

# PIĘĆ OGÓRKÓW

... Uważaj, żeby nie skisić!

Gra karciana z elementem zbierania lew dla 2 - 6 graczy  
(a z dobrymi znajomymi nawet do 8 graczy, choć może zabraknąć ogórków)

## CEL GRY

**Pięć ogórków** to gra, w której co prawda bierze się lewy, jednak głównym celem gry jest to, żeby NIE zdobyć ostatniej lewy! To nie jest jednak prostym zadaniem. Podczas swojego ruchu masz dwie opcje: przebij lewą zagrywając wysoką kartę albo odrzuć swoją najniższą kartę. Zachowanie niskiej karty w ręce do ostatniej rundy nie jest jednak wystarczające. Musisz również zagrywać swoje wysokie karty tak, aby zbierać lewy w kluczowym momencie gry.

**Pięć ogórków** jest odświeżonym wariantem gry Ogórek, popularnej w krajach bałtyckich – zwłaszcza w Szwecji. Z radością przedstawiamy jej nową wersję!

## ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- 60 kart (4x każda z wartości od „1” do „15”),
- 30 drewnianych ogórków,
- niniejsza instrukcja.



## OZNACZENIA KART

- \* numery kart: „1” jest najniższą kartą, a „15” najwyższą. W przeciwieństwie do zwykłej talii, tu karty nie są podzielone na kolory. Nie zagrywa się więc kart do koloru.
- \* 0 - 5 ogórków pośrodku karty: rysunek przedstawia liczbę ogórków, które musi wziąć zdobywca ostatniej lewy (jeśli taka karta znajduje się w lewie).
- \* „2x”: jeśli karta „1” znajduje się w ostatniej lewie, jej zdobywca otrzyma podwójną liczbę ogórków.

## PRZYGOTOWANIE GRY

1. Znaczniki ogórków połóż pośrodku stołu, aby były w zasięgu rąk wszystkich graczy.
2. Potasuj wszystkie 60 kart i rozdaj po 7 z nich każdemu graczowi. Pozostałe karty nie będą potrzebne w tej rundzie, więc odłóż je na bok.
3. Pierwszą rundę rozpoczyna osoba, która ostatnio jadła ogórki.

## PRZEBIEG GRY

Gra **Pięć Ogórków** trwa kilka rund. W każdej **rundzie** rozgrywa się **siedem lew**. Celem grających jest to, aby NIE zdobyć ostatniej (siódmej) lewy. Po zakończeniu każdej rundy następuje podliczenie, a zdobywca ostatniej lewy otrzymuje ogórki. Następnie tasuje się wszystkie karty i rozpoczyna kolejną rundę.

Pierwszą rozgrywkę zaczyna gracz, który ostatnio jadł ogórki. W kolejnych rozdaniach graczem rozpoczynającym jest ten, kto zdobył poprzednią lewą. Po tym, kiedy gracz rozpoczynający położy swoją kartę na stole – w kolejności zgodnej z ruchem



wskazówek zegara – pozostali gracze kładą na niej po jednej karcie. Stos kart zawierający po jednej karcie każdego gracza tworzy lewę.

Jako pierwszą kartę zagrywaną w każdej lewie można wybrać dowolną z posiadanych w ręce. Kolejni gracze muszą wybrać jedną z dwóch możliwych opcji:

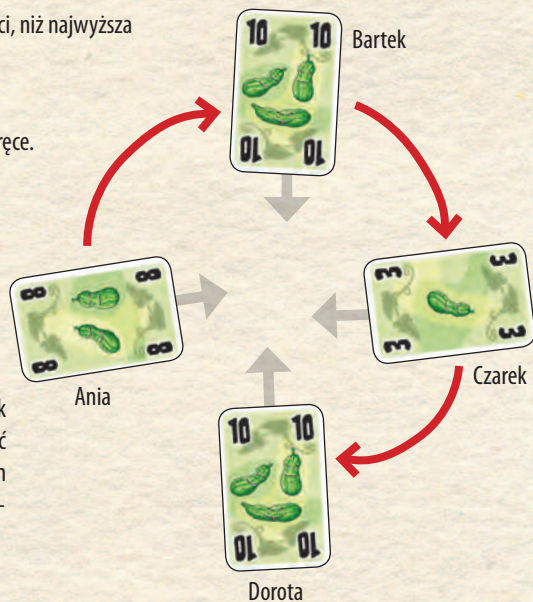
1. zagrać kartę o dokładnie takiej samej albo wyższej wartości, niż najwyższa karta spośród poprzednio zagryanych w bieżącej lewie,

albo

2. zagrać kartę o najniższej wartości spośród posiadanych w ręce.

Zdobywcą lewy jest gracz, którego karta ma najwyższą wartość wśród wszystkich kart w lewie. Ten gracz kładzie na stół kartę z ręki i w ten sposób rozpoczyna nową lewę. Jeśli w lewie jest kilka kart o jednakowej, najwyższej wartości, zdobywcą lewy jest ten, kto położył najsilniejszą kartę jako ostatni.

**Przykład:** Ania rozpoczyna rundę zagrywając „8”. Bartek przebija kartą „10”. Czarek nie może lub nie chce przebić tej lewy, więc musi zagrać swoją najniższą kartę – w tym przypadku „3”. Finalnie Dorota zagrywa kartę „10” i zdobywa tę lewę. Teraz to ona zacznie kolejną rundę.



## KONIEC RUNDY I PODŁĄCZENIE

Gracz, który zdobył ostatnią (siódmą) lewę w rundzie „skisił” i musi, jako karę, wziąć ogórki. Jego „zwycięska karta” wskazuje liczbę ogórków, które otrzyma:

1: 0 ogórków (ale patrz niżej)	10-11: 3 ogórki
2-5: 1 ogórek	12-14: 4 ogórki
6-9: 2 ogórki	15: 5 ogórków

Jeśli w ostatniej lewie znajduje się co najmniej jedna karta „1”, zdobywca tej lewy musi wziąć dwa razy więcej ogórków niż zwykle! Każdy gracz przechowuje swoje ogórki przed sobą na stole. Gdy któryś z graczy zbierze łącznie więcej niż pięć ogórków, spada z gry – **Pięć ogórków** to maksimum, które można mieć! W ten sposób z gry odpadają kolejni gracze do momentu, w którym dwóch graczy rozegra pojedynek o zwycięstwo!

„Zwycięzca” rundy, czyli gracz, który zdobył ostatnią lewę w rundzie (w wyniku czego otrzymał ogórki), będzie graczem rozpoczynającym w kolejnej rundzie. Jeśli jednak odpadł z uwagi na zbyt dużą liczbę posiadanych ogórków, kolejną rundę rozpocznie gracz siedzący po jego lewej stronie.

Autor: gra tradycyjna, zmodyfikowana przez

Friedemanna Friese

Grafika & Skład: Harald Lieske

Produkcja: Henning Kröpke

(c) 2014, Wydawnictwo Lacerta, Polska

(c) 2013-2014, 2F-Spiele, Bremen/Germany

Wydawnictwo Lacerta

skr. poczt 57003

ul. Czarnieckiego 15

53-638 Wrocław

e-mail: kontakt@lacerta.pl

www.LACERTA.pl | www.facebook.com/LacertaPL

