

Spilleregler

BILAG 11

Meyer: Terningspil

Materialer

Én terning pr. deltager samt to terninger til to rafflebægre.
Minimum to deltagere.

Sådan spiller du Meyer

Meyer er et spil, hvor det gælder om hele tiden at slå højere og højere kombinationer med to terninger.

Kombinationerne har følgende hierarki (fra højest og nedefter):

- 1 + 2: Meyer
- 1 + 3: Lillemeyer
- 6 + 6: Par seks
- 5 + 5: Par fem
- Par 4, 3, 2 og 1
- 6 + 5: 65
- 6 + 4: 64
- 63, 62, 61, 54, 53 osv. helt ned til 32

De to terninger lægges imellem de to rafflebægre, hvorefter der raffles.



Man løfter forsigtigt på det øverste rafflebægre, så man kan se, hvad man har slået – hold slaget skjult for de andre spillere.

Man kan vælge at sige, hvad man har – fx 63, dvs. 6 + 3 – eller man kan bluffe og sige en højere kombination, før man sender rafflebægrene videre til næste spiller.

Spilleren efter kan så enten vælge at tro på dig og skal så slå et tilsvarende slag (63) eller derover eller vælge at løfte rafflebægret for at se, hvad det foregående slag var.

Hvis det, der blev sagt, passede, så taber spilleren, der løftede. Men hvis det ikke passede, så taber spilleren, som rafflede, den aktuelle omgang.

Jo højere kombinationerne bliver, desto større chance er der for, at spillerne lyver.

Har man slået en lavere kombination, end der kræves, og kan man af en eller anden grund ikke lyve, kan man i stedet vælge at raffle igen og sende terningerne videre uden at kigge på dem, i håbet om at der er en højere kombination mellem bægrene.

Alle deltagere har en terning til at ligge foran sig. Denne terning fungerer som pointtavle. Alle starter med, at terningen vender med seks øjne opad.

Taber man en omgang, vender man terningen, så den bliver 1 lavere. Når man kommer ned på 1 prik, har man en sidste chance for at være med. Næste gang man taber, er man ude. Vinderen af Meyer er den, der har flest øjne på sin terning, når spillet slutter (terningspil.dk).