



Dumm Gelaufen

Spielanleitung – kurz erklärt

Dumm Gelaufen ist ein Kartenspiel, bei dem ihr eure Action-Karten loswerden müsst. Kurz vor dem Ziel kann euch eine neue Aufgabe zurückwerfen, und die Murphy-Karten sorgen für unvorhersehbare Wendungen. Die Quelle liefert nur eine Kurzbeschreibung, keine vollständige Regelanleitung.

Spielziel

Ihr wollt alle eure Action-Karten ablegen. Wer sie als Erster los ist, hat das Ziel erreicht.

Vorbereitung

Zum Spiel gehören 72 Zahlen-Karten, 17 Action-Karten und 21 Murphy-Karten. Wie die Karten verteilt und ausgelegt werden, steht in der vorliegenden Quelle nicht. Diese Angaben müssen aus der Originalanleitung ergänzt werden.

So spielt ihr

- 1 Ihr arbeitet euch mit den Karten in Richtung Ziel.
- 2 Ihr versucht, eure Action-Karten nach und nach abzulegen.
- 3 Murphy-Karten greifen ins Spiel ein: Sie können euch helfen oder euch mit zusätzlichen Aufgaben bremsen.
- 4 Auch kurz vor dem Ziel kann noch eine neue Aufgabe auf euch zukommen.

So gewinnt ihr

Wer als Erster keine Action-Karten mehr auf der Hand hat, gewinnt. Weitere Details zum Spielende nennt die Quelle nicht.

Spielziel

Ziel von Dumm Gelaufen ist es, sämtliche Action-Karten abzugeben. Solange ihr noch Action-Karten haltet, seid ihr nicht durch. Erschwert wird das durch die Murphy-Karten, die euch zusätzliche Aufgaben aufhalsen können. Selbst kurz vor dem Ziel ist ein Rückschlag möglich.

Spielmaterial

72 Zahlen-Karten

17 Action-Karten

21 Murphy-Karten

Spielaufbau

- Die Quelle beschreibt keinen Spielaufbau.
- Bekannt ist nur das Material: 72 Zahlen-Karten, 17 Action-Karten und 21 Murphy-Karten.
- Wie viele Karten jeder erhält und wie Nachziehstapel oder Ablage angeordnet werden, ist der Originalanleitung zu entnehmen.

Spielbeginn

Die Quelle sagt nichts darüber, wer beginnt oder wie die erste Runde eröffnet wird. Diese Angabe muss aus der Originalanleitung ergänzt werden.

Spielablauf

Was die Quelle beschreibt

Dumm Gelaufen ist ein Kartenspiel mit drei Kartenarten: Zahlen-Karten, Action-Karten und Murphy-Karten. Im Mittelpunkt steht, die eigenen Action-Karten loszuwerden.

Aufgaben und Rückschläge

Das Spiel lebt davon, dass ein sicher geglaubter Sieg noch kippen kann. Auch kurz vor dem Ziel kann eine weitere Aufgabe dazukommen, die ihr erst erledigen müsst.

Die Murphy-Karten

Murphy-Karten sind zweischneidig. Sie können euch einen Vorteil verschaffen oder euch mit zusätzlichen, schwierigen Aufgaben ausbremsen. Welche Wirkung im Einzelnen eintritt, geht aus der Quelle nicht hervor.

Was offen bleibt

Zum genauen Ablauf eines Zuges, zum Ausspielen der Zahlen-Karten und zum Nachziehen macht die Quelle keine Angaben. Diese Regeln lassen sich nur der Originalanleitung entnehmen.

Sonderregeln

- Murphy-Karten können sowohl nützen als auch schaden: Sie bringen entweder einen Vorteil oder eine zusätzliche schwierige Aufgabe.
- Auch dicht vor dem Ziel kann noch eine neue Aufgabe fällig werden.

Spielende und Gewinn

Das Spiel ist für dich geschafft, wenn du alle Action-Karten abgelegt hast. Wer das zuerst erreicht, gewinnt. Zu Gleichstand, Punktwertung oder Spielende in mehreren Runden sagt die Quelle nichts.

Tipps

- Rechne bis zum Schluss damit, dass eine Murphy-Karte dich zurückwirft, und feiere nicht zu früh.
- Behalte im Blick, wie viele Action-Karten deine Mitspieler noch halten, denn allein darüber entscheidet sich der Sieg.
- Weitere Taktik lässt sich aus der vorliegenden Kurzbeschreibung nicht ableiten.

Häufige Fragen

Was ist das Ziel bei Dumm Gelaufen?

Ihr müsst alle eure Action-Karten loswerden.

Wie viele Karten enthält das Spiel?

Es sind 72 Zahlen-Karten, 17 Action-Karten und 21 Murphy-Karten, zusammen 110 Karten.

Was machen die Murphy-Karten?

Eine Murphy-Karte kann dir einen Vorteil bringen, aber ebenso eine weitere schwierige Aufgabe aufhalsen. Welche Wirkung genau eintritt, nennt die Quelle nicht.

Kann man kurz vor dem Sieg noch verlieren?

Ein Rückschlag ist möglich. Laut Kurzbeschreibung kommt kurz vor dem Ziel noch einmal eine neue Aufgabe auf euch zu.

Für wie viele Spieler ist Dumm Gelaufen gedacht?

Die Quelle macht dazu keine Angabe.

Ab welchem Alter kann man mitspielen?

Ein Mindestalter wird in der Quelle nicht genannt.

Wie lange dauert eine Partie?

Zur Spieldauer enthält die Quelle keine Angabe.

Wozu dienen die Zahlen-Karten?

Die Quelle listet die 72 Zahlen-Karten nur als Material auf und erklärt ihre Funktion nicht.

Ist Dumm Gelaufen ein Glücks- oder ein Taktikspiel?

Die Quelle beschreibt es als amüsantes Glücksspiel mit einfachen Regeln und überraschenden Wendungen.

Informationen zum Spiel

Spielart	Kartenspiel
Kategorien	Kartenspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 23.08.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/dumm-gelaufen/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/dumm-gelaufen/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026