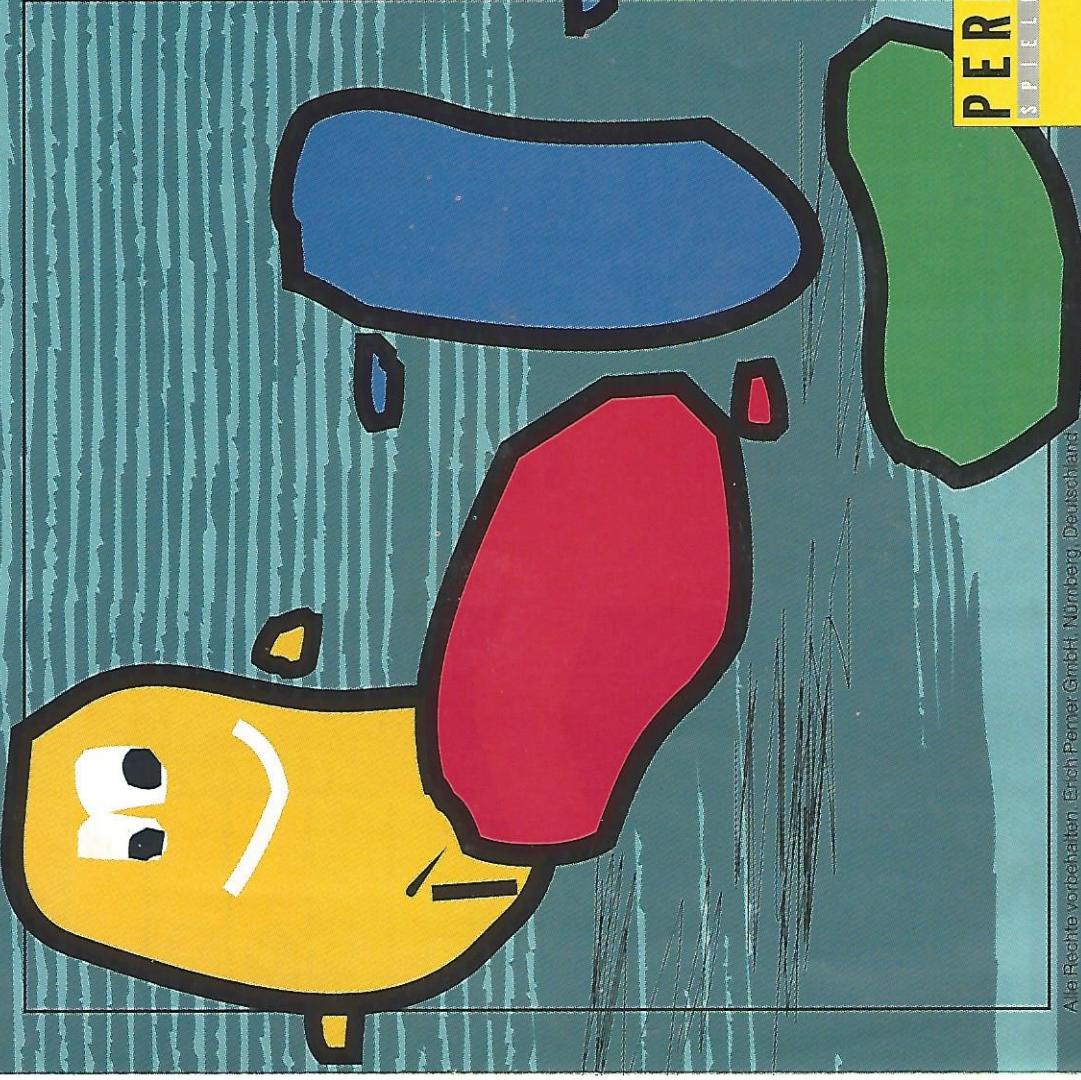


Das Gurkensolo



PERI
SPIELE

Alle Rechte vorbehalten Erich Frenner GmbH Nürnberg, Deutschland

Niek Neuwahl © Niek Neuwahl 1993

9. Es gibt sechs „Spezial“-Anweisungskarten (mit S gekennzeichnet).
 - a) Ist eine der beiden gezogenen Karten eine Spezial-Karte, muß diese Spezial-Anweisung buchstäblich befolgt und ausgeführt werden (ohne Rücksicht auf „wahr“ und „unwahr“). Beide Karten werden auf einen der Ablagestapel abgelegt.
 - b) Sind beide gezogenen Karten „Spezial“-Karten, muß der Spieler sich für eine Spezial-Anweisung entscheiden und diese buchstäblich befolgen und ausführen (ohne Rücksicht auf „wahr“ und „unwahr“). Beide Karten werden anschließend auf einen der Ablagestapel abgelegt.
4. Es kommt vor, daß *kein* Zug möglich ist. Das muß man beweisen! Dazu zeigt der betroffene Spieler seine Anweisungskarten den anderen Spielern. Hat niemand etwas dagegen, werden die Karten auf die Ablagestapel gelegt. Wäre aber ein Zug möglich gewesen, darf der *nächste* Spieler die Anweisungen mit einem Zug seiner Wahl ausführen (er muß aber *nicht*), ehe er zwei Anweisungskarten zieht und seinen eigenen Zug ausführt.
5. Jede Gurke, die gemäß den Anweisungen von Feld 9 aus versetzt wird, darf ab diesem Feld nur noch *einen* Schritt vorwärts bewegt werden (siehe Pkt. 2).
6. Zielenlauf.
ACHTUNG: Gurken, die das Ziel erreicht haben, spielen weiter mit. Sie dürfen aber nicht mehr bewegen werden und gelten im Sinne der Anweisungskarten als „gleich“. Haben drei der vier Gurken das Ziel erreicht, ist das Spiel zu Ende. Sollte der Vorratsstapel vorher aufgebraucht sein, werden die Ablagestapel erneut gemischt und bilden verdeckt einen neuen Vorratsstapel.
7. Punktwertung:
Die Farbe der erst/plazierten Gurke stimmt mit jener auf der Zielenlaufkarte überein

4 Punkte
2 Punkte
Zweite Gurke richtig
Dritte Gurke richtig
Vierte Gurke richtig
8. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl ist Sieger.

- Die Gurkenstrategie**
- A) In einigen Fällen ist *kein* Zug möglich, was für den betreffenden Spieler gar nicht schlecht sein muß. Meist sind aber mehrere Züge möglich. In diesem Fall wird ein Spieler denjenigen Zug auswählen, der am besten seinem Zielenlauf entspricht. Allerdings sollte man nicht zu offen zeigen, welche Bewegungen günstig sind, sonst verrät man seinen gewünschten Zielenlauf.
 - B) Man darf eine Gurke in den ersten neun Feldern maximal *zwei* Schritte nach vor schieben. Oft wird man gezwungen, eine ungünstige Spieldfigur zu spielen. Dann wird man die Figur in den ersten neun Feldern höchstens um *ein* Feld versetzen. Natürlich nimmt man damit in Kauf, daß die anderen Spieler erkennen, daß man diese Figur gar nicht versetzen wollte.

Varianten für Gurkenprofis

- Jeder Spieler zieht zu Beginn *zwei* Zielenlaufkarten. Verläßt die vorderste Gurke das sechste Feld, müssen sich alle Spieler für eine Zielenlaufkarte entscheiden und legen die anderes ab.
Und für Obergurkenprofis: Nehmen Sie die Spezialkarten (S) aus dem Spiel und spielen Sie nur noch mit den „logischen“ Anweisungskarten.
Genug gefaselt, jetzt wird gegurkt.
Viel Spaß mit diesem Spiel wünscht Ihnen Ihr Sieger.

Spielregel

Ein Spiel für 2 - 6 Spieler

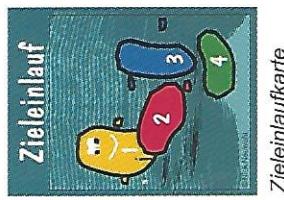
Spielinhalt

1 Spielplan, 4 Gurken in vier Farben, 24 Ziel-
eilaufkarten, 66 Anweisungskarten

Vorbereitungen

Legen Sie alle Gurken nebeneinander auf das weiße Startfeld. Ein Spieler mischt die grünen Zielaufkarten. Jeder Spieler zieht eine „seine“ Zielaufkarte und bewahrt sie - für die anderen unsichtbar - auf.

Nun steht fest, in welcher Reihenfolge der jeweilige Spieler die Gurken ins Gurkenziel bringen soll, z.B. 1. Gelb, 2. Rot, 3. Blau, 4. Grün.



ACHTUNG: z.B. 1. Gelb, 2. Rot usw. heißt: Die gelbe Gurke muß vor der roten Gurke das Gurkenziel erreichen.

Ob die gelbe Gurke links oder rechts von der roten Gurke das Ziel erreicht, ist für das Spiel unerheblich (Zielilauf siehe Pkt. 6 und Plan oben).

ACHTUNG: Die Gurken sind Allgemeingut. Jeale der vier Gurken kann von jedem Spieler gleichberechtigt benutzt werden.

Mischen Sie die gelben Anweisungskarten und legen Sie sie als Vorratsstapel verdeckt neben den Spielplan.

Ziel des Spieles

Jeder Spieler versucht, die vier Gurken entsprechend „seiner“ Zielaufkarte ins Gurkenziel zu bringen. Mittels Punktwertung ermittelt man den Sieger (siehe „Die Gurkenregeln“, Pkt. 7).

Die Gurkenregeln

1. Ein Spieler nimmt zwei Anweisungskarten von Vorratsstapel, die er, für die anderen Mitspieler zunächst unsichtbar, in die Hand nimmt.

Nun muß dieser Spieler eine der vier Gurken so vorwärts versetzen, daß nach dem Zug eine der Anweisungen wahr, die andere unwahr ist (Ausnahme: Spezialkarten Pkt. 9).

2. Eine Gurke darf versetzt werden:

Im blauen Bereich (1 - 9): Zwei Felder oder ein Feld vorwärts (freie Wahl), Im gelben Bereich (10 - Ziel): Ein Feld vorwärts.

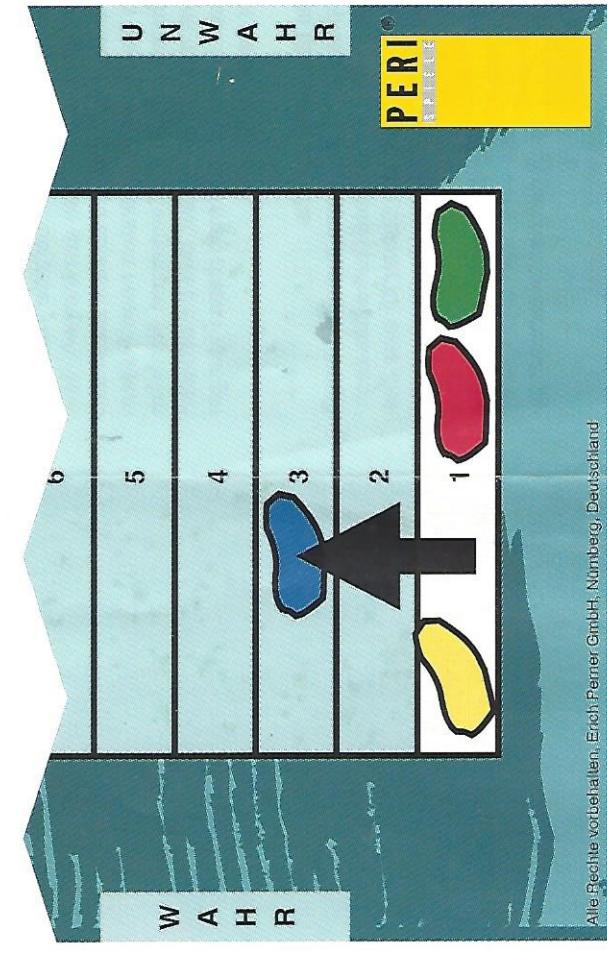
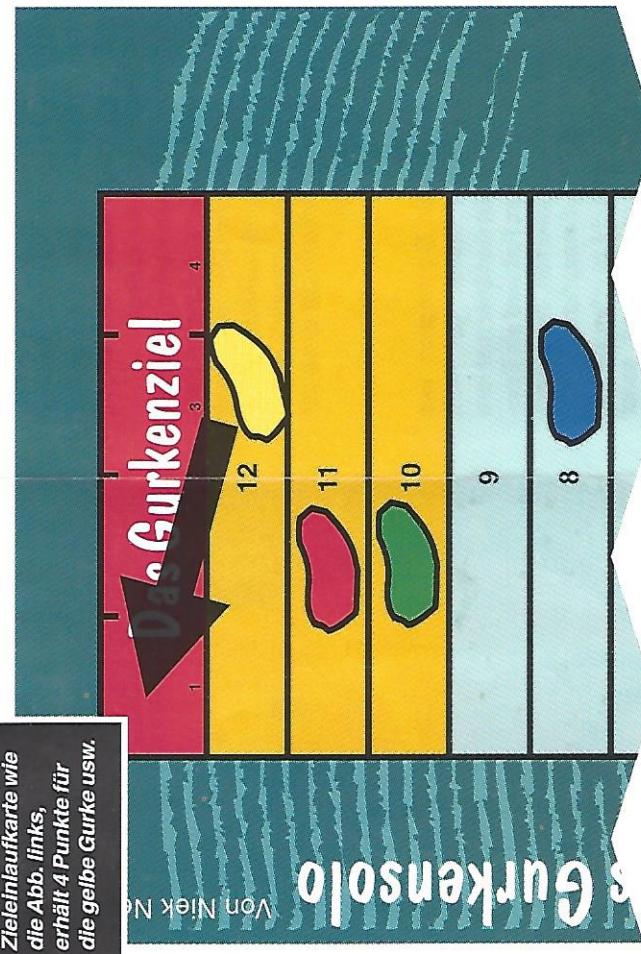
ACHTUNG: Eine Gurke darf nie zurück bewegt werden (außer Spezialkarten schreiben dies vor, Pkt. 9).

Beispiel:

Der erste Spieler zieht folgende Anweisungskarten vom Vorratsstapel:

Karte 1: „Rot gleich Grün“

Karte 2: „Gelb gleich Blau“ Beide Anweisungen sind an der Startposition wahr. Der Spieler muß nun eine der vier Gurken so vorwärts versetzen, daß eine Anweisung wahr, die andere unwahr wird. Also, z. B. die blaue Gurke um zwei Felder vorwärts setzen! „Rot gleich Grün“ ist somit wahr, „Gelb gleich Blau“ ist unwahr.



Ablagestapel „unwahr“

Das Spiel nach einem möglichen ersten Zug.

3. Hat ein Spieler seinen Zug ausgeführt, legt er beide Karten offen aus, und zwar die wahre Anweisung neben „wahr“ und die unwahre Anweisung neben „unwahr“ (Ablagestapel, siehe Abb.). Jetzt kontrollieren alle Spieler den ausgeführten Zug. Ist der Zug richtig, zieht der nächste Spieler zwei Anweisungskarten und macht seinen Zug. War der Zug aber