

FÜNF GURKEN

... und wieder alles vergurkt!

Ein trickreiches Spiel für 2 - 6 Spieler

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

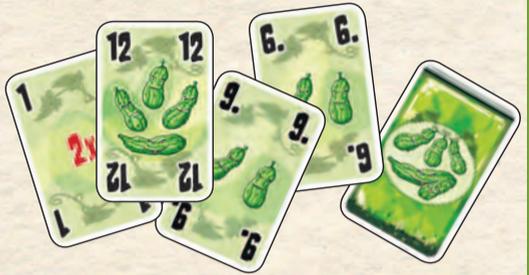
SPIELDEE

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 der Spieler nehmen muss, wenn er 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 Spieler gut erreichbar bereit.
2. Mischt alle 60 Karten sorgfältig und verteilt je 7 Karten an jeden Mitspieler. Die übrigen Karten werden in dieser Runde nicht benötigt und vorerst beiseite gelegt.
3. In der ersten Runde beginnt der jüngste Spieler mit dem ersten Stich.

SPIELBLAUF

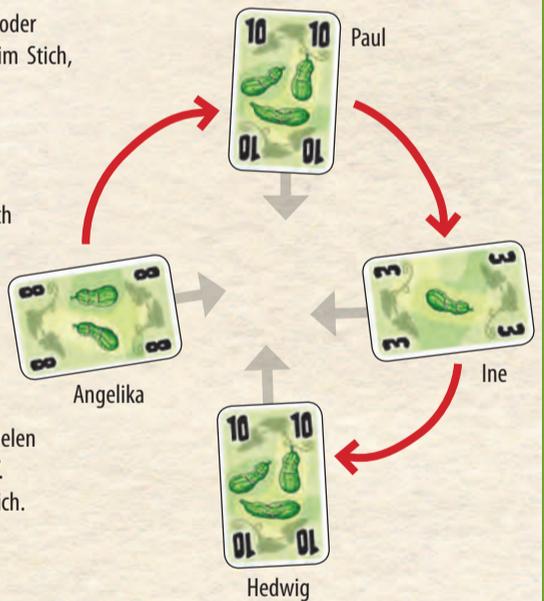
Fünf Gurken verläuft über mehrere Runden. In jeder Runde werden sieben Stiche gespielt. Ziel ist es, den letzten (siebten) Stich NICHT zu gewinnen. Am Ende jeder Runde folgt eine einfache Wertung, bevor alle Karten neu gemischt werden und eine weitere Runde folgt.

Den ersten Stich beginnt der jüngste Spieler, jeden folgenden Stich beginnt der Gewinner des letzten Stiches. Wenn die erste Karte ausgespielt wurde, folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn und spielen jeder eine Karte vor sich aus.

Die erste Karte eines Stiches darf frei gewählt werden. Die anderen Spieler 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.

Der Spieler, der 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, so 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

Der Spieler, der den letzten (siebten) Stich einer Runde gewinnt, hat es „vergurkt“ und muss nun zur Strafe Gurken nehmen. Seine siegreiche Karte zeigt die Anzahl an Gurken, die er sich nehmen muss:

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 der Gewinner des Stiches nehmen muss!

Die Gurken sammelt jeder Spieler vor sich. Wenn ein Spieler mehr als fünf Gurken gesammelt hat, scheidet er aus und darf nicht mehr mitspielen - **Fünf Gurken** sind gerade noch sicher! Auf diese Weise scheiden die Spieler nach und nach aus, bis die letzten beiden um den Sieg spielen!

Der „Gewinner“ der Runde, also der Spieler, der den letzten Stich einer Runde gewonnen und deswegen Gurken genommen hat, beginnt mit dem ersten Stich in der nächsten Runde. Wenn er zuviele Gurken gesammelt hat und ausscheidet, beginnt sein linker Nachbar in der nächsten Runde.



FIVE CUCUMBERS

... Don't get caught in a pickle!
A tricky trick taking game for 2 - 6 players
(With good friends for up to 8 players. Cucumbers may run short.)

IDEA OF THE GAME

Five Cucumbers is a trick taking game with the goal of NOT winning the last trick! It's not 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 new version!

GAME CONTENTS

- 60 playing cards (4x each values of "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 he wins the last trick with one of these cards.

* "2x": If somebody plays a "1" in the last trick, the number of cucumbers 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. In the first round, the youngest player leads the first trick.

TURN OVERVIEW

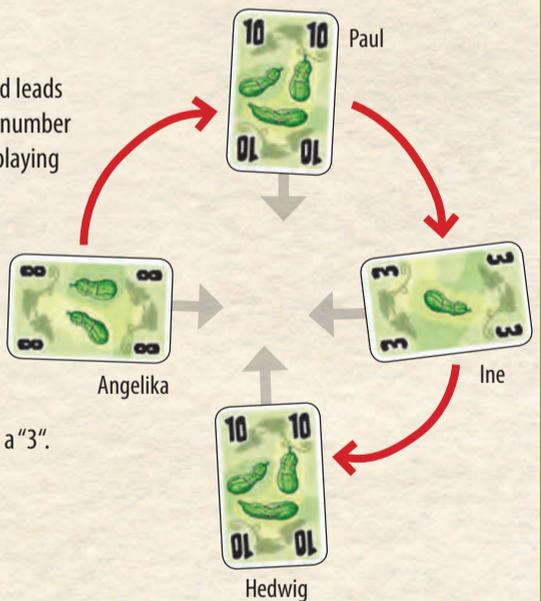
Five Cucumbers is played for several rounds. Each round consists of 7 tricks. The goal: do NOT win the last (seventh) trick. The winner of the seventh trick takes his score in cucumbers! Then all cards are shuffled and a new round is dealt.

The youngest player leads the first trick. Then, the winner of the former trick always leads the next trick. After the first card is played, each player in clockwise order plays a card in front of himself.

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

1. You may play a card with the same or higher number than the highest card already played in this trick, or
2. You must play your 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, screwed up and must take cucumbers. His winning card shows the number of cucumbers, he is forced to take:

1: 0 cucumbers - see below	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 collects their cucumbers. If a player gets more than five cucumbers, he is out of the game - **Five Cucumbers** are the most you can have! In this way more and more players are excluded 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 his left leads the next trick.

