

Komkommer

2-7 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Makkelijk

Duur: Kort

Vermijd het verliezen van de laatste slag van elke ronde.

OPZET

- Gebruik een standaard dek van 52 kaarten met 2 tot 7 spelers.
- Deel 7 kaarten uit aan elke speler.
- Kaarten rangschikken van 2 (laag) tot Aas (hoog).

SCORE

- Alleen de laatste slag telt voor de score.
- De verliezer neemt strafpunten gelijk aan de rang van de hoogste kaart (Aas = 14).
- Overschrijd de scorelimiet (vaak 21) en je bent uitgeschakeld.

Tip: Win een middelste slag met een hoge kaart om de leiding te nemen, speel daarna laag om de laatste slag te ontwijken.

AAN DE BEURT

- Speel een kaart gelijk aan of hoger dan de huidige hoogste kaart.
- Als je dat niet kunt, moet je je laagste kaart spelen.
- De hoogste kaart wint de slag en opent de volgende.

Komkommer is een Scandinavisch kaartspel van geleidelijke escalatie waarbij elke speler ofwel een kaart gelijk aan of hoger dan de huidige hoogste kaart moet spelen, of zijn laagste kaart moet spelen. De laatste slag van de ronde draagt alle risico, waardoor timing en handbeheer essentieel zijn.

Doel

Vermijd het verliezen van de laatste slag van elke ronde. De speler die de laatste slag verliest, ontvangt strafpunten gelijk aan de waarde van de hoogste kaart in die slag. De eerste speler die de strafdrempel overschrijdt, is uitgeschakeld.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 2 tot 7 spelers.
2. **Dek:** Standaard dek van 52 kaarten.
3. **Delen:** Elke speler ontvangt 7 kaarten, één voor één uitgedeeld.
4. **Kaartrangschikking:** Kaarten rangschikken van 2 (laag) tot Aas (hoog).

Spelverloop

1. **Leiden:** De speler links van de deler leidt een willekeurige kaart om de eerste slag te openen.
2. **Hoger spelen of laagste:** Elke volgende speler moet een kaart spelen die gelijk is aan of hoger is dan de huidige hoogste kaart in de slag, of zijn laagste kaart spelen.
3. **De slag winnen:** De speler die de hoogste kaart speelt, wint de slag en opent de volgende.
4. **Laatste slag:** De verliezer van de laatste slag scoort strafpunten gelijk aan de rang van de hoogste kaart in die slag.

Scoren

- **Strafpunten:** De hoogste kaart in de laatste slag bepaalt de straf. Cijferkaarten scoren hun naamwaarde, Boer is 11, Vrouw is 12, Heer is 13, Aas is 14.
- **Uitschakeling:** Elke speler wiens cumulatieve score de afgesproken limiet overschrijdt (vaak 21) valt af.
- **Winnaar:** De laatste overgebleven speler wint het spel.

Varianten

- **Deense Komkommer (Agurk):** Gebruikt een iets andere strafstructuur waarbij alleen de verliezer van de laatste slag gestraft wordt.
- **Zweedse Gurka:** Staat spelers toe te passen in plaats van hun laagste kaart te spelen onder bepaalde omstandigheden.

Tips en strategieën

- Bewaar een hoge kaart als reserve om een middelste slag te winnen en de leiding te nemen, speel daarna laag om de laatste slag te vermijden.
- Houd bij welke hoge kaarten al gespeeld zijn zodat je weet wanneer het veilig is om terug te houden.
- Dwing tegenstanders hun hoge kaarten vroeg te verbranden door sterk te leiden in de eerste slagen.

Tips & strategie

De sleutel is het beheren van wanneer je gedwongen bent je laagste kaart te spelen. Probeer je hoge kaarten zo te timen dat je een slag voor de laatste wint, en dan veilig kunt ontwijken.

Tel de azen en heren zorgvuldig. Zodra alle vier azen zijn verschenen, weet je dat de maximale straf bij de laatste slag begrensd is op 13, wat je risicoberekeningen verandert.