

Dumm gelaufen!

Auteur: Dirk Hanneforth & Hajo Bücken

Uitgegeven door FX Ravensburger

De wet van Murphy : wat verkeerd kan gaan gaat ook verkeerd!

Stalen zenuwen en een portie geluk heeft men wel nodig bij dit onmogelijke kaartspel. Wie denkt zijn doel bereikt te hebben, kan zich wel eens geweldig vergissen. "Dumm Gelaufen" volgt immers de wet van Murphy zonder genade.

Ken je de wet van Murpfy? Murpfy 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.

"Stomme afloop!" is een spel dat de wet van Murpfy 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 Murpfykaarten uitgevoerd heeft.

Inhoud :

- 72 getallenkaarten (1 - 11 in de kleuren rood, geel en groen)
- 17 actiekaarten
- 21 Murpfykaarten

de verdeling van de getallenkaarten is als volgt :

van de getallen

					rood	geel	groen
1	2	3			1	1	1
4	5	6			2	2	2
7	8	9	10	11	3	3	3

Vorbereiding

Men sorteert eerst de kaarten volgens hun rugzijde en daarna worden ze goed geschud.

Iedere speler krijgt een Murpfykaart. Men bekijkt ze en legt ze nadien gedekt voor zich neer. De overige Murpfykaarten worden -eveneens gedekt - langs de kant gelegd.

De overige kaarten worden als volgt verdeeld:

De speler links van de kaartengever ontvangt 8 kaarten, de volgende 9 kaarten, de derde 10 enz... Indien een speler bij het uitdelen een rode actiekaart ontvangt wordt deze onmiddellijk gedekt op een afzonderlijke aflegstapel met actiekaarten gelegd. De speler ontvangt natuurlijk wel een nieuwe kaart.

Dan heb je nog Mac.

Mac is een fictieve speler. Hij kan niet winnen maar speelt als een passieve ruilpartner mee. In het begin van het spel ontvangt hij 7 kaarten die open op tafel liggen. Wanneer er tussen deze kaarten een actiekaart ligt (om het even of dit een rode of een groene kaart is) dan komt deze weer op de betreffende aflegstapel en wordt deze kaart door een getallenkaart vervangen.

De overblijvende getallen- en actiekaarten liggen als een gedekte stapel in het midden van de tafel. Van deze stapel komt er zowel links als rechts een kaart te liggen. Het moeten wel getalkaarten zijn die naast de stapel liggen. Betreft het een actiekaart dan wordt deze onmiddellijk op de betreffende aflegstapel met actiekaarten gelegd.

Spelverloop.

Men kiest een startspeler. Vervolgens speelt men verder in wijzerzin. Men kan de opdracht op zijn Murpfykaart uitvoeren door het afleggen of het nemen van getallen- en actiekaarten.

Zo speelt men :

Kaartenruil

Om kaarten weg te leggen of om nieuwe kaarten te bekomen geldt steeds de één tegen twee respectievelijk de twee tegen één regel. Dit betekent een kaart nemen en twee kaarten wegleggen of twee kaarten nemen en er één wegleggen.

Men moet wel eerst een kaart bijnemen voor je kaarten kunt wegleggen. Daarbij moet men telkens na het bijnemen zeker zijn dat men minstens één getallenkaart in de hand heeft.

Tenslotte wil je toch verder spelen. Heb je nog slechts één getallenkaart in je hand en neem je daarna 2 actiekaarten dan worden deze onmiddellijk op de stapel met actiekaarten gelegd en neemt men 2 nieuwe kaarten.

Een juist genomen getallenkaart mag dadelijk weggelegd worden. De kaarten kunnen zowel met de kaartenstapel als bij Mac geruild worden.

Ruilen met de kaartenstapel

Men neemt ofwel

- van de gedekte stapel
- van een van beide open stapels
- van beide open stapels

men legt weg ofwel

- op een open stapel
- op beide open stapels

Ruilen bij Mac

Ook bij Mac geldt steeds de verhouding een tegen twee respectievelijk twee tegen één ruilen. In ieder geval mag Mac na een ruilbeurt nooit meer dan 7 kaarten

bezitten. Bij een kaartenruil moet men ofwel van de stapel ofwel bij Mac nemen en daar ook wegleggen. Men kan dus niet van de stapel nemen en bij Mac kaarten wegleggen of omgekeerd.

De Murpfykaarten

Als basisregel geldt : om de opgave van de eigen Murpfykaart uit te voeren mag je slechts die kaarten hebben welke de opdracht vervullen.

Alle andere getallenkaarten dienen vooraf uitgespeeld te zijn. Onafhankelijk daarvan mag men groene actiekaarten in de hand houden.

Vb. : De opgave op de Murpfykaart luidt :

"Verzamel de kaarten van eenzelfde kleur, waarvan de som niet hoger dan 29 bedraagt. Je hebt minstens 5 kaarten nodig."

Met een rode 1, rode 3 en 2x een rode 4 en een rode 8 wordt de opdracht op de Murpfykaart vervuld.

De rode 7 kan men hier ook nog bijvoegen maar anderzijds wordt met bv. een toevallige groene 1 de opgave niet vervuld. De som is weliswaar minder dan 29 maar om deze opgave te vervullen mag de speler slechts één kleur (in dit vb. rood) in de hand hebben.

De actiekaarten

Wie bij het ruilen een rode actiekaart neemt moet deze onmiddellijk aan de andere spelers tonen en uitvoeren. Nadien is zijn speelbeurt voorbij. De speler mag geen getallenkaarten meer wegleggen. Trekt een speler 2 rode actiekaarten, moet hij beide onmiddellijk en na elkaar uitvoeren. Hij mag wel beslissen welke van de twee hij het eerst uitvoert. Groene actiekaarten mag men verzamelen en op een later tijdstip uitspelen. In plaats van getallenkaarten te ruilen kan men een groene actiekaart uitspelen en uitvoeren. Heeft een speler, na het uitvoeren van een actiekaart, geen getallenkaarten meer in de hand dan mag hij dadelijk één respectievelijk meerdere kaarten van de gedekte stapel nemen tot hij opnieuw een getallenkaart bezit.

Uitgespeelde actiekaarten worden op een afzonderlijke aflegstapel verzameld.

De aflegstapel

Is de gedekte kaartenstapel, waarin zowel getallenkaarten als actiekaarten zitten, opgebruikt dan worden de uitgespeelde actie- en getallen kaarten van de open stapels tot een nieuwe reservestapel geschud. Enkel de beide bovenste kaarten van de open stapels blijven onveranderd liggen.

De Murpfykaart is vervuld.

Wie na een kaartenruil de opgave op zijn Murpfykaart kan uitvoeren, toont als bewijs aan de medespelers zijn kaarten. Daarna legt hij zijn Murpfykaart open voor zich neer.

Alle andere spelers geven hun Murpfykaart terug. Waarschijnlijk was je net in staat om je opdracht uit te voeren ... als er net niet iemand anders je voor was geweest. "Stomme afloop". Iedereen krijgt nu een nieuwe Murpfykaart die opnieuw uitgevoerd moet worden. Iedere speler behoudt de getallen -en actiekaarten in zijn hand. Men speelt met die kaarten verder. Het kan natuurlijk gebeuren dat de kaarten die men in de hand heeft helemaal niet meer kunnen dienen bij het uitvoeren van de nieuwe Murpfykaart. De nieuwe ronde wordt gestart door de linker buurman van hij die

zonet de opdracht op zijn Murpfykaart had volbracht.

Is de stapel met Murpfykaarten opgebruikt, schudt men de teruggegeven kaarten en maakt men er een nieuwe gedekte stapel van.

Speleinde

Heeft een speler 3 Murpfykaarten vervuld dan eindigt het spel en heeft hij gewonnen (Wat echter de juistheid van Murphy's wet niet in vraag stelt).

Vertaling van de Murpfykaarten

1. Verzamel slechts één rode 5 en een willekeurige andere kaart.
2. Verzamel slechts één gele 6 en een willekeurige andere kaart.
3. Verzamel een 1 en een 11 van een gelijke kleur.
4. Verzamel wat je wil. Je opdracht is vervuld wanneer bij Mac enkel kaarten van eenzelfde kleur of van eenzelfde waarde liggen.
5. Verzamel enkel kaarten met dubbele cijfers. Je hebt er minst 6 nodig.
6. Verzamel slechts gele kaarten. Je hebt er minstens 7 nodig.
7. Verzamel slechts groene kaarten. Je hebt er minstens 10 nodig.
8. Verzamel kaarten waarvan de som 88 of meer bedraagt. Je hebt er minstens 8 nodig
9. Verzamel kaarten met oneven getallen. Je hebt er minstens 10 nodig.
10. Verzamel kaarten van eenzelfde kleur waarvan de som niet meer als 29 bedraagt. Je hebt minstens 5 kaarten nodig.
11. Verzamel kaarten waarvan de waarde hoogstens 3 is. Je hebt er minstens 3 nodig;
12. Verzamel kaarten waarvan de waarde hoogstens 4 is Je hebt er minstens 4 nodig.
13. Verzamel kaarten waarvan de waarde hoogstens 5 is Je hebt er minstens 5 nodig.
14. Verzamel slechts kaarten met een gelijke waarde en gelijke kleur. Je hebt ze alle 3 nodig (enkel mogelijk met de waarde 7 t.e.m. 11)
15. Verzamel slechts die kaarten waarvan er 2 telkens dezelfde waarde hebben. Je hebt er minstens 8 nodig. Vb. rood 2 + geel 2, groen 8 + groen 8, geel 10 + rood 10, rood 11 + geel 11
16. Verzamel slechts opeenvolgende kaarten van eenzelfde kleur. Je hebt er minstens 4 nodig. vb. 6, 7, 8, 9 in geel
17. Verzamel kaarten maar geen groene. Je hebt er minstens 9 nodig.
18. Verzamel kaarten maar geen gele. Je hebt er minstens 9 nodig.
19. Verzamel slechts kaarten met de waarde 5. Hoeveel? Om het even!
20. Verzamel slechts kaarten met de waarde 10. Hoeveel? Om het even!
21. Verzamel slechts kaarten in 2 verschillende kleuren; Je hebt er minstens 10 nodig.

Rode actiekaarten

1. Neem van elke speler een kaart.
2. Neem een nieuwe Murpfykaart en leg de oude weg.
3. Leg je Murpfykaart zichtbaar op tafel.
4. Neem drie kaarten van de gedekte stapel.
5. Ruil alle kaarten (ook de Murpfykaart) met een willekeurige andere speler.

Groene actiekaarten

1. Ruil je Murpfykaart met die van een willekeurige medespeler.
2. Ruil alle kaarten (ook je Murpfykaart) met een willekeurige speler.
3. Geef aan een speler, van jou eigen kaarten, 2 gelijke kaarten (gelijke kleur of gelijke waarde)
4. Leg twee kaarten af, om het even waar naar toe.
5. Geef een speler een kaart van de gedekte stapel
6. Iedere speler geeft een van zijn kaarten aan jou.
7. Geef Mac zoveel van jou kaarten tot hij er weer 7 heeft.
8. Leg 5 getallenkaarten van eenzelfde kleur op een of beide aflegstapels af.
9. Leg alle getallenkaarten van eenzelfde kleur op een of beide aflegstapels af.
10. Eis een bepaalde kaart op bij een willekeurige speler.
11. Iedereen uitgezonderd Mac legt een kaart op een van de aflegstapels.
12. Neem 3 kaarten van om het even waar.



Date Last Modified: 03-01-1999

© Deze pagina is onderdeel van de vz. Vlaams Spellenarchief