

Lügen / Meiern

Meiern, auch als Mäxchen, Meier und unter weiteren Bezeichnungen wie Mäx(le), Lügenmax(-mäxchen), Schummelmax, Schwindelmäx, Mexican, Mexico, Meterpeter, Mäxchen Meier, Lügen, Riegen, Einundzwanzig u.ä. bekannt, ist ein bekanntes Würfelspiel.

Überblick

Es kann mit beliebiger Anzahl an Mitspielern gespielt werden und wird oft als Trinkspiel verwendet. Es wurde unter anderem durch den Film Werner – Gekotzt wird später! populär, da die Protagonisten während der Handlung des Öfteren „meiern“. Das Spiel erschien auch bei Fun Connection als kommerzielle Variante in Form einer Bierdose unter dem Namen Fun Can mit der Spielanleitung auf der Dose und einem Sichtfenster für die Würfel und als Affengeil mit bananenförmigen Würfeln bei MB.

Spielregeln

Gespielt wird mit zwei Würfeln und einem Würfelbecher mit Untersetzer. Gewürfelt wird reihum. Der Würfelnde darf den ersten Wurf verdeckt ansehen. Anschließend wird der Untersetzer mit den vom Würfelbecher verdeckten Würfeln an den nächsten Spieler weiter gegeben, wobei die gewürfelten Punkte angesagt werden müssen. Sofern der Spieler die Runde nicht begonnen hat, muss seine Ansage die vorher verkündete Punktzahl übertreffen. Die angesagte Punktzahl kann wahr sein oder gelogen. Der nächste Spieler hat folgende zwei Möglichkeiten:

- er würfelt selbst wie oben beschrieben und muss eine höhere Punktzahl ansagen
- er kann die Ansage bezweifeln und schaut die Würfel an

Deckt ein Spieler auf, so bekommt entweder der enttarrte Lügner oder der zu Unrecht Zweifelnde einen Minuspunkt. Daraufhin beginnt der aufdeckende Spieler die nächste Runde. Bei der Variante als Trinkspiel muss für jeden Minuspunkt sofort eine vorgegebene Menge getrunken werden.

Reihenfolge

Den geringsten Wert haben unterschiedliche Zahlen. Dabei wird die hohe als Zehnerstelle, die niedrigere als Einerstelle interpretiert. Darüber stehen die Paschwürfe, also zwei gleiche Zahlen. Am allerhöchsten ist der Meier (bzw.: das Mäxchen), die Kombination 21. Damit ergibt sich die Reihenfolge: 31, 32, 41, 42, 43, 51, 52, 53, 54, 61, 62, 63, 64, 65, 11, 22, 33, 44, 55, 66, 21. Gesprochen wird Einunddreißig, Zweiunddreißig, ..., Einserpasch (oder Einerpasch), Zweierpasch, ..., Meier.

Wurde Meier/Mäxchen angesagt, kann man das entweder glauben und weitergeben, da man es ja nicht mehr überbieten kann, oder man deckt auf. Er/es kann solange weitergegeben werden, bis derjenige an der Reihe ist, der vor dem Spieler sitzt, der Meier/Mäxchen gewürfelt hat. Hat bis dahin kein Spieler aufgedeckt, bekommt dieser Spieler einen Minuspunkt. Eine andere Variante ist es, keinen Minuspunkt zu vergeben und den ansagenden Spieler neu beginnen zu lassen.

Variationen

Häufig wird das Spiel auch mit einer oder mehreren der folgenden Variationen gespielt:

- Beziehtigt jemand den Würfelnden einer Lüge, so wird der (fälschlicherweise) zweifelnde Spieler mit 2 Minuspunkten bestraft. Das verleiht dem Bluffen eine größere Bedeutung im Spiel.
- Wenn man keine höhere Zahl würfelt und nicht lügen will, darf man nochmals würfeln und gibt den Becher unbesehen weiter und sagt einfach eine höhere Zahl.
- Nach unten zählt es nicht als Lügen – d. h. ein gewürfelter Dreierpasch als Einerpasch angesagt ist legitim (kann unbesehen erhöht und weitergegeben werden, wenn man seinem Vorgänger vertraut). Ein zu niedrig angesagter Pasch wird gelegentlich durch den Zusatz „mit (viel) Luft“ entsprechend kenntlich gemacht.
- Die Paschwürfe werden in umgekehrter Reihenfolge gespielt, d. h. nach 65 folgt Sechserpasch, ..., Einserpasch, Meier. [..., 64, 65, 66, 55, 44, 33, 22, 11, 21]
- Die 42 ist nicht eingereiht, sondern folgt erst nach der 21 und stellt damit den höchstmöglichen Wurf dar: 31, 32, 41, 43, 51, 52, 53, 54, 61, 62, 63, 64, 65, 11, 22, 33, 44, 55, 66, 21, 42. Sie wird dann „Doppelmeier“ oder „Doppelmäxchen“ bzw. „Hamburger!“ genannt. Bezeichnet jemand sie als „42“, so hat er sofort verloren.
- Wenn jemand Meier/Mäxchen ansagt, hat der nachfolgende Spieler die Möglichkeit, es zu glauben und zu würfeln, um somit neu zu beginnen und einen Minuspunkt zu bekommen, oder er glaubt es nicht und deckt auf. Stimmt es, bekommt der Ungläubige zwei Minuspunkte, stimmt es nicht, so bekommt der Lügner zwei Minuspunkte.
- Ein Meier/Mäxchen kann nicht weitergegeben werden (da man etwas höheres weitergeben muss, was bei einem Meier nicht geht). Wird häufig zusammen mit der vorherigen Variation gespielt.
- Im Falle eines aufgedeckten Meiers/Mäxchens gibt es einen Spielrichtungswechsel.
- Im Falle eines aufgedeckten Meiers/Mäxchens bekommen alle anderen Spieler einen Minuspunkt.
- Im Falle eines aufgedeckten Meiers/Mäxchens darf der Aufdecker eine Spielregel hinzufügen, die bis zum nächsten Meier gilt (z. B. darf sich niemand - im Gesicht berühren, ansonsten bekommt derjenige einen Minuspunkt).
- Die 31 zählt als zweithöchstes Ergebnis, d. h. sie ist höher als der 6er Pasch und niedriger als Meier. Die 31 wird dann nicht mehr als 31, sondern als DDR-Meier bezeichnet.
- Die Zahlenwerte 61 bis 65 erhalten Namen (61 - genug, 62 - mehr als genug, 63 - noch mehr als genug, 64 - viel mehr als genug und 65 - noch viel mehr als genug); wer die Zahlenwerte nennt, hat automatisch verloren.
- Falls eine gleich hohe Zahl geworfen wurde, gibt es einen Richtungswechsel.
- Die 31 wird als „Biene“ benannt und jeder muss trinken.
- Die genannte Zahl darf niemals wiederholt werden; wer wiederholt, erhält einen Minuspunkt oder muss trinken.
- Der Meier wird, sobald er gewürfelt wird, sofort aufgedeckt, und jeder andere Spieler bekommt einen Minuspunkt. Es kann somit nicht gelogen werden, in dem Fall wird er als Bully! bezeichnet und kann regional bedingt auch mit dem Einserpasch erreicht werden. Somit steht der Einserpasch über allem und ein klassischer Meier kann hiermit übertrumpft werden.
- Wer den Becher weiter gibt und „21“ sagt anstatt Meier kriegt sofort einen Minuspunkt, egal ob es ein Meier ist oder nicht. Der nächste Spieler beginnt eine neue Runde.

Spielregeln für die Wandergruppe ZVZ

- Wird die Augenkombination „32“ (abgeleitet von der 23) gewürfelt, so findet ein Richtungswechsel statt.
- Die angesagte Zahl muss nicht höher als die vom vorhergehenden Spieler angesagte sein, sondern darf nur nicht niedriger sein. Somit kann auch ein Meier/Mäxchen mit einem weiteren Meier/Mäxchen überboten werden (dann Meier/Mäxchen 1/2 genannt). Prinzipiell kann die Spielrunde so lange weitergehen (Meier/Mäxchen 2/3, Meier/Mäxchen 3/4, Meier/Mäxchen 4/5 usw.), bis jemand aufgedeckt.
- Jeder fallengelassene Würfel wird mit einem Minuspunkt bestraft.
- Wenn nach dem Würfeln die Würfel aufeinander stehen, wird dies als „Riedo“ bezeichnet und muss direkt aufgedeckt werden. Danach gibt es für alle einen Minuspunkt.

Quelle: wikipedia