

# Achtung Meiern I

VON BJÖRN & SÖREN CHRISTENSEN

**M**arco grübelt: „65“ hat Natascha gesagt und er muss nun entscheiden, ob er das glauben soll und – noch viel wichtiger – ob er realistisch mehr würfeln kann oder notfalls mit einer Lüge davonkommt.

Viele Leser dürften nun bereits im Bilde sein, worum es geht, denn das Spiel „Meier(n)“ oder auch „Mäxchen“ ist weit verbreitet. Und es hat eine ganze Menge mit Statistik zu tun. Aber erst einmal für alle, die das Spiel nicht kennen, die wichtigsten Regeln: Es wird in einer Runde sitzend nacheinander gewürfelt, wobei zwei Würfel, ein Würfelbecher und zum Beispiel ein Bieruntersetzer genutzt werden. Wenn eine Person gewürfelt hat, schaut sie für die anderen verdeckt unter den Würfelbecher. Nun kann sie den Wert des Wurfes ansagen oder alternativ lügen und sich einen Wert ausdenken. Zu beachten ist aber, dass sie in jedem Fall den vom Vorgänger genannten Wert erhöhen muss.

Der Würfelbecher wird nun an die nächste Person weitergereicht, die entscheiden muss, ob sie den genannten Wert glaubt und erneut würfelt oder ob sie den Wert anzweifelt und den Vorspieler der Lüge bezichtigt. In letzterem Fall wird der Würfelbecher aufgedeckt. Sofern der vom Vorspieler angesetzte Wert stimmt, muss der Zweifler einen Punkt abgeben. Im Falle der überführten Lüge der Vorspieler.

Entscheidend ist nun, wie die Werte der beiden Würfel ermittelt werden. Hierzu wird der höhere Wert als Zehnerstelle und der kleinere Wert als Einerstelle interpretiert, wobei Päsche und die 21 eine Sonderrolle einnehmen.

Es ergibt sich als Reihenfolge also: 31, 32, 41, 42, 43, 51, 52, 53, 54, 61, 62, 63, 64, 65. Höherwertiger folgen die Päsche mit 11 bis 66, und den höchsten Wert stellt 21 dar, welche auch als „Meier“ oder „Mäxchen“ bezeichnet wird. Es gibt noch diverse Erweiterungen der Regeln, die an dieser Stelle aber erst einmal außer Acht gelassen werden sollen.

Wichtig ist für das Spiel also zum einen, abschätzen zu können, ob der Vorspieler möglicherweise lügt. Zum anderen hilft es aber natürlich auch, einschätzen zu können, mit welcher Wahrscheinlichkeit bei einem Wurf ein Wert erreicht oder überschritten werden kann. Marco sollte sich also überlegen, wie realistisch es ist, einen Pasch oder einen Meier zu würfeln, bevor er sich entscheidet, wie er das Spiel fortsetzen soll. Und genau dies werden wir in der Kolumne kommende Woche behandeln. Bis dahin wünschen wir viel Spaß beim „Meier(n)“!



ADOBE STOCK



**Björn Christensen** (links) ist Professor für Statistik und Mathematik an der FH Kiel. **Sören Christensen** ist Professor für Stochastik an der Christian-Albrechts-Universität Kiel. Für unsere Leser holen die Brüder Mathematik in den Alltag.

