundfarbe verwenden und komplett ausmalen lassen.

Was passiert, wenn mir keine Auswahl gefällt?

Es herrscht Zugzwang. Du musst dich für eine Farbe entscheiden, also entweder selbst eintragen oder einem Mitspieler etwas unterjubeln.

Wie viele Würfel darf ich in meinem Zug nehmen?

So viele, wie in der laufenden Runde auf deinem Blatt noch nicht abgestrichen sind. Zu Rundenbeginn sind das immer 10.

Wer streicht die Würfelsymbole ab, wenn ein Mitspieler ausmalen musste?

Immer der Spieler, der am Zug ist. Es spielt keine Rolle, auf wessen Blatt eingetragen wurde.

Ich habe alle 10 Symbole abgestrichen. Bin ich sicher?

Nein. Du scheidest für die Runde aus, die anderen können dir aber weiterhin Wölfe und fremde Geißen auf dein Blatt schicken.

Was gilt bei 2 oder 3 Spielern für die freien Farben?

Würfel in einer Farbe, die keinem Mitspieler gehört, kannst du nicht verwenden. Wähle stattdessen eine erlaubte Farbe.

Was passiert, wenn zu zweit oder zu dritt der ganze Wurf unbrauchbar ist?

Dann war der Wurf erfolglos. Du überspringst die Aktion Würfel abstreichen und behältst deine Symbole.

Gibt es eine Obergrenze für Böcke, Wölfe und Geißen?

Ja. Innerhalb einer Runde sind maximal 10 Böcke, 12 Wölfe und 12 Geißen pro Blatt möglich.

Wie viele Punkte bekomme ich bei gleich vielen Böcken und Wölfen?

Dann bekommst du für diese Runde 0 Punkte. Das Gleiche gilt, wenn du keine eigene Geiß hast.

Wer gewinnt bei Punktgleichstand?

Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner. In seltenen Fällen gewinnt der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten.

Informationen zum Spiel

Erscheinungsjahr	2021
Spielart	Würfelspiel
Kategorien	Würfelspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 10.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/rock-the-bock/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/rock-the-bock/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026