

# Das Murlmanifest

## 1. Präambel

Das Murlmanifest soll als Regelwerk zur Behandlung von Verfehlungen und strittigen Situationen während des Murlns dienen. Es wurde mit dem Ziel verfasst, solche Situationen im Vorhinein klar zu definieren und festzulegen, welche Konsequenzen in diesen Fällen zu ziehen sind. Das Manifest ist notwendig, da beim Murln um Geld gespielt wird und dadurch jegliche Möglichkeit von unfairem Spiel, ob bewusst oder unbewusst, verhindert werden soll. Es soll damit ein für alle mal auch die Grundlage für ein friedliches Murl-Miteinander gelegt werden. Jeder Murl-Spieler ist verpflichtet dieses Manifest am Ende zu unterschreiben und sich ab sofort an diese Regeln zu halten.

## 2. Verfehlungen

Oberster Grundsatz bei Verfehlungen ist, diese nur zu ahnden, wenn sie Einfluss auf den Spielverlauf bzw. den Spielstand haben. Was dies im Einzelnen bedeutet soll im Folgenden näher erläutert werden.

Sollte es während eines Spiels zu einer Verfehlung kommen, die im Manifest noch nicht enthalten ist, so soll die neue Verfehlung im Sinne dieses Grundsatzes und unter Berücksichtigung der übrigen Verfehlungen entschieden werden. Kann unter den Spielern keine Einigkeit erzielt werden, so wird darüber abgestimmt (ohne den „Verfehlenden“). Es gilt das Prinzip der Einstimmigkeit. Kann keine Einstimmigkeit erzielt werden, so wird die Runde wiederholt und im Nachhinein entschieden, wie in Zukunft bei einer ähnlichen Verfehlung vorgegangen wird.

### 2.1 Arten von Verfehlungen

Wir unterscheiden 2 Arten von Spiel-Verfehlungen:

#### 2.1.1 Austeilverfehlungen

Verfehlungen, die während des Abhebens und Austeilens der Karten passieren werden als Austeilverfehlungen bezeichnet. Austeilverfehlungen sind absolute Verfehlungen und werden somit ohne jeglichen Interpretationsspielraum geahndet.

Folgende Verfehlungen fallen unter diese Kategorie:

##### 2.1.1.1 Missachtung des Abheberechts

Der Austeiler lässt den Spieler links von ihm nicht abheben und beginnt sofort mit dem Austeilen. Der Austeiler wird bestraft.

### 2.1.1.2 Unkorrektes Abheben

Dem Spieler, der mit dem Abheben der Karten an der Reihe ist, fallen die Karten während des Abhebens aus der Hand, wodurch einige Karten für zumindest einen Mitspieler ersichtlich sind. Der abhebende Spieler wird bestraft.

**Ausnahme:** Fällt nur jene Karte, die der Abheber während des Abhebeprozesses anschauen darf, hinunter, oder wird diese auf einem anderen Weg für zumindest einen weiteren Spieler sichtbar, so muss der Abheber diese Karte allen übrigen Mitspielern zeigen, erspart sich dadurch aber die Strafpunkte.

### 2.1.1.3 Unregelmäßiges Austeilen

Der Austeiler teilt die Karten nicht exakt im Uhrzeigersinn bzw. in unterschiedlicher Anzahl an die Mitspieler aus.

Beispiel 1: Die Spieler A, B, C und D sitzen im Uhrzeigersinn. Spieler D erhält vor Spieler B die Karten. Der Austeiler wird bestraft.

Beispiel 2: Spieler A erhält zuerst 2 und danach 3 Karten, Spieler B aber zuerst 3 und danach 2 Karten. Der Austeiler wird bestraft.

Beispiel 3: Der Austeiler lässt Spieler B vor Spieler A die Karten tauschen. Der Austeiler wird bestraft.

**Ausnahme:** Der Austeiler erkennt während des Austeilens seinen Fehler und kann im Nachhinein noch rechtzeitig, d.h. bevor ein Spieler seine Karten ansieht, die Karten richtig zuordnen. In diesem Fall wird der Austeiler nicht bestraft.

### 2.1.1.5 Missgeschicke während des Austeilens

a) Ein oder mehrere Karten liegen während des Austeilens verkehrt im Austeilstapel und sind somit für andere Mitspieler ersichtlich. Der Austeiler wird bestraft.

b) Während des Austeilens fällt dem Austeiler zumindest eine Karte aus der Hand, sodass zumindest ein Mitspieler diese Karte erkennen und auch benennen kann. Der Austeiler wird bestraft.

### 2.1.1.6 Fehler beim Austauschen

Ein Spieler tauscht mehr Karten aus als erlaubt. Der austauschende Spieler wird bestraft.

**Ausnahme:** Hat ein Spieler nur noch 3 Punkte und die anderen Mitspieler ermöglichen es ihm dennoch zu tauschen, so wird diese listige Vorgehensweise nicht bestraft.

## 2.1.2 Spielverfehlungen

Verfehlungen, die während des Spiels passieren werden als Spielverfehlungen bezeichnet. Spielverfehlungen sind relative Verfehlungen und werden nur geahndet, wenn sie einen Einfluss auf den Spielausgang haben, das heißt, wenn bei normaler Spielweise die Anzahl der Stiche beeinflusst wird. Im Falle einer Spielverfehlung werden sofort von allen Spielern die Karten offen auf den Tisch gelegt und überprüft, ob die Verfehlung einen Einfluss auf den Spielstand hat. Erst wenn dies der Fall ist, kommt es zu einer Bestrafung.

Folgende Verfehlungen fallen unter diese Kategorie.

### **2.1.2.1 Vorwerfen (Petzi-Verfehlung)**

Ein Spieler, der noch nicht an der Reihe ist, spielt seine Karte zu früh aus. Der vorwerfende Spieler wird bestraft. Diese Verfehlung ist in Insiderkreisen auch als Petzi-Verfehlung bekannt.

### **2.1.2.2 Missachtung des Farbzwangs**

Ein Spieler gibt im Verlaufe des Spieles die falsche Farbe zu. Der Spieler wird bestraft.

### **2.1.2.3 Missachtung des Stichzwangs**

Ein Spieler übt seinen Stichzwang nicht aus. Der Spieler wird bestraft.

### **2.1.2.4 Missgeschicke während des Spiels**

Einem Spieler fallen eine oder mehrere Karten, für andere Spieler sichtbar, aus der Hand. Der Spieler wird bestraft.

## **2.2 Verfehlungsstrafen**

Grundsätzlich sind Spielverfehlungen schwerwiegender als Austeilverfehlungen zu werten, da sie mehr Raum zur Spielmanipulationen bieten. Somit müssen diese beiden Verfehlungsarten auch unterschiedlich hoch bestraft werden.

### **2.2.1 Strafen bei Austeilverfehlungen**

Austeilverfehlungen werden mit 2 Punkten geahndet. Mit jeder weiteren Verfehlung verdoppelt sich die Anzahl der Strafpunkte. Beispiel: Macht ein Spieler während eines Spiels mehrere Austeilverfehlungen, so bekommt er für die 1. Verfehlung zwei, für die zweite Verfehlung vier, für die dritte Verfehlung acht u.s.w. Strafpunkte.

### **2.2.2 Strafen bei Spielverfehlungen**

Spielverfehlungen werden mit 5 Punkten geahndet. Mit jeder weiteren Verfehlung verdoppelt sich die Anzahl der Strafpunkte. Beispiel: Macht ein Spieler während eines Spiels mehrere Spielverfehlungen, so bekommt er für die 1. Verfehlung fünf, für die zweite Verfehlung zehn, für die dritte Verfehlung zwanzig u.s.w. Strafpunkte.

## **3. Strittige Situationen**

In diesem Punkt soll erläutert werden, wie einzelne strittige Situationen zu behandeln sind.

### **3.1 Weli bei Rundenwiederholung**

Hat jemand den Weli gehoben, so darf er diesen bei einer Rundenwiederholung aufgrund einer Verfehlung oder einer Doppelrunde behalten.

**Ausnahme:** Die Verfehlung stammt vom Spieler selbst, der den Weli gehoben hat. In diesem Fall darf der Spieler den Weli nicht behalten.

### **3.2 Murler oder Doppelrunde**

Hat Spieler A als höchste Karte maximal einen Zehner, so kann er die Karten hinunterlegen und die nächste Runde zählt doppelt. Will in derselben Runde Spieler B einen Murler spielen, so kann er dies nur tun, wenn er seine erste Karte schneller ausgespielt hat, als Spieler B seine Karten nach unten gelegt hat. Kann dies nicht eindeutig festgestellt werden, so wird die Runde wiederholt.

### **3.3 Problem bei der Reihenfolge des Austeilens**

Wird ein Spieler, der zum Austeilen an der Reihe ist, übergangen, so kann dieser Fehler solange reklamiert werden, bis alle Spieler ihre Karten angeschaut haben. Erfolgt bis dahin keine Reklamation, so wird ganz normal weitergespielt. Dies wird aber nicht als Verfehlung geahndet.

### **3.4 Problem beim Aussetzen für eine Runde**

Setzt ein Spieler die aktuelle Runde aus, obwohl er eine Runde zuvor bereits ausgesetzt hat, so kann dieser Fehler solange reklamiert werden, bis alle Spieler ihre Karten angeschaut haben. Erfolgt bis dahin keine Reklamation, so kann der Spieler die Runde aussetzen und muss mit keiner Verfehlung rechnen.