

Max, Mäxchen oder Maxen (als Verb)

Alle Mitspieler haben einen Würfelbecher und drei Würfel, die sie dreimal nacheinander werfen (zu Ausnahmen später mehr). Zu Beginn wird nur einmal gewürfelt. Wer dabei die niedrigste Augenzahl (Summe der drei Würfelaugen) hat, „legt vor“ (beginnt das Spiel). Das wird gerne „**Äugeln**“ genannt.

Ab jetzt zählen die Kombinationen der Würfelaugen in absteigender Wertfolge so:

General Höchstmöglicher Wurf, der sofort eine Hälfte (s.u.) oder ein ganzes Spiel ohne weitere Punktzählung beendet.




Max Der 3. Würfel hat eine beliebige Augenzahl, außer natürlich 1, was ja ein **General** wäre. Er führt zu einer Punktzahl, die sich aus dem 3. Würfel ergibt. So ist ein **Max 3** (1 1 3) 3 Punkte wert, ein **Max 5** (1 1 5) 5 Punkte usw.



Pasch oder **Hartmann** (drei gleiche Augenzahlen) Wert: 3 Punkte. Dabei schlägt jedoch jeder **Max** einen **Pasch**, auch wenn es nur ein **Max 2** (1 1 2), sein Punktwert also geringer ist als der Pasch 2 2 2. Alle Pasche sind gleichwertig, 2 2 2 schlägt also nicht 1 1 1.

Straße (Augenzahlen fortlaufend) Wert: 2 Punkte. Dabei ist ebenfalls die Augenzahl unerheblich, also hat z.B. 1 2 3 denselben Wert wie 3 2 1, letztere **Straße** schlägt erstere nicht.

Schiet (beliebiger anderer Wurf: ) Wert: 1 Punkt. Hoher **Schiet**, z.B. 3 2 1, schlägt niedrigen **Schiet**, z.B. 1 2 3. Dabei werden die Augen so gezählt, dass der höchste Würfel die 100er-, der nächste die 10er- und der niedrigste die 1erstelle des Wertes bestimmt. Der Wurf 3 2 1 wird also als 321 bewertet. Das ist keine Punktzahl i.S. der Wurfwertigkeiten (s.o.), sondern eine interne Differenzierung innerhalb der **Schiet**-Werfer unter den Mitspielern.

Sonderfall „**Mit ist Schitt**“: Haben zwei Spieler einer Runde einen gleichwertigen Wurf, wird der frühere davon ungeachtet der Punktwertung der beiden Würfe höher eingestuft.

Der General schlägt alle, der Max schlägt den Pasch, die Straße und den Schiet, der Pasch schlägt die Straße, den Schiet schlagen alle. Punktunterschiede sind also immer nur innerhalb dieser Kategorien relevant: Schiet kann Schiet schlagen, aber Pasch schlägt niemals Max etc.

Die Punkte werden durch Bierdeckel (gern auch Streichhölzer o.ä.) repräsentiert. Davon liegen zu Beginn des Spiels 21 Stück auf dem Stapel.

Spielverlauf:

Die Spieler würfeln normalerweise dreimal. Sollte schon beim ersten oder zweiten Wurf des beginnenden („vorlegenden“) Spielers eine hohe Punktzahl erreicht werden, mit der er sich zufriedengeben möchte, dürfen auch die anderen nur ein- oder zweimal würfeln. Die anderen Spieler dürfen unabhängig davon jedoch für sich selbst entscheiden, nur ein- oder zweimal zu würfeln, wenn z.B. ein früher Wurf einen hohen Wert hat, auch wenn drei Würfe vorgelegt wurden. Das hat dann aber keinen Einfluss auf die erlaubte Anzahl der Würfe der übrigen Spieler. Kriterium ist hier nur das „Vorlegen“ (nur der *erste*, der „vorlegende“ Spieler und dessen Entscheidung ist hier von Belang).

Die beiden ersten Würfe werden für alle sichtbar aufgedeckt, der dritte Wurf bleibt unter dem Würfelbecher verdeckt. Auch der Werfer selbst darf nicht nachsehen.

Strategie:

Bei jedem Wurf kann der Spieler einzelne Würfel mit günstiger Augenzahl beiseite legen und dann nur noch die verbleibenden Würfel werfen. So wird man i.d.R. eine 1 retten, um etwa

einen General oder Max zu erzielen. Auch die [6][6] ist wertvoll, denn sie kann zu hohem Schiet führen. Außerdem:

Fallen zwei Sechsen ([6][6][?]), darf man eine davon zu einer [6] umdrehen, muss aber die andere noch einmal werfen ([6]+[6]), sinnvollerweise zusammen mit dem 3. Würfel ([6]+[6]). Auf diese Weise kann es sogar zu einem vierten Wurf kommen, wenn dies im dritten Wurf geschah. Drei Sechsen ([6][6][6]) können zu zwei Einsen gedreht werden, wonach die dritte Sechs erneut geworfen werden muss ([6][6]+[6]). [6][6][6] ist zwar bereits ein Pasch, aber ein Max ([6][6][?]) ist unabhängig vom Punktwert immer höherwertig (s.o.). Diese Option ($\text{[6][6][6]} \rightarrow \text{[6][6]+[6]}$) birgt sogar die Chance eines Generals ([6][6][6]), die man ohne Nachteil nutzen kann, also nutzen sollte. Wurden nur einer oder zwei Würfe „vorgelegt“, hat also der vorlegende (beginnende) Spieler nur ein- oder zweimal gewürfelt, entfällt jedoch die Möglichkeit eines *zusätzlichen* vierten Wurfs durch Drehen von Sechsen zu Einsen.

Es ist hochriskant, einen Wurf wie z.B. [6][6][6] zu einer Straße (in diesem Beispiel: [6][6][6]) vervollständigen zu wollen, indem man die [6] noch einmal wirft. Die statistische Chance ist zu gering, denn jede Augenzahl hat exakt die Chance 1:6, zu fallen. Wenn man nur noch einen Wurf übrig hat, bedeutet das meist Harakiri. Außerdem ist eine Straße ohnehin nicht besonders viel wert (2 Bierdeckel).

[6] en und [6] en jedoch lohnen das Herauslegen, besonders bei zwei verbleibenden Würfeln. Sind aber nur 2 Würfe vorgelegt (s.o.), ist selbst das fraglich: Eine [6] kann zu niedrigem Schiet führen, zwei [6] en könnte man nur im ersten Wurf zur [6] drehen (die dann wieder zu niedrigem Schiet führen könnte usw.).

In einer größeren Teilnehmerrunde ist es sogar bei Schiet nicht unwahrscheinlich, dass jemand darunter liegt. So kann man mit geringerem Risiko auf das Drehen von [6] en verzichten, wenn zu befürchten ist, dass sehr niedriges Schiet dabei herauskommen könnte.

Erste Phase des Spiels:

Der Punktwert des höchsten Wurfs einer Runde entscheidet, wieviele Bierdeckel der Spieler mit dem niedrigsten Wurf aus dem Stapel bekommt. Falls der Reststapel weniger Bierdeckel enthält, als verloren wurden, hat der Verlierer halt Glück gehabt und kriegt nur den Rest.

Zweite Phase des Spiels:

Der Stapel ist jetzt leergespielt. Nun gibt der Spieler mit dem höchsten Wurf gem. dessen Wert Bierdeckel an den mit dem niedrigsten Wurf ab. Hat ein Spieler keine Deckel mehr, setzt er einstweilen aus. Hat ein Spieler alle 21 Bierdeckel vor sich liegen, hat er verloren.

Auch hier gilt: Wenn der abgebende Spieler nicht mehr genügend Deckel hat, darf der Verlierer sich darüber freuen, er kriegt nur noch den Rest, unabhängig vom Wert des höchsten Wurfs.

Nur hier gibt es Gewinner, denn man kann seine Bierdeckel loswerden. In allen anderen Spielphasen gibt es nur Verlierer, weil ein Gewinner (höchster Wurf) keinerlei Vorteil hätte.

In jeder Phase des Spiels gilt: Sobald ein General ([6][6][6]) fällt, ist eine Spielhälfte (s.u.) beendet, es findet keine weitere Punktwertung mehr statt. Der Spieler mit dem niedrigsten Wurf ist Verlierer, gleichgültig, wieviele Bierdeckel er (auch im Vergleich mit den Mitspielern) vor sich liegen hat.

Maxen ist ein Kneipenspiel, das zum Ziel hat, zu ermitteln, wer die nächste Lage bezahlt. Um den Leberschaden in Grenzen zu halten, werden zwei Spiele zu einem zusammengefasst, Hälften genannt. So halbiert sich die Frequenz der Biere, weil ein komplettes Spiel nun doppelt so lang dauert – es sind ja eigentlich zwei Spiele.

Wer eine Hälfte verlor, kriegt zur Kennzeichnung einen halben Bierdeckel oder was auch immer auf seinen Platz gelegt; es muss nur deutlich sein.

Der Verlierer der ersten Hälfte beginnt die zweite, die nur noch unter diesem und dem Verlierer der zweiten Hälfte ausgefochten wird – andere Spieler haben ja keine Hälfte verloren. „Die erste Hälfte legt der zweiten vor“, wie man das gern nennt.

Wenn in einer Dreier- oder zahlreicheren Runde zwei Verlierer einer Hälfte den letztendlichen Besteller einer Lage auswürfeln, setzen die übrigen Mitspieler so lange aus. Sprachlich korrekt handelt es sich hier also eigentlich um Spieldrittel, nicht -hälften. Das drittelt dankenswerterweise auch die Belastung der Lebern aller Mitspieler.

Prost!

Übrigens, zur Kennzeichnung des Verlierers der ersten Hälfte wäre auch der Thermomix der Familie sehr geeignet. Dann wäre dieser endlich mal zu etwas nütze.