

Meieren

Material:

- 2 Würfel
- 1 Becher
- 1 Karton oder Buch (als Unterlage)

Anzahl Mitspielende:

4-12

Empfohlenes Alter:

3 -

Ziel des Spieles:

Die höchste Punktezahl zu würfeln oder den Anderen vorgaukeln, dass man die höhere Punktezahl hat. Die andere Spielerinnen „an den Galgen hängen“.

Spielablauf:

Die jüngste Teilnehmende beginnt und würfelt mit beiden Würfel im Becher auf dem Buch. Jetzt deckt sie nur für sich selber sichtbar die Würfel auf und sagt die gewürfelte zweistellige Zahl. Diese setzt sich aus den zwei Würfel zusammen und es beginnt mit der höheren zuerst: eine 3 und eine 5 gibt also die zweistellige Zahl 53.

Sie deckt die Würfel wieder zu und gibt die zugedeckten Würfel an die Spielerin 2 rechts neben ihr weiter.

Die Spielerin 2 muss nun die vorgegebene Zahl überbieten. Sie hat dazu zwei Möglichkeiten.

1. Sie glaubt der vorhergehenden Spielerin nicht und deckt die Würfel auf.
Die Zahl stimmt: Spielerin 2 erhält einen Strafstrich.
Die Zahl stimmt nicht: Spielerin 1 erhält einen Strafstrich.
2. Sie glaubt der vorhergehenden Spielerin dann kann sie einfach würfeln und gleich verfahren wie Spielerin 1.
Würfelt sie eine höhere Zahl so kann sie diese sagen und an die nächste Spielerin 3 weitergeben.
Würfelt sie eine tiefere Zahl so muss sie „lügen“ und einfach eine höhere Zahl sagen.

Spielerin 3 kann wieder entscheiden, ob sie der vorhergehenden Spielerin glaubt oder nicht und fährt weiter wie der Beschrieb bei Spielerin 2.

Die Zahlen sind in folgender Reihenfolge:

31, 32, 41, 42, 43, 51, 52, 53, 54, 61, 62, 63, 64, 65

Ab dann kommen die Paches, das sind immer zwei gleiche Zahlen also: 11, 22, 33, 44, 55, 66

Die höchste Zahl ist Meier = 21. Diese Zahl kann nicht überboten werden.

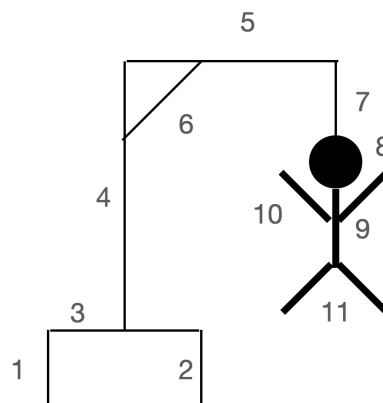
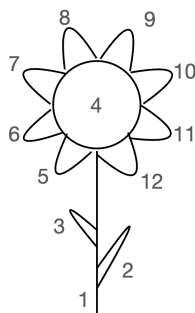
Sagt eine Spielerin Meier so gibt es für die nachfolgende Spielerin mehrere Optionen:

1. Sie glaubt ihr und gibt die Würfel mit Meier weiter. (Dies passiert so lange, bis es einmal im Kreis rundherum ist und vor der Meier-sagende-Spielerin aufgedeckt werden muss)
2. Sie glaubt ihr nicht und deckt auf.

Strafpunkte:

Als symbolisches Bild kann ein Hänkerlein gezeichnet werden, wer den Galgen voll ausgezeichnet hat, hat verloren (11 Strafpunkte).

Alternativ kann auch eine Blume verwendet werden:



Optionen:

Blind weitergeben:

Glaube ich, dass die vorhergehende Spielerin eine höhere Zahl gewürfelt hat als sie sagt, so kann ich einfach ohne zu würfeln die Würfel weitergeben und eine höhere Zahl sagen. (Risiko: ich kenne die Zahl nicht und lasse mich auf einen Blinden Zug ein)

Blind würfeln:

Ist mein gewürfeltes kleiner als die vorhergehende Spielerin gesagt hat, so kann ich einfach noch einmal würfeln aber nicht aufdecken. So sage ich einfach eine höhere Zahl als vorher und gebe die Würfel „blind“ weiter. (Risiko: ich kenne die Würfel nicht, muss aber nicht lügen)

Doppelmeier:

Der Doppelmeier 42 ist nochmals höher als der Meier. Bei diesem wird der Strafpunkt verdoppelt.