



2. TURNHALLEN JULE-CUP 2026

SAMSTAG · 7. NOVEMBER 2026

Aus die Maus, zwei Fünfen halten Wasser,
Jule heißt das Spiel!

Zeig dein Können am Würfelbecher und sichere dir tolle Preise!

1. Platz	Pokal + 50-Liter-Fass Bitburger
2. Platz	Pokal + 30-Liter-Fass Bitburger
3. Platz	Pokal + 15-Liter-Fass Bitburger
Jule-König	Pokal + 5-Liter-Partyfass Bitburger
Aus-Champion	Pokal + 5-Liter-Partyfass Bitburger
Pippi-Meister	Pokal + 5-Liter-Partyfass Bitburger



Vielen Dank an unseren starken Partner, die Bitburger Braugruppe!

STARTGELD

5,00 € · Neue Würfel und Organisation

10,00 € · Zusätzlich mit Jule-Cup-2026-Würfelbecher

Die Verwendung der neuen Würfel ist Pflicht.

Anmeldung bis zum 25.10.2026

Per Mail an jakobs@zur-turnhalle.de

Turnierablauf, Regeln und Wertungssystem findest du
frühzeitig auf unserer Homepage:

zur-turnhalle-offheim.de



Tradition trifft Genuss

REGIONAL · FRISCH · HAUSGEMACHT



2. Zur Turnhalle Jule-Cup

07. November 2026 · Informationen zum Turnierablauf

Anmeldung bis **01.11.2026** · jakobs@zur-turnhalle.de

Anmeldung & Teilnahme

Die Turnierregeln werden im Anhang auf unserer Webseite veröffentlicht. Sendet eure Anmeldung bis zum **01.11.2026** an jakobs@zur-turnhalle.de.

Option 1: 5 € für Würfel und Organisation

Option 2: 10 € für Würfel, Organisation und einen 1. JuleCup-Würfelbecher

Zu Beginn erhält jeder Spieler einen Satz Würfel, dessen Verwendung Pflicht ist, und gegebenenfalls seinen Würfelbecher. Ein eigener Becher darf mitgebracht werden. Jeder Spieler erhält vor Beginn eine Startnummer.

Turnierablauf

Bis 16:15 Uhr: Meldung bei der Turnierleitung · **17:00 Uhr:** Beginn der ersten Runde

Getränke werden an den Tischen serviert. Zum Rauchen, Erholen und Verköstigen steht der überdachte Biergarten zur Verfügung.

Es ist geplant, an Vierertischen zu spielen. Die Tische werden zu jeder Runde neu besetzt. Die Tischbesetzung wird zu jeder vollen Stunde visuell angezeigt und bekannt gegeben.

Gespielt werden **4 Runden mit jeweils 4 Spielen**. Für jede Runde steht eine volle Stunde zur Verfügung. Wer früher fertig ist, kann die Zeit bis zur nächsten vollen Stunde zur Erholung und Verköstigung nutzen.

Ist ein Tisch zur vollen Stunde noch nicht fertig, wird die Runde abgebrochen und nach dem aktuellen Stand gewertet. Bei Streitfällen sind die eingesetzten Schiedsrichter zu benachrichtigen.

Jeder Tisch bestimmt einen Spieler, der die Bewertungsbögen ausfüllt. Die Bögen werden vor jeder Runde verteilt und sind unmittelbar nach Rundenende bei der Turnierleitung abzugeben. Das Ausfüllen wird im Anhang erklärt.

Die vier Runden sollten gegen **21:00 Uhr** beendet sein. Danach erfolgt die Auswertung. Der Jule-, Aus- und Pipi-König steht nach den vier Runden fest.

Spielregeln zum Jule-Cup

1. Das Spiel

Jule, je nach Örtlichkeit auch als Schock oder Schock aus bekannt

1.1 Struktur des Spiels

Ein gesamtes Spiel besteht aus zwei Hälften, bei Bedarf einem zusätzlichen Finale, einer Art Stechen, sofern die Hälften von zwei unterschiedlichen Spielern verloren wurden. Eine Hälfte oder auch das Finale besteht aus mindestens einer, meistens jedoch mehreren Spielrunden und ist dann beendet, sobald einer der Spieler sämtliche Strafscheiben gesammelt hat. Dieser Spieler hat damit diesen Teil des Spieles verloren.

1.2 Spielablauf

1.2.1 Ausspielen einer Hälfte und des Finales

In einer einzelnen Runde wird reihum gewürfelt und wird von dem Spieler begonnen, der die vorangegangene Runde verloren hat. Wird das Spiel frisch gestartet, kann durch einfaches Auswürfeln mit 1 Würfel entschieden werden, wer anfängt. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt. Besitzen mehrere Spieler die höchste Augenzahl, so wird zwischen ihnen in gleicher Weise verfahren, bis einer mit der höchsten Augenzahl übrig bleibt. Der erste Spieler kann nun, nachdem sämtliche Spieler ihren ersten Wurf getätigt haben, ohne dabei ihren Würfelbecher umzudrehen, bis zu insgesamt dreimal würfeln. Dabei ist, unabhängig von der Anzahl der Würfe, entscheidend, dass der jeweils zuletzt getätigte Wurf der nachfolgenden Spieler vom Becher verdeckt bleibt. Dies ist für den ersten Spieler nur für den evtl. dritten Wurf verbindlich. Entscheidet sich also der erste Spieler dafür, den ersten Wurf „stehen zu lassen“, ist für die übrigen nicht ersichtlich, welche Augenzahlen sich unter ihrem eigenen Becher verbergen. Die vom ersten Spieler vorgegebene Anzahl der Würfe ist für alle weiteren Mitspieler verbindlich und darf in dieser Runde nicht mehr überschritten werden.

Entscheidet sich der erste Spieler nach dem Betrachten seines ersten Wurfes dafür, weiterzuspielen, ist es seine freie Entscheidung, ob, und wenn ja, welche und wie viele Würfel er auf dem Tisch stehen lässt, um nach seinem letzten Wurf einen möglichst hohen Gesamtwurf zu erhalten. Ist sein Becher zum dritten Mal umgedreht oder hat er vorzeitig entschieden, dass sein Gesamtwurf ihm genügt, ist der nächste Spieler an der Reihe. Sofern nicht ein einziger Wurf die Vorgabe ist, dreht dieser nun seinen Becher um und betrachtet seinen ersten Wurf.

Spielregeln zum Jule-Cup

Jeder dieser aufgedeckten Würfe muss von allen Mitspielern eingesehen werden können; man darf diese also nicht mit der Hand oder in irgend einer anderen Art und Weise bis zum Weiterwürfeln verdecken. Danach erfolgt der Ablauf analog zum ersten Spieler, bis die Runde mit dem letzten Wurf des letzten Spielers beendet ist.

Abschließend wird der Reihe nach „aufgedeckt“ und geprüft, welcher Spieler den jeweils höchsten bzw. niedrigsten Wurf insgesamt hat. Bei Übereinstimmungen (also einem identischen Wurf) gilt der spätere Wurf der Runde als „nachgelegt“ (oftmals angewandte Redewendung hier: „Mit ist Schitt“) und somit als geringerwertiger. Nun bestimmt der höchste Wurf, welche Anzahl von Strafscheiben (vgl. Tabelle) der Spieler mit dem niedrigsten Wurf erhält. Dabei wird, solange noch Strafscheiben im ursprünglichen Stock vorhanden sind, aus eben diesem verteilt, danach erhält der Verlierer einer Runde seine Strafscheiben vom entsprechenden Gewinner. Die erhaltenen Strafscheiben legt der entsprechende Spieler offen vor sich ab. Sind nicht mehr genügend Scheiben im Stock oder beim Gewinner verfügbar, so erhält der Verlierer „nur“ sämtliche Scheiben, die noch vom „Spender“ vergeben werden können.

Eine Ausnahme stellt dabei das so genannte „Aus“ (1-1-1 ; s. Tabelle) dar, bei dem der Verlierer sofort sämtliche Strafscheiben erhält und damit diese Hälfte oder das Finale verloren hat.

Sind aus dem Stock sämtliche Strafscheiben verteilt, müssen nur noch diejenigen Spieler die Hälfte zu Ende spielen, die bereits Strafscheiben gesammelt haben.

Das Finale wird nur von den beiden Spielern ausgespielt, die die beiden Hälften verloren haben. Verliert der Spieler die zweite Hälfte, der bereits die erste Hälfte verloren hat, so handelt es sich um einen so genannten „Durchmarsch“. Eine Finalrunde wird somit selbstverständlich hinfällig!

Spielregeln zum Jule-Cup

1.2.2 Bewertung der Würfe

In aufsteigender Reihenfolge gilt:

Bezeichnung	Beispiele	Strafscheiben
Einfacher Wurf	2-2-1; 5-3-1; 6-4-3 oder Ähnliches bis 6-6-5	1
Straßen	1-2-3; 2-3-4; 3-4-5; 4-5-6	2
„Drei Dicke“	2-2-2; 3-3-3 ... bis 6-6-6	3
„Max“ 2 bis 6	1-1-2; 1-1-3; ... 1-1-6	2 bis 6; entsprechend dem Würfel, der keine 1 zeigt
„Jule“	1-2-4	7
„Aus“	1-1-1	Sämtliche Strafscheiben

2. Besonderheiten und Zusatzregeln

2.1 Bewertung der Würfe

- Für alle Würfe gilt: „Mit ist Schitt“, aber: eine geringere Wurfanzahl geht vor!
- Ebenfalls gilt immer: Bei gleicher Wurfanzahl und gleichem Wurf sind „Aus dem Rohr“- Würfe immer höherwertiger als „gebastelte“ Würfe.
- Bei der Bewertung der Straßen gilt: Sie sind aufsteigend sortiert (2,3,4 höher als 1,2,3 usw.).
- Der Wurf 4-2-1 wird als „Jule“ bezeichnet. Er ist in der Wertigkeit zwischen „Max-Sechs“ und „Aus“ eingereiht und wird mit sieben Strafscheiben bewertet.
- „Drei Dicke“ sind höherwertiger als „Max-Zwei“, da es für erstgenannten Wurf ja auch 3 Strafscheiben gibt.
- Der höchste Wurf des Spiels ist „‘Aus‘ aus dem Rohr“, was bedeutet, dass drei Einser mit einem Wurf gewürfelt werden. Aber auch hier gilt bei gleicher Wurfanzahl: „Mit ist Shitt“!
- Wirft allerdings ein anderer Spieler diesen Wurf mit einer geringeren Wurfanzahl, so ist dieser höherwertiger!
- Jeder Tisch kann im Vorfeld festlegen, ob der Werfer eines solchen Wurfs („‘Aus‘ aus dem Rohr“) eine Runde gibt oder nicht und welcher Art diese sein sollte (Bier, Schnaps, etc.). Erzielt man keine Einstimmigkeit, so sollte darauf verzichtet werden!

2.2 Wurfart

Zählende Würfe, die ohne das Herauslegen eines oder mehrerer Würfel zustande gekommen sind, werden als „Aus dem Rohr“-Würfe bezeichnet.

Spielregeln zum Jule-Cup

2.3 Handhabung der Würfel

Von zwei Sechsen darf eine zu einer Eins umgedreht werden, sofern beide Sechsen in einem Wurf erzielt wurden und dem Spieler noch ein weiterer Wurf zur Verfügung steht. Die zweite Sechse muss dann für den nächsten Wurf wieder in den Becher. Analog gilt bei drei Sechsen aus einem Wurf, dass diese zu zwei Einsen umgedreht werden können. In jedem Fall muss noch ein weiterer Wurf getätigt werden. Gelingt ein solcher Wurf mit dem letztmöglichen Wurf, so kann auch keine Sechse gedreht werden!

Einmal herausgelegte Würfel dürfen nicht in derselben Wurfrunde wieder zurück in den Würfelbecher!

- Lässt ein Spieler einen oder mehrere Würfel fallen, wird dies mit dem Ausgeben einer Getränkerunde bestraft. Geschieht dies demselben Spieler in derselben Hälfte oder im selben Finale ein weiteres Mal, wird dieser dafür mit dem Verlust der Hälfte bzw. Finale bestraft!
- Nach einem Wurf müssen alle Würfel glatt aufliegen. Würfel mit aufeinandergestapelten Würfeln (so genanntem „Türmchen“) oder verkantete Würfel (so genannte „brennende“ Würfel) müssen solange wiederholt werden, bis ein gültiger Wurf entsteht. Würfel durch „auf den Tisch hauen“, „anblasen“ oder ähnliches in eine gültige Position zu bringen ist nicht erlaubt!
- Hat ein Spieler seinen Becher bereits aufgehoben, ohne an der Reihe zu sein, kann er seinen Wurf zwar wieder verdecken, er darf diesen jedoch nicht wiederholen!
- Wirft ein Spieler versehentlich mehr Würfel als vom Rundenstarter vorgegeben, so hat er diese Runde verloren! Daher gilt: Aufpassen!!! (und im Zweifelsfall vorher nachfragen, wie oft man würfeln darf!)
- Sollte es bei einer Runde Zweifelsfälle geben, so ist durch deutliches Handaufzeigen ein Schiedsrichter herbeizurufen! Dieser klärt den Zweifel und dessen Entscheidung ist für alle Spieler bindend!

Tisch 1		Max Mustermann 3	Max Mustermann 12	Max Mustermann 30	Max Mustermann 44
<u>Runde</u>	<u>Verlierer</u>				
1	1. Hälfte	x			
1	2. Hälfte		x		
1	Spiel	x			
2	1. Hälfte		x		
2	2. Hälfte				x
2	Spiel				x
3	1. Hälfte			x	
3	2. Hälfte			x	
3	Spiel			x	
4	1. Hälfte	x			
4	2. Hälfte				
4	Spiel	x			
	Jule				
	Aus				
	Pippi				