

# FIVE CUCUMBERS

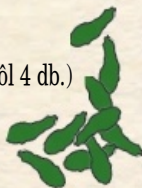
Trükkös kártyajáték 2-6 játékos számára  
(Jóbarátok akár 8-an is játszhatják, de ebben az esetben elfogyhatnak az uborkák)

## JÁTÉKÖTLÉTE

A Five Cucumbers kártyajátékban a cél az, hogy nem szabad elvinni az utolsó ütést! Ez nem könnyű feladat. Amikor te kerülsz sorra két lehetőség van: kiteszel egy nagy lapot, és elviszed az ütést, vagy kiteszed a legkisebb kártyádat. Nem elég ha kis értékű lapot tartogatsz az utolsó ütésre, szükség van nagyobb lapokra is, hogy a fontos ütéseket megszerezhesd. A Five Cucumbers az Agurk kártyajáték modern változata, amit elsősorban Skandináviában ismernek. Örömmel mutatjuk be nektek ezt az új verziót!

## TARTOZÉKOK

60 kártya (1-től 15-ig mindegyikből 4 db.)  
30 uborka  
szabály



## A LAPOK MAGYARÁZATA

- \* Sorrend: "1" a legkisebb lap, "15" a legnagyobb. A játékban nincsenek különböző színek, tehát sosem kell követni a színt.
- \* 0-5 uborka a lapokon: Ennyi uborkát kap az a játékos, aki a forduló utolsó ütését elviszi azzal a lappal.
- \* "2x": Ha valaki egy "1"-est játszik ki az utolsó körben, az uborkák száma megduplázódik.

## ELŐKÉSZÜLETEK

1. Az uborkákat mindenki által könnyen elérhető helyre kell tenni
2. A 60 lapból keverés után mindenkinek 7 lapot osztunk. A maradék lapokra nem lesz szükség ebben a fordulóban, félre lehet őket tenni.
3. Az első forduló első körében a legfiatalabb játékos tesz ki lapot elsőnek.

## FORDULÓ

A játék több fordulón keresztül tart. Minden fordulóban 7 ütést kell elvinni. A cél: az utolsó körben, amikor mindenki a hetedik lapját teszi ki, NE te vidd el a lapokat. Az, aki elviszi az utolsó ütést, uborkákat kap. Ezután újra mind a 60 lapot összekeverjük és új forduló kezdődik.

Az első forduló első körében a legfiatalabb játékos tesz elsőnek lapot. Ezután az előző ütést elvivő játékos tesz először. Miután az első lap lekerült, az óramutató járásának megfelelően következik a többi játékos egymás után.

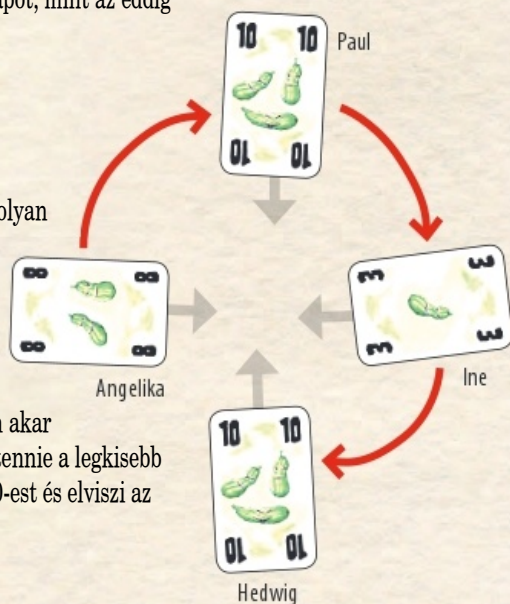
Ha nincs kint lap, akkor bármilyen kártya kijátszható. A többieknek azonban a következő két lehetőség közül kell választaniuk:

- \* kitesz egy ugyanolyan vagy nagyobb értékű lapot, mint az eddig lent lévő lapok közül a legnagyobb vagy
- \* ki kell tennie a legkisebb lapját.

Aki a legnagyobb értékű lapot tette, elviszi az ütést és kezdi a következő kört. Ha több ugyanolyan értékű lap is van és ezek a legnagyobbak, akkor az viszi az ütést, aki utoljára tette ki ezt a lapot.

**Példa:** Angelika kezdi a kört egy 8-assal.

Paul 10-est tesz rá. Ine nem tud vagy nem akar nagyobb értékű lapot tenni, ezért be kell tennie a legkisebb lapját, a 3-ast. Végül Hedwig kitesz egy 10-est és elviszi az ütést. Ezután Hedwig kezdi az új kört.



## FORDULÓ VÉGE ÉS PONTOZÁS

Annak a játékosnak, aki elvitte az utolsó ütést, uborkákat kell elvennie, amelyek száma annak a lapnak az értékétől függ, amivel elvitte az utolsó ütést:

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

Ha legalább egy játékos "1"-es lapot tett ki az utolsó körben, akkor az uborkák száma megduplázódik és így a játékos, aki elvitte az utolsó ütést, kétszer annyi uborkát kap. Mindenki gyűjti szépen az uborkáit és ha valakinek több, mint 5 lesz, kiesett a játékból - ugyanis legfeljebb 5 uborkája lehet minden játékosnak! Így a játékosok szépen kiesnek egymás után, míg végül már csak ketten játszanak a győzelemért!

A következő forduló első lapját az előző fordulót megnyerő játékos teszi ki. Ha túl sok uborkát gyűjtött és emiatt kiesett, akkor a mellette ülő teszi ki az első lapot.

Szerző: Ismeretlen, átdolgozta Friedemann Friese  
Grafika: Harald Lieske  
Megvalósítás: Henning Kröpke  
Angol szabály: Nikki Pontius  
2013, 2F-Spiele, Bremen/Germany

2F-Spiele  
Am Schwarzen Meer 98\*28205 Bremen  
fon: +49(0)421-24-14902  
fax: +49(0)421-24-14903  
Email: [h.kroepke@2f-spiele.de](mailto:h.kroepke@2f-spiele.de)  
[www.2f-spiele.de](http://www.2f-spiele.de)

