

Fünf Gurken
2013, 2F Spiele
Friedemann FRIESE
2 – 6 spelers vanaf 8 jaar
± 30 minuten



... en opnieuw staat alles op zijn kop !

*Een geraffineerd kaartspelletje voor 2 tot 6 spelers maar op
een gezellig moment ook tot 8 spelers speelbaar
(alleen kunnen de augurken dan wel krap worden).*

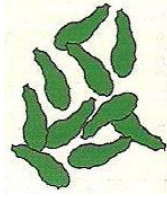
Spelidee

Het spel 'Fünf Gurken' is een slagenspel met het doel om de laatste slag niet te winnen. Om het niet al te gemakkelijk te maken, moet de speler bij elke slag steeds tussen twee mogelijkheden kiezen: ofwel een slag met een hogere kaart overnemen ofwel een lagere kaart afleggen en de slag aan iemand anders laten. Het volstaat dus niet om alleen maar een lage kaart over te houden voor de laatste slag. Om deze slag te kunnen spelen, heeft men ook een hogere kaart nodig om vóór die laatste slag het spel in handen te kunnen nemen.

'Fünf Gurken' is een moderne variant van het overbekende Scandinavische kaartspel "Agurk".

Inhoud

- ➡ **60 speelkaarten**
(telkens 4x de waardes 1 tot en met 15)
- ➡ **30 augurken**
- ➡ **deze handleiding**



De verschillende kaarten

- ⇒ **Volgorde:** De '1' is de kleinste kaart en de '15' is de hoogste kaart. In dit kaartspel zijn er geen kleuren en dus moet er in een slag ook geen kleur worden gevolgd.
- ⇒ **0 - 5 augurken:** Dit is het aantal augurken dat een speler moet nemen wanneer hij met één van deze kaarten de laatste slag wint.
- ⇒ **2x:** Wanneer een '1' in de laatste slag wordt gespeeld, wordt het aantal augurken dat men moet nemen verdubbeld.

Spelvoorbereiding

1. Leg de augurken goed bereikbaar voor alle spelers.
2. Mix alle 60 kaarten verdeckt zeer grondig en deel aan iedere speler 7 kaarten uit. De resterende kaarten worden in deze ronde niet gebruikt en worden terzijde gelegd.
3. In de eerste ronde begint de jongste speler met de eerste slag.

Spelverloop

Het spel verloopt over meerdere rondes. In elke ronde worden zeven slagen gespeeld.

Het doel bestaat erin om de laatste en zevende slag NIET te winnen. Aan het einde van elke ronde volgt een eenvoudige waardering voor alle kaarten opnieuw grondig worden gemixt en opnieuw worden verdeeld voor een volgende ronde begint.

De eerste slag wordt gestart door de jongste speler, iedere volgende slag begint met de speler die de slag heeft gewonnen. Wanneer de eerste kaart wordt uitgespeeld, volgen om de beurt de andere spelers met de wijzers van de klok mee en spelen ook één kaart uit.

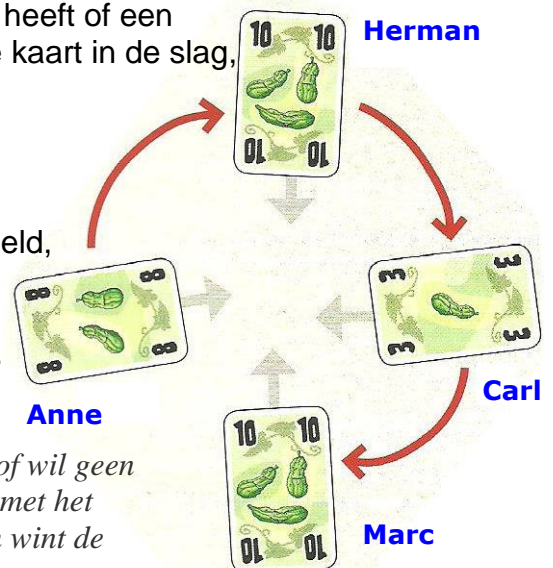
De eerste kaart van een slag mag vrij worden gekozen. De andere spelers hebben dan telkens de keuze tussen de volgende beide mogelijkheden:

1. Ze spelen één kaart uit die ofwel een even hoog getal heeft of een hoger getal bezit dan de tot dan toe hoogst gespeelde kaart in de slag,
OF
2. ze spelen een kaart uit met het **kleinste** getal.

De speler, die de kaart met het hoogste getal heeft gespeeld, wint de slag en speelt een kaart uit voor de volgende slag. Als er meerdere kaarten met het hoogste getal worden gespeeld, wint de laatst gespeelde hoogste kaart.

Voorbeeld

Anne opent de slag met een 8. Herman speelt een 10. Carl kan of wil geen hogere kaart spelen en moet dus één van zijn kaarten uitspelen met het laagste getal. Hij speelt een 3. Marc speelt tot slot een 10 uit en wint de slag. Hij speelt dus de eerste kaart van de volgende slag.





Einde van de ronde en waardering

De speler die de laatste (zevende) slag van een ronde wint, heeft het 'vergurkt' en moet als straf een aantal augurken nemen. Zijn laatst gespeelde kaart waarmee hij de slag wint, bepaalt het aantal augurken dat hij moet nemen:

1	:	0 augurken (zie verder)
2 - 5	:	1 augurk
6 - 9	:	2 augurken
10 - 11	:	3 augurken
12 - 14	:	4 augurken
15	:	5 augurken

Als er in de laatste slag minstens één '1' wordt gespeeld, wordt het aantal augurken dat men als straf moet nemend, verdubbeld.

De augurken die de spelers moeten nemen, worden vóór de spelers neergelegd. Als een speler meer dan vijf augurken heeft verzameld, valt hij uit en mag niet meer meespelen. Vijf augurken kan dus nog, maar niet meer !

Op deze wijze valt de ene na de andere speler uit tot de laatste twee spelers om de overwinning strijden.

De 'winnaar' van de ronde (dus de speler die de laatste slag van de vorige ronde heeft gewonnen en augurken heeft moeten nemen), begint met de eerste slag van de volgende ronde. Als deze speler toch te veel augurken heeft verzameld en moet stoppen, wordt zijn linkerbuurman de startspeler van de volgende ronde.

2F-Spiele
Am Schwarzen Meer 98 * 28205 Bremen
fon: +49 (0) 421-24 14 902
fax: +49 (0) 421-24 14 903
kontakt: h.kroepke@2f-spiele.de
www.2f-spiele.de

