

Mäxchen: Holy Family Edition

Spielregeln:

Gespielt wird mit zwei Würfeln, einem Würfelbecher und praktischerweise einem Untersetzer. Gewürfelt wird reihum. Der Würfelnde darf stets dreimal würfeln, dabei kann er zweimal den Würfelbecher ankippen und seinen Wurf verdeckt ansehen. Beim dritten Versuch ist dies verboten.

Gibt er die Würfel dann weiter, sagt er dabei den Wert des Wurfes an. Dieser kann auch gelogen sein. Allerdings muss der angesagte Wert gleich oder höher sein als der des Vorspielers. Entscheidet sich der Spieler, den Wurf des Nachbarn ohne Würfeln weiterzureichen, muss der Wert höher sein.

Die Reihenfolge der Wurfwerte lautet wie folgt: 31, 32, 41, 42, 43, 51, 52, 53, 54, 61, 62, 63, 64, 65, 11, 22, 33, 44, 55, 66, 21 (Mäxchen).

Wenn man die vom Becher verdeckten Würfel vom Nachbarn bekommt, hat man zwei grundsätzliche Möglichkeiten:

Entweder glaubt man dem Vorspieler und würfelt wie oben beschrieben weiter, oder man vermutet eine Lüge. Dann darf man den Becher für alle sichtbar anheben. War der angesagte Wert höher als der reale Wert der Würfel, wird der vorherige und somit lügende Spieler bestraft; war der angesagte Wert jedoch kleiner oder gleich dem realen Wert der Würfel, wird er selbst bestraft.

Im Normalfall bekommt man als Strafe einen Punkt, wurde jedoch ein Mäxchen angesagt, bekommt der Lügner oder der das Mäxchen aufdeckende Spieler stets zwei Punkte.

Weiteren Strafpunkte gibt es für das Herunterwerfen eines Würfels (wurde ein Mäxchen angesagt, sogar zwei zusätzliche Punkte). Auch ein Spieler, der in die falsche Richtung weitergibt sowie der Spieler, der die Würfel in diesem Fall annimmt, erhalten einen Strafpunkt. Auch für andere Fehler, wie das dritte Mal die Würfel anzuschauen oder einen unzulässigen Wert anzusagen, erhält man einen Punkt.

Um die Runde neu zu beginnen, fängt stets der Spieler neu an zu würfeln, der davor Strafpunkte kassiert hat.

Eine normale Mäxchenrunde endet, wenn der erste Spieler 10 Punkte hat. Teilweise werden auch zwei Verlierer ausgespielt. Mit weniger Zeit kann man auch bis zu einer kürzeren Punktzahl spielen.

Besonderheiten:

Werden die Würfel aufgedeckt und zeigen ein Mäxchen an, wird in der nächsten Runde in die entgegengesetzte Richtung weitergegeben.

Würfelt ein Spieler so, dass die Würfel übereinander liegen, kann er dies allen zeigen und erhält einen zusätzlichen Versuch. Gibt er ein Türmchen beim dritten Versuch weiter und dieses wird vom nächsten Spieler aufgedeckt, so darf er, wenn der Wert der Würfel kleiner ist als der von ihm angesagte, nochmal würfeln, muss aber den selben Wert wieder ansagen und der Nachbar muss den Wurf auch wieder aufdecken.

Man muss nicht zwingend einen konkreten Wert ansagen, sondern kann auch „mitgehen“ oder „um 1 erhöhen“. Dadurch kann die Unaufmerksamkeit der Mitspieler ausgenutzt werden.

HF-Richtlinien (Gewohnheiten, die keine offiziellen Regeln sind):

Häufig wird mit einer „65“ begonnen, um einen schnelleren Einstieg in die Endrunde hinzulegen. Diese wird normalerweise nicht aufgedeckt, sondern stets weitergewürfelt.

Auch ein 1er-Pasch wird normalerweise nicht als Lüge gesehen („Einer ist Keiner“).

Möchte man einen hohen Wert über ein paar Mitspieler hinweg weitergeben, zieht man die Ansage meist sehr lang hin, beispielsweise ein „Viiiiieeeeererpasch“.