

DUMM GELAUFEN!

Was schiefgehen kann, geht schief.

Autoren: Dirk Hanneforth, Hajo Bücken
Illustration: George Bletsis
Design: Sam Dawson, Matt Cory
Redaktion: Verena Weber

Inhalt

1 Mac-Karte

31 Murphykarten

16 Aktionskarten (in den Farben **Grün** und **Blau**)

72 Zahlenkarten (1 - 11 in den Farben Blau, Gelb und Grün)

- 1, 2, 3: 1x pro Farbe
- 4, 5, 6: 2x pro Farbe
- 7, 8, 9, 10, 11: 3x pro Farbe



Spielziel

Ziel des Spiels ist es, möglichst schnell die richtigen Zahlenkarten passend zu eurer Murphykarte zu sammeln. Doch ganz nach Murphys Gesetz wird in diesem Spiel alles schiefgehen, was schiefgehen kann – fiese Aktionskarten, ungerechte Murphykarten und auch noch die falschen Zahlenkarten.

Wer zuerst 3 Murphykarten erfüllt hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Mischt die Karten nach Rückseiten getrennt gut durch.

Murphykarten

Zunächst bekommen alle Mitspielenden jeweils 1 **Murphykarte**. Diese siehst du **geheim** an und legst sie verdeckt vor dir ab. Die restlichen Murphykarten werden verdeckt beiseitegelegt.

Hinweis: Alle Aufgaben der Murphykarten beziehen sich auf Zahlenkarten.

Handkarten

Die restlichen Zahlen- und Aktionskarten werden nun als Handkarten ausgeteilt. Die Person links vom Kartengeber bekommt 8 Karten, jede weitere Person im Uhrzeigersinn bekommt jeweils eine Karte mehr, also 9, 10, 11 Karten usw.

Mac

Ihr habt noch einen weiteren Mitspielenden: Mac.

Gebt **Mac 7 Zahlenkarten**, indem ihr sie offen für alle gut erreichbar in die Tischmitte legt. Platziert darüber die „**Mac-Karte**“, damit Mac auch ein Gesicht bekommt. Mac kann im Spiel niemals gewinnen – Dumm Gelaufen! Allerdings könnt ihr Karten mit Mac tauschen, um eure Aufgabe zu erfüllen (mehr dazu im Abschnitt „Zahlenkarten tauschen“).

Ablage- und Nachziehstapel

Platziert die restlichen Karten als verdeckten **Nachziehstapel** abseits der 7 Zahlenkarten von Mac. Zieht anschließend noch **2 Zahlenkarten vom Nachziehstapel** und platziert jeweils eine davon links und rechts neben den Stapel. Diese 2 Karten bilden nun den Beginn der zwei **Ablagestapel für Zahlenkarten**. Haltet hier noch Platz für einen separaten Ablagestapel der Aktionskarten frei.



Hinweis:

Bei **Mac** und auf den beiden **Ablagestapeln** dürfen immer **nur Zahlenkarten** liegen. Sollten hier zu Beginn Aktionskarten liegen, tauscht diese einfach mit Zahlenkarten vom Nachziehstapel aus und legt die Aktionskarten auf den Ablagestapel für Aktionskarten.

Gleiches gilt für **blaue** Aktionskarten in euren Handkarten – tauscht diese ebenfalls aus. **Grüne** Aktionskarten müsst ihr auf der Hand behalten.

Spielverlauf

Das Spiel beginnt die Person, bei der zuletzt etwas schiefgelaufen ist.

Seid ihr am Zug, versucht ihr durch geschicktes **Tauschen eurer Zahlenkarten** oder durch gezieltes **Einsetzen eurer Aktionskarten** die Zahlenkarten zu bekommen, die ihr benötigt, um die Aufgabe eurer Murphykarte zu erfüllen. Dabei dürft ihr **nur** jene Zahlenkarten auf der Hand haben, die ihr zur Erfüllung eurer Murphykarte benötigt. Lediglich **grüne Aktionskarten** dürfen sich beim Lösen der Aufgabe ebenfalls in euren Handkarten befinden.

Zahlenkarten tauschen

Um an die Karten eurer Murphyaufgabe zu kommen, könnt ihr im **Verhältnis 2:1 bzw. 1:2** mit den beiden Ablagestapeln oder mit Mac Zahlenkarten tauschen, d.h. ihr könnt zwei Karten nehmen und eine ablegen oder eine Karte nehmen und zwei ablegen. Dabei müsst ihr immer **zuerst Karten nehmen, bevor ihr welche ablegt**.

Tauschregeln:

- Tauscht ihr Zahlenkarten mit Mac, so dürfen **bei Mac nie mehr als 7 Karten** liegen. Die 7 Karten auf der Mac-Karte erinnern euch daran.
- Tauscht ihr mit dem Ablagebereich, so könnt ihr wählen, ob ihr Karten
 - vom Nachziehstapel,
 - von einem der beiden Ablagestapel der Zahlenkarten
 - oder von beiden Ablagestapeln der Zahlenkarten nachzieht.

Ablegen könnt ihr eure Zahlenkarten ebenfalls auf beide oder einen Ablagestapel.

- Eine aufgenommene Zahlenkarte darf im gleichen Zug wieder abgelegt werden.
- Zieht ihr vom Nachziehstapel eine **blaue** Aktionskarte, so wird diese sofort ausgeführt, anstatt Zahlenkarten abzulegen. Werden zwei **blaue** Aktionskarten gezogen, dürft ihr euch aussuchen, in welcher Reihenfolge ihr sie ausführt.
- Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, so mischt ihr die ausgespielten Aktions- und Zahlenkarten von den Ablagestapeln zu einem neuen Nachziehstapel. Lediglich die beiden obersten Karten der Zahlenablagestapel bleiben liegen.
- Macs Karten und die beiden Ablagestapel dürfen niemals in einem Zug vermischt werden, d.h. die Karten müssen immer in jenem Bereich abgelegt werden, wo auch Karten genommen wurden.



**Macs
Kartenauslage**



**Nachzieh- und
Ablagestapel**



Handkarten Paul

Die Aufgabe ist erfüllt, wenn du **NUR** Karten mit ungeraden Zahlen hast. Du brauchst mindestens 9.



Handkarten Valentina

Die Aufgabe ist erfüllt, wenn du **NUR** Karten mit zweistelligen Zahlen hast. Du brauchst mindestens 6.

Beispiel „Handkarten Paul“

Die Aufgabe von Pauls Murphykarte lautet „Die Aufgabe ist erfüllt, wenn du **NUR** Karten mit ungeraden Zahlen hast. Du brauchst mindestens 9.“ Paul hat bereits 8 ungerade Zahlenkarten in seiner Hand. Allerdings hat er auch noch 2 gerade Karten, die er wegtauschen muss. Paul tauscht deshalb seine gelbe 2 und seine blaue 4 mit der blauen 11 vom Ablagestapel. Alternativ hätte Paul auch eine Karte vom Nachziehstapel ziehen können.

Beispiel „Handkarten Valentina“

Die Aufgabe von Valentinas Murphykarte lautet „Die Aufgabe ist erfüllt, wenn du **NUR** Karten mit zweistelligen Zahlen hast. Du brauchst mindestens 6.“ Valentina hat bereits 4 Karten mit zweistelligen Zahlen und noch eine Karte mit einer einstelligen Zahl – die gelbe 6. Valentina tauscht also die gelbe 6 aus ihren Handkarten mit der blauen 10 und blauen 11 von Macs Kartenauslage. Damit hat sie nun insgesamt 6 Zahlenkarten mit **NUR** zweistelligen Zahlen und ihre **grüne** Aktionskarte, die sie zusätzlich auf der Hand haben darf, gesammelt. Valentina hat ihre Murphyaufgabe also erfüllt.

Aktionskarte spielen

Grüne Aktionskarten könnt ihr auf der Hand behalten und in eurem Zug, **anstatt Karten zu tauschen, einsetzen.** **Blaue** Aktionskarten müssen sofort ausgeführt werden, wenn diese gezogen werden.

Ausgespielte Aktionskarten werden auf einem separaten Stapel im Ablagebereich gesammelt.

Hinweise:

Wenn auf den Aktionskarten die Rede von „Personen“ ist, so sind **alle Mitspielenden außer Mac** gemeint.

Sollte es vorkommen, dass jemand nur noch **eine oder keine Zahlenkarte auf der Hand** hat, darf die betreffende Person **sofort Karten vom Nachziehstapel** ziehen, bis sie insgesamt wieder 2 Zahlenkarten auf der Hand hat.

Ende einer Runde

Hat eine Person **ihre Murphykarte in ihrem Zug erfüllt**, so zeigt sie allen Mitspielenden ihre Handkarten und die dazugehörige Murphyaufgabe.

Zur Erinnerung:

Beim Erfüllen der Murphykarte dürfen **ausschließlich Zahlenkarten** auf der Hand sein, **die die Aufgabe erfüllen** – lediglich **grüne** Aktionskarten dürfen **zusätzlich** dabei sein.

Wurde die Aufgabe erfüllt, so wird diese Murphykarte offen vor die jeweilige Person gelegt und die Runde endet sofort. Alle Mitspielenden inklusive Mac **behalten ihre Handkarten**, jedoch werden **neue Murphykarten** für die nächste Runde verteilt. Jene Murphykarten, die nicht erfüllt wurden, gebt ihr dafür in die Schachtel zurück. Die neue Runde wird von der Person begonnen, die links von der Person sitzt, die soeben ihre Murphykarte erfüllt hat.

Ende des Spiels

Wer zuerst 3 Murphykarten erfüllt hat, gewinnt und beendet damit das Spiel.

DUMM GELAUFEN!