

Meiern, Mayern, Mäxle, Mäxchen

Personen:	2	bis	20
Würfel	2		
Würfelbecher	1		
Bierdeckel	1		

Meiern, auch bekannt als Mäxchen, Mäxle, Lügenmax oder Einundzwanzig, ist ein Würfelspiel, das mit einem Würfelbecher und zwei Würfeln gespielt wird. Das Ziel des Spiels ist es, die höchste Punktzahl zu erzielen, indem man die Würfel geschickt einsetzt oder vorgibt, eine höhere Zahl als der Vorgänger gewürfelt zu haben. Meiern ist ein beliebtes Trinkspiel, kann aber auch mit anderen „Strafen“ oder Spielmarken gespielt werden.

Ziel des Spiels: Würfeln der höchsten Punktzahl – wahlweise indem man tatsächlich mehr Augen würfelt oder vorgibt mehr Augen gewürfelt zu haben.

Regeln

- Die Augen der beiden Würfel ergeben die die gewürfelt Zahl, wobei Die höhere Zahl der Zehner ist, die niedrigere Zahl der Einer. Würfelt man also eine 4 und eine 3, hat man eine 43 gewürfelt.
- Besonderheiten in der der Reihenfolge bzw. Wertung der Würfe:
 - Ein Pasch zählt mehr als alle anderen Werte 11, 22, 33, 44, 55, 66
 - Die 21 ist der höchste Wert (Meier, Max oder Mäxle genannt)
- Ansonsten gilt die normale Zahlenreihenfolge: 31, 32, 41, 42, 43, 51, 52, 53, 54, 61, 62, 63, 64, 65
- Der nachfolgende Spieler muss immer eine höhere Zahl würfeln oder vorgeben als sein Vorgänger

Ablauf

- Der erste Spieler A würfelt die 2 Würfel verdeckt und sichtet das Ergebnis so, dass es niemand außer ihm sieht.
- Er liest die Zahl ab, nennt sie (oder eine andere Zahl) und reicht den verdeckten Würfel an Spieler B nach ihm (im Uhrzeigersinn).
- Der würfelnde Spieler A muss nicht die tatsächlich geworfene Zahl nennen. Er kann auch lügen – hier ist ein gutes Pokerface gefragt! Untertreibungen sind erlaubt, Übertreibungen nicht
- Der nächste Spieler kann die genannte Zahl entweder glauben, oder er deckt den Wurf auf.
- Deckt er eine Lüge (zu niedriges Ergebnis) unter dem Becher auf, muss der vorherige Spieler A trinken. Wurde nicht gelogen, trinkt der aufdeckende Spieler A.
- Wenn er nicht aufdeckt, kann Spieler B neu würfeln, schaut sich den Wurf an - muss aber in jedem Fall beim Weitergeben ein höheres Ergebnis ankündigen
- Alternativ kann Spieler B nach dem ersten Versuch noch einmal blind (er schaut sich den Wurf nicht an) würfeln und einfach behaupten eine höhere Zahl als der Vordermann zu haben
- Wer zuerst die 21 würfelt, den „Meier“ – gewinnt!

Wie die vielen Namen für dieses beliebte Würfelspiel vermuten lassen, gibt es bei den Regeln fürs Meiern zig Varianten und regionale Unterschiede.

CamperGames wünscht viel Spaß beim Meiern!

Never forget: Don't drink and drive!!