



FÜNF GURKEN



... und wieder alles vergurkt!

Ein trickreiches Spiel für 2 - 6 Personen

(In geselliger Runde auch für bis zu 8 Personen - nur die Gurken können dann knapp werden.)



SPIELUOEE

Fünf Gurken ist ein Stichspiel mit dem Ziel, den letzten Stich nicht zu gewinnen! Damit es nicht ganz so einfach wird, müsst ihr euch immer zwischen zwei Möglichkeiten entscheiden: Entweder einen Stich mit einer hohen Karte übernehmen oder eure niedrigste Karte abwerfen. Somit reicht es nicht, dass ihr eine möglichst niedrige Karte für den letzten Stich aufbewahrt. Um diese auch im letzten Stich spielen zu dürfen, benötigt ihr auch einige hohe Karten, um vorher die entscheidenden Stiche übernehmen zu können.

Fünf Gurken ist eine moderne Variante des vor allem in Skandinavien bekannten Stichspiels „Agurk“, die wir euch nun mit Freude vorstellen wollen.



INHALT

- 60 Spielkarten (je 4x die Werte „1“ bis „15“)
- 30 Gurken
- Diese Spielanleitung



DIE VERSCHIEDENEN KARTEN

* Rangfolge: Die „1“ ist die niedrigste Karte, die „15“ ist die höchste Karte. Es gibt in diesem Spiel keine Farben, es muss also in keinem Stich Farbe bedient werden.

* 0 - 5 Gurken: Das ist die Anzahl an Gurken, die ihr nehmen müsst, wenn ihr mit einer dieser Karten den letzten Stich gewinnt.

* „2x“: Wenn eine „1“ im letzten Stich gespielt wird, verdoppelt sich die Anzahl an Gurken.



SPIELVORBEREITUNG

1. Legt die Gurken für alle gut erreichbar bereit.
2. Mischt alle 60 Karten sorgfältig und verteilt je 7 Karten an jede Person. Legt die übrigen Karten vorerst beiseite, ihr benötigt sie nicht für diese Runde.
3. Entscheidet, wer von euch mit dem ersten Stich beginnt.



SPIELABLAUF

Fünf Gurken verläuft über mehrere Runden. In jeder Runde spielt ihr sieben Stiche. Ziel ist es, den letzten (siebten) Stich NICHT zu gewinnen. Am Ende jeder Runde folgt eine einfache Wertung, bevor ihr alle Karten neu mischt und eine weitere Runde beginnt.

In jedem Stich spielt ihr im Uhrzeigersinn je 1 Karte vor euch aus. Wer die siegreiche Karte spielt, beginnt dann den nächsten Stich.

Beginnt ihr den Stich, dürft ihr die erste Karte frei wählen. Die Anderen haben dann die Wahl zwischen den beiden folgenden Möglichkeiten:

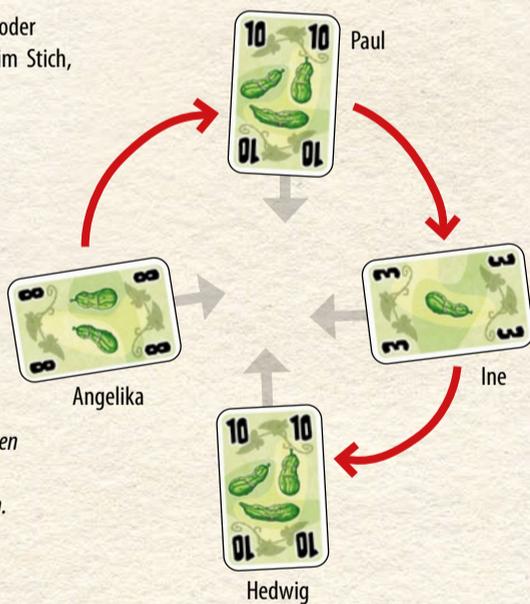
1. Sie spielen eine Karte, die entweder eine gleich hohe Zahl oder höhere Zahl besitzt, als die bisher höchste gespielte Karte im Stich,

oder

2. sie spielen ihre Karte mit der kleinsten Zahl.

Wer die Karte mit der höchsten Zahl gespielt hat, gewinnt den Stich und spielt eine Karte für den nächsten Stich aus.

Gibt es mehrere höchste Karten im Stich, gewinnt die zuletzt gespielte höchste Karte.



Beispiel: Angelika beginnt den Stich mit einer „8“.

Paul spielt eine „10“. Ine kann oder möchte nicht höher spielen

und muss deswegen ihre niedrigste Karte spielen, eine „3“.

Hedwig spielt schließlich eine „10“ und gewinnt diesen Stich.

Sie beginnt anschließend den nächsten Stich.



ENDE DER RUNDE UND WERTUNG

Gewinnt ihr den letzten (siebten) Stich einer Runde, habt ihr es „vergurkt“ und müsst nun zur Strafe Gurken nehmen. Eure siegreiche Karte zeigt die Anzahl an Gurken, die ihr nehmen müsst:

1: 0 Gurken - siehe aber unten	10-11: 3 Gurken
2-5: 1 Gurke	12-14: 4 Gurken
6-9: 2 Gurken	15: 5 Gurken

Wurde im letzten Stich mindestens eine „1“ gespielt, verdoppelt sich die Anzahl an Gurken, die ihr nehmen müsst!

Sammelt eure Gurken vor euch. Habt ihr mehr als fünf Gurken gesammelt, scheidet ihr aus und dürft nicht mehr mitspielen.

Fünf Gurken sind gerade noch sicher! Auf diese Weise scheidet eine Person nach der anderen aus, bis die letzten beiden um den Sieg spielen!

„Gewinnt“ ihr die Runde, indem ihr den letzten Stich gewonnen und deswegen Gurken genommen habt, beginnt ihr mit dem ersten Stich in der nächsten Runde. Habt ihr zu viele Gurken gesammelt und scheidet aus, beginnt die Person zu eurer Linken in der nächsten Runde.

Autor: Traditionell, arrangiert von Friedemann Frieze

Graphik & Layout: Harald Lieske

Redaktion und Produktion: Henning Kröpke

Copyright 2025, 2F-Spiele, Bremen/Germany

2F-Spiele

Fedelhören 64
D-28203 Bremen
www.2f-spiele.de





FIVE CUCUMBERS

Don't get caught in a pickle!

A tricky trick taking game for 2 - 6 players.

IDEA OF THE GAME

Five Cucumbers is a trick taking game with the goal of NOT winning the last trick! So it is not too easy, you have two choices on your turn: Take over a trick by playing a high card or discard your lowest card. It is not enough to keep a low card in your hand for the last trick. You will also need some high cards for taking over key tricks.

Five Cucumbers is a modern variant of the trick taking game "Agurk", well-known primarily in Scandinavia. We are excited to bring you our modern version!

GAME CONTENTS

- 60 playing cards (Four of each value from "1" to "15")
- 30 cucumbers
- This rules sheet



THE DIFFERENT CARDS

* Ranking: "1" is the lowest card, "15" is the highest card. There are no suits in this game. So you are never forced to follow suit.

* 0 - 5 Cucumbers: This is the number of cucumbers the player is forced to take, if they win the last trick with one of these cards.

* "2x": If somebody plays a "1" in the last trick, the number of cucumbers the player is forced to take is doubled.

GAME PREPARATION

1. Place the cucumbers on the table, so everybody can reach them.
2. Shuffle all 60 cards and deal 7 cards to each player. You do not need the remaining cards for this round, set them aside.
3. Choose the player who leads the first trick in the first round.

TURN OVERVIEW

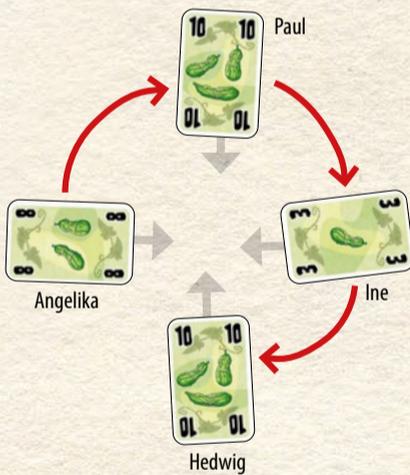
Five Cucumbers is played for several rounds. Each round consists of seven tricks. The goal: do NOT win the last (seventh) trick. The winner of the seventh trick takes their score in cucumbers! Then all cards are shuffled and a new round is dealt.

Everybody in clockwise order plays a card in front of themselves in each trick. The winner of the former trick always leads the next trick.

You may play any card to lead the trick. The other players have the choice between the following two options:

1. They may play a card with the same or higher number than the highest card already played in this trick,
- or
2. They must play their card with the lowest number.

The player who plays the highest card, wins the trick and leads the next trick. If several cards are played with the same number and that number is the highest played, the last person playing that number wins the trick.



Example: Angelika starts the trick with an "8". Paul plays a "10". Ine cannot or does not want to play a higher card, so she is forced to play her lowest card, a "3". Finally, Hedwig plays a "10" and wins the trick. Hedwig then leads the next trick.

END OF THE ROUND AND SCORING

The player winning the last (seventh) trick must take cucumbers. Their winning card shows the number of cucumbers, they are forced to take:

1: 0 cucumbers	10-11: 3 cucumbers
2-5: 1 cucumber	12-14: 4 cucumbers
6-9: 2 cucumbers	15: 5 cucumbers

If at least one player plays a "1" during the final trick, the winner of the trick must take twice the number of cucumbers!

Each player keeps cucumbers from round to round. If a player acquires more than five cucumbers in total, they are out of the game.

Five Cucumbers are the most you can have! In this way, more and more players are eliminated from the game until the final two are playing for victory!

The player who won the last round leads the next trick. If that player won too many cucumbers and is out of the game, the player sitting to their left leads the next trick.

