

Gurke

2-7 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Einfach

Dauer: Kurz

Den letzten Stich jeder Runde nicht verlieren.

AUFBAU

- Ein Standard-52-Karten-Deck mit 2 bis 7 Spielern verwenden.
- 7 Karten an jeden Spieler austeilen.
- Karten rangieren von 2 (niedrig) bis Ass (hoch).

WERTUNG

- Nur der letzte Stich zählt für die Wertung.
- Der Verlierer erhält Strafpunkte in Höhe des Rangs der höchsten Karte (Ass = 14).
- Überschreiten der Punktgrenze (oft 21) führt zum Ausscheiden.

Tipps: Gewinnen Sie einen mittleren Stich mit einer hohen Karte, um die Führung zu übernehmen, dann spielen Sie niedrig, um den letzten Stich zu vermeiden.

AM ZUG

- Eine Karte spielen, die gleich hoch oder höher als die aktuell höchste Karte ist.
- Wenn Sie sie nicht überbieten können, müssen Sie Ihre niedrigste Karte spielen.
- Die höchste Karte gewinnt den Stich und spielt den nächsten aus.

Gurke ist ein skandinavisches Kartenspiel mit schrittweiser Eskalation, bei dem jeder Spieler entweder eine Karte spielen muss, die gleich hoch oder höher als die aktuell höchste Karte ist, oder seine niedrigste Karte spielen muss. Der letzte Stich der Runde trägt das gesamte Risiko, was Timing und Handmanagement entscheidend macht.

Ziel

Den letzten Stich jeder Runde nicht verlieren. Der Spieler, der den letzten Stich verliert, erhält Strafpunkte in Höhe des Wertes der höchsten in diesem Stich gespielten Karte. Der erste Spieler, der die Strafgrenze überschreitet, scheidet aus.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 2 bis 7 Spieler.
2. **Deck:** Standard 52-Karten-Deck.
3. **Geben:** Jeder Spieler erhält 7 Karten, einzeln ausgeteilt.
4. **Kartenrangfolge:** Karten rangieren von 2 (niedrig) bis Ass (hoch).

Spielablauf

1. **Ausspielen:** Der Spieler links vom Geber spielt eine beliebige Karte aus, um den ersten Stich zu beginnen.
2. **Höher spielen oder niedrigste Karte:** Jeder nachfolgende Spieler muss entweder eine Karte spielen, die gleich hoch oder höher als die aktuell höchste Karte im Stich ist, oder seine niedrigste Karte spielen.
3. **Stich gewinnen:** Der Spieler, der die höchste Karte gespielt hat, gewinnt den Stich und spielt den nächsten aus.
4. **Letzter Stich:** Der Verlierer des letzten Stichs erhält Strafpunkte in Höhe des Rangs der höchsten in diesem Stich gespielten Karte.

Punktewertung

- **Strafpunkte:** Die höchste Karte im letzten Stich bestimmt die Strafe. Zahlenkarten zählen ihren Nennwert, Bube ist 11, Dame ist 12, König ist 13, Ass ist 14.
- **Ausscheiden:** Jeder Spieler, dessen kumulierte Punktzahl die vereinbarte Grenze (oft 21) überschreitet, scheidet aus.
- **Gewinner:** Der letzte verbleibende Spieler gewinnt das Spiel.

Varianten

- **Dänische Gurke (Agurk):** Verwendet eine leicht andere Strafstruktur, bei der nur der Verlierer des letzten Stichs bestraft wird.
- **Schwedische Gurka:** Erlaubt es Spielern, unter bestimmten Bedingungen zu passen, anstatt ihre niedrigste Karte zu spielen.

Tipps und Strategien

- Halten Sie eine hohe Karte in Reserve, um einen mittleren Stich zu gewinnen und die Führung zu übernehmen, dann spielen Sie niedrig, um den letzten Stich zu vermeiden.
- Behalten Sie im Auge, welche hohen Karten bereits gespielt wurden, damit Sie wissen, wann es sicher ist, sich zurückzuhalten.
- Zwingen Sie Gegner, ihre hohen Karten früh auszugeben, indem Sie in den ersten Stichen stark ausspielen.

Tipps & Strategie

Der Schlüssel liegt darin, den Zeitpunkt zu steuern, wann man gezwungen ist, seine niedrigste Karte zu spielen. Versuchen Sie, Ihre hohen Karten so zu timen, dass Sie einen Stich vor dem letzten gewinnen und dann sicher ausweichen.

Zählen Sie die Asse und Könige sorgfältig. Sobald alle vier Asse gespielt wurden, wissen Sie, dass die maximale Strafe für den letzten Stich bei 13 liegt, was Ihre Risikoberechnungen ändert.