

# LÜGENRABE



# Lügenrabe!

*Eine verlarpte Homage an das volkstümliche Würfelspiel „Mäxchen“*

## A) Spielmaterial

2 Würfel (6-seitig)

Würfelbecher mit Würfelunterlage

Kupfermünzen (z. B. jeder Spieler startet mit 10)

3 oder mehr Spieler

## B) Ziel des Spiels

Bleibe als Letzter im Spiel, indem du erfolgreich bluffst, Lügen aufdeckst und deine Kupfermünzen verteidigst.

## C) Spielablauf

1. Der Startspieler (jüngster Spieler) würfelt verdeckt zwei Würfel.
2. Er sagt laut eine Augensumme an (z. B. „Ich habe 10“). Diese darf gelogen sein!
3. Der nächste Spieler hat zwei Möglichkeiten:
  - a) Glauben: Er glaubt die Aussage des Vorspielers und würfelt selbst. Die angesagte Zahl muss höher als die Zahl sein, die vom vorhergehenden Spieler angesagt wurde!
  - b) Anzweifeln: Er zweifelt die Aussage des Vorspielers an. Das Wurfresultat wird sofort aufgedeckt.
4. Hat der würfelnde Spieler nicht gelogen, erhält er eine Kupfermünze vom Zweifler. Hat jedoch der Zweifler Recht, erhält er eine Kupfermünze vom Spieler, der gewürfelt hat.
5. Nun startet eine neue Runde beginnend mit dem Spieler, der gerade angezweifelt hat.
6. Hat ein Spieler keine Münzen mehr, scheidet er aus!

## D) Sonderregeln

1. Pasch: Wird ein Pasch (1+1, 2+2, 3+3, 4+4, 5+5, 6+6) geworfen, verdoppelt sich der Einsatz. Bei korrektem Zweifel oder entlarvter Lüge werden zwei Kupfermünzen statt einer Kupfermünze gezahlt.
2. Rabenaugen: Wird ein 1er-Pasch (1+1) geworfen, nennt sich die Rabenaugen. Wird das Ergebnis nicht angezweifelt, darf der Spieler diesen aufdecken statt den nächsten Spieler würfeln zu lassen und erhält als Belohnung je eine Kupfermünze von jedem Mitspieler! Der Lügenrabe ist ein gieriges Vieh!