

VIJF AUGURKEN

Niet zuur kijken als je een slag wilt!

een slagenspel voor 2-6 spelers

(ook mogelijk tot 8 spelers, maar dan heb je waarschijnlijk niet genoeg augurken)

SPELDEE

Vijf augurken is een slagenspel waarbij je NIET de laatste slag wilt winnen. Dat lijkt makkelijk, maar schijn bedriegt. Elke beurt heb je twee keuzes: neem je de slag over en speel je een hoge kaart, of speel je je laagste kaart? Met alleen een lage kaart voor de laatste slag zal je niet winnen. Je hebt ook hoge kaarten nodig om strategische slagen over te nemen.

Vijf augurken is een moderne variant van het Scandinavische slagenspel "Agurk".

SPELMATERIAAL

- 60 speelkaarten (met 4x de waardes 1-15)
- 30 augurken
- spelregels



DE KAARTEN

* Rangvolgorde: "1" is de laagste kaart, "15" is de hoogste kaart. Er zijn geen kleuren en/of troeven.

* 0 - 5 augurken: Dit is het aantal augurken dat een speler krijgt als hij de laatste slag met deze kaart wint.

* "2x": Als iemand in de laatste slag een "1" speelt, wordt het aantal augurken verdubbeld.

VOORBEREIDING

1. Leg de augurken in een voorraad op tafel.
2. Schud alle 60 kaarten. Iedere speler krijgt gedekt 7 kaarten en neemt deze op hand. Leg de overgebleven kaarten ter zijde; deze worden niet gebruikt in deze ronde.
3. In de eerste ronde speelt de jongste speler de eerste kaart in de eerste slag.

SPELVERLOOP

Vijf augurken wordt gespeeld in ronden. Elke ronde bestaat uit 7 slagen. Het doel is om niet de laatste (zevende) slag te winnen. De winnaar van de zevende slag krijgt augurken. Daarna worden alle kaarten opnieuw geschud en start een nieuwe ronde.

In de eerste slag speelt de jongste speler de eerste kaart. Elke volgende slag wordt gestart door de winnaar van de vorige slag. Nadat de eerste kaart van een slag is gespeeld, volgen de andere spelers met de wijzers van de klok. Iedere speler legt zijn gespeelde kaart open voor zich neer.

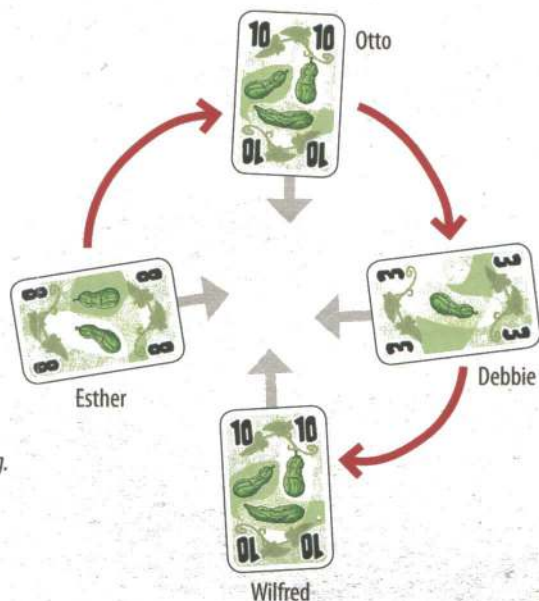
De speler die de eerste kaart in een slag speelt, mag vrij kiezen welke kaart hij speelt. De andere spelers hebben daarna de keuze uit twee mogelijkheden:

1. De speler mag een kaart spelen met dezelfde waarde of hoger dan de hoogste kaart in deze slag.

OF

2. De speler moet de laagste kaart uit zijn hand spelen.

De speler die de hoogste kaart heeft gespeeld wint de slag en start de volgende slag. Als meerdere spelers de kaart met de hoogste waarde gespeeld hebben, dan wint degene die als laatste deze kaart speelde in deze slag.



Voorbeeld: Esther speelt als eerste kaart in deze slag een "8". Otto speelt daarna een "10". Debbie kan geen hogere kaart spelen (of wil dat niet!) en moet dus haar laagste kaart spelen. Dat is een "3". Ten slotte speelt Wilfred een "10". Hij wint de slag en start de volgende slag.



EINDE VAN EEN RONDE

De winnaar van de laatste slag zal zuur kijken, want hij krijgt augurken. Op de kaart waarmee hij de slag won, staat het aantal augurken dat hij moet pakken:

1: 0 augurken – zie hieronder	10-11: 3 augurken
2-5: 1 augurk	12-14: 4 augurken
6-9: 2 augurken	15: 5 augurken

Als minstens één speler een "1" heeft gespeeld in de laatste slag, dan moet de winnaar tweemaal zoveel augurken pakken!

Spelers leggen hun augurken voor zich neer. Als een speler meer dan **vijf augurken** voor zich heeft liggen, heeft hij verloren en ligt hij uit het spel. De andere spelers spelen zonder hem door, tot er één speler overblijft. Die speler wint het spel!

De speler die de laatste slag in de vorige ronde gewonnen heeft, start de eerste slag in de nieuwe ronde. Als die speler daarmee teveel augurken gekregen had en dus niet meer meedoet, start de speler links van hem de nieuwe ronde.

Spelontwerp: traditioneel, bewerkt door Friedemann Friese
Grafisch ontwerp: Harald Lieske
Nederlandse spelregels: Jeroen Hollander
Projectmanager: Jonny de Vries
© 2014 2F-Spiele
© 2017 White Goblin Games

© 2017 White Goblin Games
www.whitegoblingames.nl
Noorderkijl 33
9571 AR 2e Exloërmond
Nederland

