

DICE! Meier v1.00

Wie geht denn das?

© 1998 M.-A. Seekamp

Anleitung

Bei diesem Spiel müssen Sie mit jedem Wurf mehr Punkte erreichen, als der Spieler vor Ihnen. Sollte das mißlingen, so bleibt Ihnen die Möglichkeit, ein wenig zu lügen. Falls der nächste Spieler Sie allerdings durchschaut, verlieren Sie einen Punkt.

Wenn Sie alle 5 Punkte verloren haben, sind Sie aus dem Spiel. Der letzte Spieler, der noch Punkte übrig hat, gewinnt.

Sind Sie an der Reihe, so haben Sie zwei Möglichkeiten:

- Sie können würfeln und versuchen, damit das Ergebnis des Spielers vor Ihnen zu verbessern
- Sie können auf den "Liar"-Knopf drücken

Drücken Sie den "Liar"-Knopf und der Spieler vor Ihnen hat nicht gelogen, so verlieren Sie einen Punkt. Es ist übrigens erlaubt, zu untertreiben.

Um sich das Würfelergebnis anzusehen, drücken Sie den "Show Dice"-Knopf. Sobald Sie ihn wieder loslassen, werden die Würfel wieder verdeckt, so daß menschliche Gegenspieler nicht sehen können, was Sie wirklich gewürfelt haben.

Anschließend müssen Sie Ihr Ergebnis bekanntgeben, indem Sie auf einen der Knöpfe unterhalb des Würfeldes klicken. Sie können jeden Wert wählen, der über dem Wurf des vorherigen Spielers liegt. Sie sollten sich bloß nicht beim Lügen erwischen lassen...

Die Werte der einzelnen Würfe: (vom niedrigsten zum höchsten)



31



32



41



42



43



51



52



53



54



61



62



63



64



65



11



22



33



44



55



66



Meier (21)



Die neueste Version dieses Programms und andere Spiele finden Sie unter:
<http://www.maseekamp.de>

Für Fragen oder Kommentaren zum Spiel wenden Sie sich an:

mas@maseekamp.de

oder schreiben an:

Marc-André Seekamp
Ahrbergstr. 14
30449 Hannover
Germany

