

# MAEXLE

## Das ultimative Spiel um Wahrheit und Lüge

Alle Spieler beginnen mit fünf Leben. Es wird reihum gewürfelt.

Die Zusammensetzung der beiden Würfel erbringt die Punktzahl. Der Würfel mit der höheren Augenzahl kommt zuerst. Das Ranking läuft in aufsteigender Reihenfolge.

### Beispiel:

Die Würfel zeigen 3 & 1 = 31 ,  
dann 32; 41; 42; 43; 51; 52; 53; 54; 61; 62; 63; 64; 65 ,  
danach zählen die Pasche 1-1; 2-2; 3-3; 4-4; 5-5; 6-6.

Das höchste Ergebnis, das erreicht werden kann ist 21 – **MAEXLE!**

### Anleitung:

Spieler A zieht den Becher vollständig auf, schüttelt ihn und drückt ihn nach unten um die Würfel zu fixieren. Der Spieler wirft einen kurzen Blick auf die Würfel, ohne dass Mitspieler die Würfel sehen können.

Spieler A kann nun entscheiden ob er dem Spieler auf seiner linken Seite (Spieler B) die Wahrheit über seine Punktzahl sagt oder blufft. Spieler B kann nun den Wurf akzeptieren oder Spieler A herausfordern.

### Wird der Wurf akzeptiert:

Spieler B ist nicht berechtigt den vorherigen Wurf anzuschauen. Der Becher wird neu aufgezoogen und geschüttelt. Der Wurf muss nun eine höhere Punktzahl zeigen als der vorherige, oder man blufft einen höheren Wurf.

### Wird der Wurf herausgefordert:

Wenn Spieler B nicht glaubt, dass Spieler A die Punktzahl gewürfelt hat, wird der Becher umgedreht und die Würfel aufgedeckt.

- Zeigen die Würfel eine niedrigere Zahl als behauptet, verliert Spieler A ein Leben
- Zeigen die Würfel die richtige, oder eine höhere Zahl verliert Spieler B ein Leben

Der Spieler der die Herausforderung gewinnt, beginnt die nächste Runde: zieht den Becher auf - schüttelt ihn - drückt ihn nach unten und sagt die neue Start-Punktzahl an.

Spieler, die alle fünf Leben verloren haben scheiden aus dem Spiel aus.

Nennt z.B. Spieler A MAEXLE, also die höchstmögliche Punktzahl („21“), kann auch diese akzeptiert oder herausgefordert werden.

- Akzeptiert Spieler B das MAEXLE verliert er ein Leben.
- Geht Spieler B ein Risiko ein und fordert Spieler A heraus:
  - Zeigen die Würfel „21“ verliert Spieler B zwei Leben
  - Zeigen die Würfel eine andere Punktzahl verliert Spieler A zwei Leben

Mit Münzen oder auf Papier kann aufgezeichnet werden, welcher Spieler Leben verloren hat.

Der Letzte im Spiel ist der Gewinner.

# MAEXLE

## The ultimate game of truth & bluff

Players all start with 5 lives and the aim is to be the last one left ,in'.

The combination of the two dice create your score. Using the highest numbered die first, scores are ranked in ascending order as follows:

3 & 1 = 31,  
then 32; 41; 42; 43; 51; 52; 53; 54; 61; 62; 63; 64; 65,  
then the doubles 1-1; 2-2; 3-3; 4-4; 5-5; 6-6.

The top overall score is 21 - **MAEXLE!**

The first player pulls the shaker fully open, rattles it then slams the top down to lock the dice in place. Hiding what has been thrown so nobody else can see, take a peek at the score. Once checked, the shaker is flipped over so that the dice are hidden from view.

The first player can decide to tell the truth or they may choose to invent and call a bluff score. The score is then announced to the player on the left. The next player can either accept the call or challenge it.

### **If accepting the call:**

The second player is not allowed to look at the previous throw. The shaker is pulled open so that they can now take a turn. No matter what dice combination is now thrown, they must claim a score that is greater than the previous one.

### **If challenging the call:**

If you don't believe the previous player has thrown the score that they have claimed then you should call , Cheat !' . The dice shaker must now be turned over to reveal the actual dice combination that was scored:

- If the dice show a combination that is lower than that claimed then the player who made the false claim loses one of their lives.
- If the dice score is equal to or greater than that stated then the challenging player loses one of their lives.

The player who won the challenge begins the next round, shaking the dice then slamming the cup shut and calling out a new start score.

Play continues in this manner, with players losing lives on each round. Players who lose all their lives drop out of the game.

Players calling ,21' are claiming the highest possible score.

- If a challenge is called then the loser has 2 lives deducted.
- Rather than risk testing the claim, the second player may decide to accept defeat and elect to lose just one life instead of making a challenge.

Record lives lost with coins / tokens or keep a track on paper.

The last player remaining in the game will be the winner.

# MAEXLE

## Le jeu ultime de la vérité ou du mensonge

Tous les joueurs commencent avec cinq vies. On lance les dés à tour de rôle.

Le nombre composé par les deux dés est le nombre de points rapportés. Le dé avec le nombre de points le plus élevé vient en premier. Le classement se fait dans l'ordre croissant.

### Par exemple :

Les dés affichent 3 et 1 = 31,  
ensuite 32 ; 41 ; 42 ; 43 ; 51 ; 52 ; 53 ; 54 ; 61 ; 62 ; 63 ; 64 ; 65,  
puis viennent les doubles 1-1 ; 2-2 ; 3-3 ; 4-4 ; 5-5 ; 6-6.

Le plus haut résultat qui puisse être atteint est 21 – **MAEXLE** !

### Instructions :

Le joueur A remplit entièrement son gobelet, le secoue et le retourne contre la table. Il regarde rapidement son jet de dés sans que ses adversaires puissent voir le contenu du gobelet.

Le joueur A peut maintenant décider s'il dit la vérité au joueur à sa gauche (joueur B) ou bluffe concernant son nombre de points.

Le joueur B peut maintenant accepter le jet ou défier le joueur A.

### Si le jet a été accepté :

Le joueur B n'a pas le droit de regarder le lancer précédent. Il remplit à nouveau le gobelet et le secoue. Son jet doit maintenant afficher un nombre de points supérieur au précédent, ou il devra bluffer en annonçant un nombre plus élevé..

### Si le joueur A est défié :

Si le joueur B ne croit pas que le joueur A a lancé le nombre de points annoncés, on retourne le gobelet pour dévoiler les dés.

- Si les dés affichent un nombre plus petit que ce qui a été annoncé, le joueur A perd une vie
- Si les dés affichent le nombre annoncé ou un nombre plus grand, le joueur B perd une vie

Le joueur qui gagne le défi commence le prochain tour : il remplit le gobelet, le secoue, le retourne contre la table et annonce le nouveau nombre de points de départ.

Les joueurs qui ont perdu leurs cinq vies sont éliminés.

Si le joueur A annonce un MAEXLE, donc le nombre de points le plus élevé possible (21), le joueur B peut l'accepter ou le défier.

- Si le joueur B accepte le MAEXLE, il perd une vie.
- Si le joueur B prend un risque et défie le joueur A :
  - si les dés affichent 21, le joueur B perd deux vies
  - si les dés affichent un autre nombre de points, le joueur A perd deux vies

On peut compter le nombre de vie des joueurs avec des pièces de monnaie ou avec une feuille de papier, par exemple.

Le dernier joueur à avoir encore au moins une vie a gagné la partie.

# MAEXLE

## Il gioco definitivo di verità e bluff

Tutti i giocatori cominciano la partita con 5 vite ciascuno e lo scopo del gioco è essere l'ultimo rimasto in gara.

La combinazione del risultato dei tuoi dadi determina il tuo punteggio. Partendo dal numero più alto, i punteggi sono classificati in ordine ascendente come segue:

3 e 1 = 31,

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

poi i doppi 1-1; 2-2; 3-3; 4-4; 5-5; 6-6.

Il punteggio complessivo più alto viene chiamato "21".

Il primo giocatore apre lo shaker, v'inserisce i dadi, lo scuote e lo ribalta sul tavolo intrappolando i dadi al suo interno. A questo punto sbircia il risultato senza che gli altri giocatori possano vedere. Una volta visto il risultato, lo shaker rimarrà a faccia in giù in modo che il risultato dei dadi rimanga nascosto.

Il primo giocatore può dunque scegliere se dire la verità riguardo al suo punteggio oppure bluffare, comunicandolo al giocatore alla sua sinistra. Questi potrà quindi decidere se accettare per buona la dichiarazione oppure dubitare.

### Accettare la dichiarazione:

Il giocatore successivo non può vedere il risultato del precedente lancio e dovrà iniziare il proprio turno agitando i dadi a sua volta. Il giocatore in questione però deve necessariamente dichiarare un punteggio superiore o uguale al precedente (anche se questo comporta bluffare).

### Sfidare la dichiarazione:

Se il giocatore di turno non crede alla dichiarazione di punteggio fatta dal predecessore, deve esclamare: „Imbroglia!". A questo punto lo shaker dev'essere girato per rivelare l'effettiva combinazione di dadi conseguita:

- Se i dadi mostrano un punteggio inferiore a quello dichiarato, il giocatore che ha detto il falso perde una vita.
- Se i dadi mostrano un punteggio uguale o superiore a quello dichiarato, il giocatore che ha dubitato perde una vita.

Il giocatore che ha vinto la sfida comincia il round successivo, scuote lo shaker, lo ribalta sul tavolo e dichiara un nuovo punteggio.

Il gioco prosegue in questo modo, con giocatori che perdono vite ad ogni round. I giocatori che hanno perso tutte le vite sono eliminati dal gioco.

I giocatori che dichiarano „21" stanno affermando di avere il punteggio più alto possibile. In questo caso:

- Se la dichiarazione è stata sfidata, il giocatore sconfitto perde 2 vite.
- Invece di rischiare la sfida, il giocatore che segue potrebbe decidere di accettare la sconfitta e optare quindi di perdere solo 1 vita.

Segnate il conteggio delle vite perse con monete/gettoni oppure appuntandole su un foglio di carta.

L'ultimo giocatore che rimarrà in gara sarà dichiarato vincitore.