

Dirk Hanneforth / Hajo Bücken

DUMM GELAUFEN!



Dumm gelaufen !
FX Schmid, 1998
HANNEFORTH Dirk & BÜCKEN Hajo
02 - 06 spelers vanaf 10 jaar
± 30 minuten

Inleiding

Ken je de wet van Murphy ? Murphy bemerkte dat wat mis kan gaan ook mis gaat : de boterham valt steeds met zijn beboterde zijde op het dure tapijt. De telefoon gaat net dan wanneer je zalig in het bad ligt. Het regent enkel op die dagen wanneer men juist geen regenscherm bij zich heeft.

Dumm gelaufen is een spel dat de wet van Murphy bijtreedt. Net wanneer je denkt in het volgende ogenblik je opgave uitgevoerd te hebben, wacht dan maar even af wat er zal gebeuren ...

Winnaar is hij die als eerste de opgave van zijn drie Murphy-kaarten heeft uitgevoerd.

Spelmateriaal

- 72 getallenkaarten in 3 kleuren (elke kleur 24 kaarten met de waardes 1 tot en met 11) :
 - de waardes 1, 2 en 3 zijn telkens éénmaal voorhanden ;
 - de waardes 4, 5 en 6 zijn telkens tweemaal voorhanden ;
 - de waardes 7, 8, 9, 10 en 11 zijn telkens driemaal voorhanden.



- 17 actiekaarten
- 21 Murphy-kaarten



de Murphy-kaarten

de groene en rode actiekaarten

Spelvoorbereiding

De kaarten worden op basis van de rugzijde gescheiden. De twee stapels worden vervolgens zeer grondig geschud.

Elke speler ontvangt 1 Murphy-kaart die hij bekijkt en vervolgens verdekt voor zich neerlegt op de tafel. De resterende Murphy-kaarten worden als verdeckte stapel opzij gelegd.

De overige kaarten (getallenkaarten en actiekaarten) worden als volgt verdeeld : De speler links van de kaartendeler krijgt 8 kaarten, de volgende 9 kaarten, de derde 10 kaarten, ...

Zodra een speler bij het delen een rode actiekaart ontvangt, wordt deze verdekt op een aparte aflegstapel met actiekaarten gelegd. De speler ontvangt hiervoor natuurlijk een nieuwe kaart.

En dan hebben we nog onze mysterieuze speler Mac. Mac is een fictieve medespeler. Hij kan het spel niet winnen en neemt louter deel aan het spel als passieve omruilpartner. Hij ontvangt aan het begin van het spel 7 getallenkaarten die in twee rijen zichtbaar op de tafel worden gelegd. Als er tussen de 7 kaarten toevallig een actiekaart opduikt (een rode of een groene) dan wordt deze, net zoals bij de echte spelers, op de aflegstapel van de actiekaarten gelegd en vervangen door een getallenkaart.

De getallenkaarten en actiekaarten die nu nog overblijven, worden midden op de tafel gelegd als verdeckte stapel. Naast deze stapel wordt links en rechts telkens één getallenkaart zichtbaar gelegd. Mocht hierbij toevallig een actiekaart opduiken dan wordt deze op de aparte aflegstapel gelegd en vervangen.

Spelverloop

De domste speler begint het spel. Vervolgens wordt er gespeeld met de klok mee. De opdracht van de Murphy-kaart kan door het afleggen of het nemen van getallenkaarten en actiekaarten worden vervuld. Hoe er kan worden gespeeld, wordt hierna uitgelegd.

Kaartenwissel

Om van kaarten af te geraken of om nieuwe kaarten te bekomen geldt steeds de één tegen twee of de twee tegen één regel. Deze houdt in dat een speler steeds één kaart neemt en er twee aflegt, of er twee neemt en één aflegt.

Belangrijk : een speler neemt steeds eerst kaarten vooraleer hij kaarten weglegt. Bovendien moet elke speler na het opnemen van kaarten steeds minstens één getallenkaart in de hand hebben. Daarna mag de volgende speler verder spelen. Heeft een speler nog slechts één getallenkaart in de hand en neemt hij twee actiekaarten dan worden deze onmiddellijk gewisseld tegen twee nieuwe kaarten van de stapel. Een pas opgeraapte getallenkaart mag onmiddellijk weer worden weggelegd.

Kaarten mogen worden gewisseld bij Mac of bij de kaartenstapel.

Wissel bij de kaartenstapel

Kaarten worden gewisseld

- ofwel van de verdeckte stapel
- ofwel van één van de beide zichtbare stapels
- ofwel van beide zichtbare stapels.

Nooit wordt er gewisseld van één van de zichtbare stapels en één van de verdeckte stapel.

Kaarten worden afgelegd

- ofwel op één zichtbare stapel
- ofwel op beide zichtbare stapels.

Wissel bij Mac

Ook bij Mac wordt steeds geruild volgens het principe 'één tegen twee' of 'twee tegen één'. Belangrijk is wel dat Mac nooit meer dan 7 kaarten mag bezitten.

Tijdens de kaartenwissel moet er steeds ofwel van bij Mac ofwel van de stapel worden genomen en afgelegd. Het is dus niet toegestaan om bij Mac te nemen en bij de stapel af te leggen of omgekeerd.

De Murphy-kaarten

De basisregel is de volgende : Om de opdracht van de Murphy-kaart te vervullen mag een speler nog uitsluitend die kaarten in zijn hand hebben die staan vermeld op de Murphy-kaart.

Alle andere getallenkaarten moeten voorheen zijn uitgespeeld.

De speler mag nog wel groene actiekaarten in de hand houden.



Voorbeeld

De opdracht van een Murphy-kaart luidt "Verzamel enkel kaarten van eenzelfde kleur waarvan de som niet hoger is dan 29. Je hebt er minstens 5 nodig". Deze opdracht zou vervuld zijn met de rode 1, de rode 3, tweemaal de rode 4 en een rode 8. De rode 7 zou eventueel nog toegevoegd mogen worden, maar met een groene 1 zou de opdracht niet zijn vervuld. De som van de kaarten zou nog steeds lager dan 29 zijn, maar de speler mag enkel kaarten van één kleur in zijn handen hebben.

De actiekaarten

Als een speler tijdens het wisselen een rode actiekaart neemt, moet hij deze onmiddellijk aan zijn medespelers tonen en ook uitvoeren.

Daarna is zijn speelbeurt voorbij.

De speler mag geen getallenkaarten meer afleggen. Als een speler twee rode actiekaarten neemt, moet hij beide tonen en uitvoeren in een volgorde naar keuze.

De groene actiekaarten mogen worden verzameld en op een later tijdstip worden uitgespeeld. In plaats van kaarten te wisselen, kan dan een groene actiekaart worden uitgespeeld en worden uitgevoerd. Mocht een speler door het uitspelen van een actiekaart niet meer over de verplichte getallenkaart in de hand beschikken, dan mag de betreffende speler onmiddellijk 1 of meerdere kaarten van de verdeckte stapel nemen tot hij terug 1 getallenkaart bezit.

Uitgespeelde actiekaarten komen terecht op een aparte aflegstapel.

De aflegstapel

Als de verdeckte kaartenstapel (bestaande uit getallenkaarten en actiekaarten) is opgebruikt, worden de uitgespeelde actiekaarten en de getallenkaarten van de zichtbare stapel opnieuw en grondig geschud en vormt deze de nieuwe verdeckte afneemstapel.

Enkel de twee bovenste kaarten van de twee zichtbare stapels blijven onveranderd liggen.

De Murphy-kaart wordt vervuld

Als een speler na een kaartenruil de opdracht van zijn Murphy-kaart kan vervullen, toont hij als bewijs hiervan de kaarten aan de medespelers en legt daarna zijn Murphy-kaart zichtbaar op de tafel.



Alle andere spelers moeten, vaak tot hun grote ergernis omdat ze hun opdracht bijna hadden vervuld, hun Murphy-kaart afgeven.

Elke speler ontvangt een nieuwe Murphy-kaart die hij nu moet vervullen.

De getallenkaarten en de actiekaarten mogen de spelers gewoon behouden. De volgende ronde wordt er met dezelfde handkaarten verder gespeeld. Het is mogelijk dat deze handkaarten totaal niet meer passen bij de nieuwe Murphy-kaart !

De speler links van de speler die zonet een Murphy-kaart vervulde, begint de nieuwe ronde.

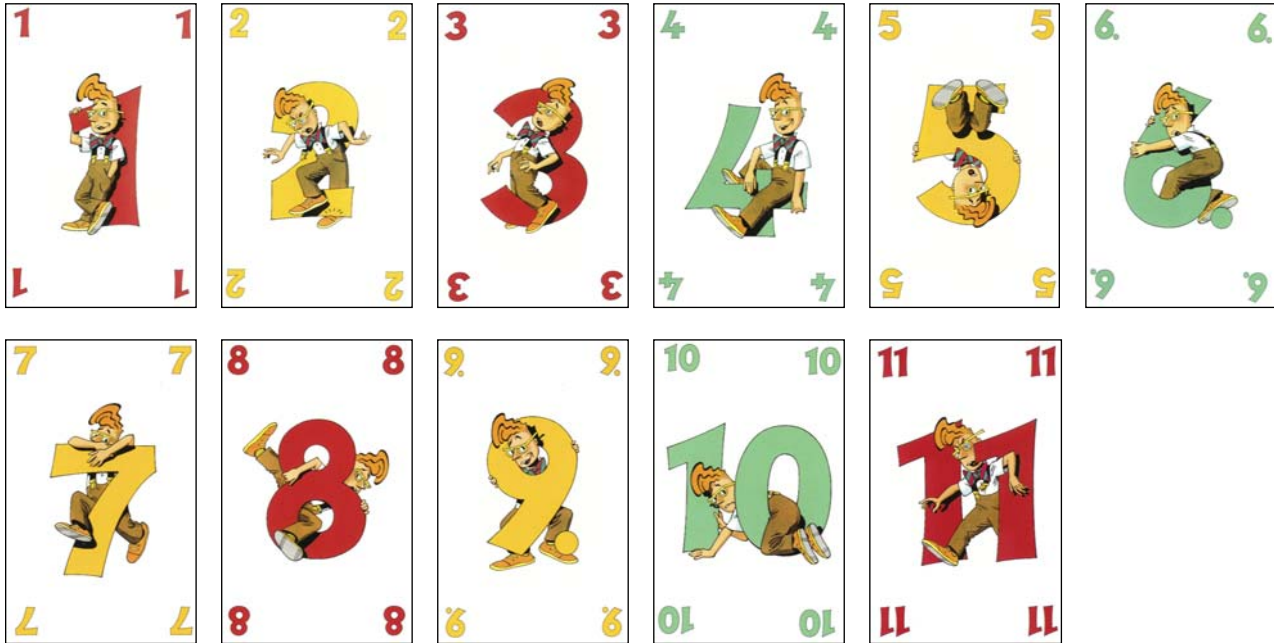
Indien de stapel van de Murphy-kaarten is opgebruikt dan worden de Murphy-kaarten grondig geschud en vormen zij de nieuwe stapel.



Einde van het spel

Zodra een speler de opdrachten van 3 Murphy-kaarten heeft vervuld, eindigt het spel onmiddellijk en wordt deze speler de winnaar van dit spel. Of de juistheid van Murphy's wet nu al of niet in vraag wordt gesteld, blijft een open vraag.

De getallenkaarten



De Murphy-kaarten





De groene actiekaarten



De rode actiekaarten

