

DUMM GELAUFEN!

Frei nach Murphys Gesetz:

Was schiefgehen kann, geht schief!

Kennt ihr Murphys Gesetz? Murphy hatte erkannt, dass schief geht, was schief gehen kann: Der Toast fällt immer mit der gebutterten Seite auf den teuren Teppich. Das Telefon klingelt dann, wenn man es sich in der Badewanne gemütlich gemacht hat. Regen fällt nur an den Tagen, an denen man ausnahmsweise mal keinen Regenschirm bei sich hat.

„Dumm gelaufen!“ ist ein Spiel, das Murphys Gesetz folgt. Wenn ihr glaubt, in den nächsten Sekunden eure Aufgabe gelöst zu haben, wartet einfach ab, was passiert ...

Gewinner ist, wer als Erster die Aufgabe von drei Murphy-Karten erfüllen konnte.

Spielmaterial: 72 Zahlen-Karten (1 - 11 in den Farben Rot, Gelb, Grün)



17 Action-Karten

21 Murphy-Karten



Die Aufteilung der Zahlen-Karten ist wie folgt:

	Rot	Gelb	Grün
1er, 2er, 3er	1	1	1
4er, 5er, 6er	2	2	2
7er, 8er, 9er, 10er, 11er	3	3	3

Spielvorbereitung

- **Nach Rückseiten getrennt** werden die Karten jeweils gut gemischt.
- **Jeder Spieler erhält eine Murphy-Karte**, die er ansieht und verdeckt vor sich ablegt. Die restlichen Murphy-Karten werden – ebenfalls verdeckt – beiseite gelegt.
- **Die übrigen Karten** werden wie folgt verteilt:
Der Spieler links vom Kartengeber erhält acht Karten, der nächste neun, der dritte zehn usw. Sollte beim Austeilen ein Spieler eine Action-Karte mit **rotem** Text erhalten, wird diese sofort verdeckt auf einen **separaten Ablagestapel mit Action-Karten** gelegt. Der Spieler erhält natürlich eine neue Karte.
- **Dann gibt es noch Mac:** Mac ist ein fiktiver Mitspieler. Er kann nicht gewinnen und spielt nur als passiver Tauschpartner mit. Er

bekommt zu Beginn des Spiels sieben Zahlen-Karten, die in zwei Reihen offen auf dem Tisch liegen. Taucht hier eine Action-Karte (egal ob mit rotem oder grünem Text) auf, kommt sie wiederum auf den entsprechenden Ablagestapel und wird durch eine Zahlen-Karte ersetzt.

- **Die jetzt verbleibenden Zahlen- und Action-Karten** liegen als verdeckter Stapel in der Mitte des Tisches. Je eine Karte dieses Stapels wird offen rechts und links daneben gelegt, allerdings muss es sich hierbei um Zahlen-Karten handeln. Sollte beim Auslegen eine Action-Karte auftauchen, wird diese sofort auf den separaten Ablagestapel mit Action-Karten gelegt.

Spielverlauf

- **Maggie oder ein anderer Spieler beginnt.** Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Die Murphy-Karte könnt ihr durch Ablegen und Aufnehmen von Zahlen- und Action-Karten erfüllen. Und so wird gespielt:
- **Der Kartentausch**
Um Karten loszuwerden oder neue Karten zu bekommen, gilt immer die **EINS ZU ZWEI**- bzw. **ZWEI ZU EINS**-Regel. Das heißt: eine

Restliche
Karten bilden
Aufnahme-
stapel

Kartentausch
im Verhältnis
eins zu zwei
oder zwei zu
eins

Karte nehmen und zwei Karten ablegen oder zwei Karten nehmen und eine Karte ablegen.

Ihr müsst immer erst Karten aufnehmen, bevor ihr Karten ablegen könnt. Außerdem muss sichergestellt sein, dass ihr nach jedem Aufnehmen mindestens eine Zahlen-Karte auf der Hand habt. Schließlich wollt ihr ja noch weiter mitspielen. Habt ihr also nur noch eine Zahlen-Karte auf der Hand und zieht dann zwei Action-Karten nach, werden diese sofort gegen zwei neue Karten vom Stapel ausgetauscht.

Eine soeben aufgenommene Zahlen-Karte darf sofort wieder abgelegt werden. Karten können entweder bei dem Kartenstapel oder bei Mac getauscht werden:

- **Der Tausch bei dem Kartenstapel:**

Genommen wird entweder

- vom verdeckten Stapel oder
- von einem der beiden offenen Stapel oder
- von beiden offenen Stapeln

Abgelegt wird entweder

- auf einen offenen Stapel oder
- auf beide offene Stapel

- **Der Tausch bei Mac:**

Auch mit Mac wird immer im Verhältnis EINS ZU ZWEI bzw. ZWEI ZU EINS getauscht,

allerdings darf Mac nach einem Tausch **nie mehr als sieben** Karten besitzen!

Beim Kartentausch muss immer entweder vom Stapel oder von Mac **genommen und dort auch abgelegt** werden. Man darf also nicht vom Stapel nehmen und bei Mac ablegen oder umgekehrt.

- **Die Murphy-Karten**

Grundsätzlich gilt: Um die Aufgabe der eigenen Murphy-Karte zu lösen, dürft ihr nur die Karten auf der Hand haben, die die Aufgabe erfüllen. Alle anderen Zahlen-Karten müssen vorher abgespielt werden.

Unabhängig davon dürfen Action-Karten mit grünem Text auf der Hand gehalten werden.

Ein Beispiel:

Die Aufgabe der Murphy-Karte lautet: Sammle Karten einer Farbe, die in der Summe nicht mehr als 29 ergeben. Du brauchst mindestens 5.

Mit der roten 1, der roten 3, zweimal der roten 4 und der roten 8 wäre die Murphy-Karte erfüllt.

Die rote 7 könnte auch noch dazugenommen werden, allerdings würde mit z.B. der zusätzlichen grünen 1 die Aufgabe nicht erfüllt wer-

Murphy-Karte
muss genau
erfüllt sein

Mac besitzt
max. 7 Kar-
ten

Rote Action-Karten sofort befolgen. Grüne Action-Karten können auch gesammelt werden.

den. Die Summe ist zwar immer noch unter 29, für die Erfüllung dieser Aufgabe darf der Spieler aber nur eine Farbe (in diesem Fall rot) auf der Hand haben.

Die Action-Karten

Wer beim Tauschen eine Action-Karte mit rotem Text zieht, muss diese **sofort** den übrigen Spielern zeigen und befolgen. Danach ist der Spielzug beendet. Der Spieler darf keine Zahlen-Karten mehr ablegen. Zieht ein Spieler zwei rote Action-Karten, muss er beide sofort und nacheinander befolgen. Er entscheidet, welche er zuerst ausführt.

Action-Karten mit grünem Text dürfen gesammelt und zu einem beliebigen späteren Zeitpunkt ausgespielt werden. Statt Karten zu tauschen, kann dann eine grüne Action-Karte ausgespielt und befolgt werden.

Führt das Befolgen einer Action-Karte dazu, dass ein Spieler danach keine Zahlen-Karte mehr auf der Hand hat, darf der betreffende Spieler sofort eine bzw. mehrere Karten vom verdeckten Stapel ziehen, bis er wieder eine Zahlen-Karte hat.

Ausgespielte Action-Karten werden auf dem **separaten Ablagestapel** gesammelt.

• Die Ablagestapel

Ist der verdeckte Kartenstapel, in dem sich sowohl Zahlen- als auch Action-Karten befinden, aufgebraucht, werden die ausgespielten Action-Karten und die Zahlen-Karten der offenen Stapel zu einem neuen Aufnahmestapel vermischt. Nur die beiden obersten Karten der offenen Stapel bleiben unverändert liegen.

• Murphy-Karte erfüllt

Wer nach einem Kartentausch die Aufgabe seiner Murphy-Karte erfüllen kann, zeigt den Mitspielern als Beweis die eigenen Karten. Dann lässt er die Murphy-Karte offen vor sich liegen.

Alle anderen Spieler geben ihre Murphy-Karten zurück. Wahrscheinlich waren sie kurz davor, ihre Karte zu erfüllen ... wäre ihnen da nicht jemand zuvorgekommen
Dumm gelaufen!

Jeder erhält nun eine neue Murphy-Karte, die jetzt erfüllt werden muss.

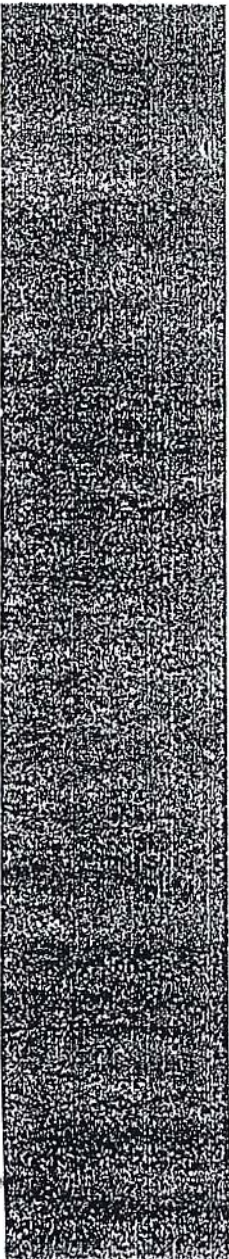
Die **Zahlen- und Action-Karten** behält **jeder Spieler** auf der Hand. Mit ihnen wird in der nächsten Runde weitergespielt. Natürlich kann es jetzt vorkommen, dass die Karten, die man auf der Hand hält, überhaupt nicht mehr zu der neuen Murphy-Karte passen...

Zahlen- und Action-Karten zu neuem Aufnahmestapel mischen

Rundensieger behält Murphy-Karte, die anderen geben ihre Murphy-Karte ab

Alle Spieler erhalten neue Murphy-Karte

Die Zahlen- und Action-Karten werden behalten



Die **neue Runde** wird vom linken Nachbarn des Spielers begonnen, der soeben seine Murphy-Karte erfüllt hat.

Ist der Stapel der Murphy-Karten aufgebraucht, werden die zurückgegebenen Karten gemischt und bilden einen neuen, verdeckten Stapel.

Ende des Spiels

Hat ein Spieler drei Murphy-Karten erfüllt, endet das Spiel und er hat gewonnen. (Was die Richtigkeit von Murphys Gesetz nicht in Frage stellt.)

© 1998 FX Schmid
Postfach 1860
D-88188 Ravensburg
No. 27123. 8

Spielidee: Hajo Bücken/Dirk Hanneforth u.
Illustration: Uwe Schildmeier



221585