# Meiern / Mäxchen

## Spieldaten

- **Alter:** 8+
- **Spieler:** 4+
- **Material:** 2 Würfel, Becher und Brettchen

## Ein Spielzug

Man bekommt das Brett mit den verdeckten Würfeln und einer Behauptung von einer Grösse, z.B. "64".

Jezt hat man 3 Möglichkeiten zu reagieren:

- Nicht glauben
- Glauben und blind weiter geben
- Glauben und würfeln

## Nicht glauben

Wenn man nicht glaubt, dass die Zahl unter dem Becher gleich oder grösser der behaupteten Zahl ist, deckt man sie auf.

Wenn sie kleiner ist als behauptet wurde, bekommt der, der die Behauptung auf stellt, einen Minuspunkt.

Ist die Behauptung richtig, bekommt der Minuspunkt, der nicht geglaubt hat.

Um neu zu starten, würfelt man neu, schaut darunter und gibt das Brett mit einer neuen Behauptung weiter.

## Glauben und blind weiter geben

Wenn man glaubt, dass die Behauptung unter der Zahl die unter dem Becher liegt ist, kann man das Brett weiter geben ohne zu würfeln.

Man muss allerdings eine neue Behauptung weiter geben, die höher ist (mindestens eine Stufe) als die vorhergehende.

## Glauben und würfeln

Wenn man glaubt, das die Zahl unter dem Becher der Behauptung entspricht würfelt man maximum zwei mal neu. (Man darf danach schauen was darunter liegt.)

Auch hier muss eine Behauptung weiter gegeben werden, die höher als die vorherige ist.

## Rangliste

- 2 + 1 = Meier
- 6 + 6 = Sechserpasch
- 5 + 5 = Fünferpasch
- 4 + 4 = Viererpasch
- 3 + 3 = Dreierpasch
- 2 + 2 = Zweierpasch
- 1 + 1 = Einerpasch
- 6 + 5 = 65
- 6 + 4 = 64
- 6 + 3 = 63
- 6 + 2 = 62
- 6 + 1 = 61
- 5 + 4 = 54
- 5 + 3 = 53
- 5 + 2 = 52
- 5 + 1 = 51
- 4 + 3 = 43
- 4 + 2 = 42
- 4 + 1 = 41
- 3 + 2 = 32
- 3 + 1 = 31

## Bildnachweis

- **Titelbild:** Zur Verfügung gestellt von ML3000. (ml.3000 (at) hotmail.com)