



## Würfelspiel: Lügenmäxchen, Mäxchen oder Meiere

Ein Spiel, dass für viele lustige Momente sorgt.

- Anzahl Würfel:** 2  
**Anzahl Spieler:** 4 und mehr  
**Material:** Würfelbecher, Bierdeckel um die gewürfelten Würfel versteckt unter dem Würfelbecher weiter zu geben, alter Weinflaschenkorken (alternativ Streichhölzer)

### Spielziel:

Wer am wenigsten Punkte im Gesicht oder Streichhölzer vor sich liegen hat, ist der Sieger.

### Spielablauf

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gewürfelt. Wer würfelt, wirft einen flüchtigen Blick, verdeckt für die Mitspieler, auf die Würfel und sagt eine Zahl an. Dabei kann er schwindeln (lügen) oder auch die echte Augenzahl ansagen.

Wer an der Reihe ist, muss immer eine höhere Zahl ansagen als der vorherige Spieler, auch wenn diese tatsächlich gleich oder niedriger ist.

Glaubt der nächste Spieler die angesagte Zahl, darf er nicht nachsehen, reicht den Becher ungesehen, ohne zu würfeln weiter oder würfelt neu und muss in beiden Fällen eine höhere Zahl angeben. Glaubt der folgende Spieler die Zahl nicht, muss er nachschauen.

Ist nun die Zahl tiefer als angesagt, bekommt der Würfler einen schwarzen Punkt ins Gesicht oder muss ein Streichholz zu sich nehmen. Ist sie richtig oder sogar höher, muss der Spieler, der aufgedeckt hat, einen schwarzen Punkt ins Gesicht bekommen oder Streichholz zu sich nehmen. Wenn ein Mäxchen angesagt ist, kann man ungesehen weiterreichen oder neu würfeln, daraufhin muss erneut ein Mäxchen ansagt werden. Oder es wird aufgedeckt und geprüft ob es gelogen war oder nicht – je nachdem wird der Punkt/ das Steinholz verteilt. Dann beginnt das Würfeln wieder von vorne.

### Augenzahl und Figuren:

Höchster Wurf ist das Mäxchen, der sogenannte Meier: [2] und [1]

Dann folgen die Pasche: [6][6], [5][5], [4][4], [3][3], [2][2], [1][1]

Und dann die Hausnummern (immer zuerst die größere Zahl!)

[6][5], [6][4], [6][3], [6][2], [6][1]

[5][4], [5][3], [5][2], [5][1]

[4][3], [4][2], [4][1]

[3][2], [3][1]

### Zusatz Info:

Um den schwarzen Punkt in das Gesicht zu malen, wird der Weinkorken an einer Kerze leicht ankoken - abkühlen lassen und dann damit einen Punkt ins Gesicht des Verlierers drücken.