

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.***

***Ce rêve est devenu réalité.***

***Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***



# Das Gurkensolo

## Règle du jeu

Un jeu de Niek Neuwahl pour 2 à 6 joueurs  
Edité en 1993 chez Peri Spiele

### Contenu

1 plateau de jeu,  
4 concombres de quatre couleurs,  
24 cartes d'objectif,  
66 cartes d'instruction

### Préparation

Mettez tous les concombres côte à côte sur la case de départ blanche. Un joueur mélange les cartes d'objectif vertes.

Chaque joueur reçoit une carte d'objectif dont il prend connaissance et qu'il cache aux autres joueurs.

Cette carte indique dans quel ordre chaque joueur doit respectivement amener les concombres au but, par exemple 1. Jaune, 2. Rouge, 3. Bleu, 4. Vert.



Exemple de carte d'objectif

ATTENTION : si la carte indique par exemple 1. Jaune, 2. Rouge etc. cela signifie que le concombre jaune doit atteindre le but avant le concombre rouge.

Que le concombre jaune parvienne au but à gauche ou à droite du concombre rouge, est sans importance (pour l'arrivée au but, voir paragraphe 6).

ATTENTION : les concombres appartiennent à tous. Chacun des quatre concombres peut être déplacé par tous les joueurs.

Mélangez les cartes d'instruction jaunes et placez-les en pile pour former une réserve face cachée à côté du plateau de jeu.

### But du jeu

Chaque joueur essaie d'amener les quatre concombres conformément à sa carte d'objectif au but. En comptant les points de réussite d'objectif, on découvre le vainqueur (cf. les "règles de la course de concombre", au paragraphe 7).

## Exemple de partie

Une arrivée possible :  
Le joueur avec la  
carte d'objectif  
comme sur  
l'illustration, reçoit 4  
points pour le  
concombre jaune,  
etc.

Pioche

Anweisung  
Für gleich Grün

Pile de défausse  
"juste"

W  
A  
H  
R

U  
N  
W  
A  
H  
R

Anweisung  
Für gleich Blau

Pile de défausse  
"faux"

PERI

Alle Rechte vorbehalten. Erich Perini GmbH, Nürnberg, Deutschland

La partie après un premier mouvement possible.

## Les règles de la course de concombres

1. Le joueur prend deux cartes d'instruction de la pioche, et les regarde secrètement dans sa main.  
Puis, il doit déplacer vers l'avant l'un de quatre concombres de telle sorte qu'après cela l'une des instructions soit fausse et l'autre exacte (à l'exception des cartes spéciales, voir chapitre 9).
2. Un concombre peut être déplacé :  
dans la zone bleue (1 à 9) : de une ou deux cases au choix en avant,  
dans la zone jaune (10 au but) : une seule case en avant.  
ATTENTION : un concombre ne peut jamais reculer (sauf si des cartes spéciales le demandent, voir chapitre 9).

Exemple :

Le premier joueur tire les cartes d'instruction suivantes de la pioche :

Carte 1 : "Rouge comme Vert" (Rot gleich Grün)

Carte 2 : "Jaune comme Bleu" (Gelb gleich Blau)

Au début de la partie, les deux instructions sont vraies puisque tous les concombres sont sur la ligne de départ. Le joueur doit avancer un des quatre concombres pour qu'une instruction devienne fausse, et l'autre juste. Par exemple, il peut avancer de deux cases le concombre bleu ! "Rouge comme Vert" est alors vrai, et "Jaune comme Bleu" est faux.

3. Si un joueur a réalisé son mouvement, il pose les deux cartes visibles, à savoir l'instruction exacte du côté "juste" (wahr) et l'instruction fausse du côté "faux" (voir l'illustration).  
Tous les joueurs vérifient alors le mouvement. S'il est correct, le joueur suivant tire à son tour deux cartes d'instruction et réalise son mouvement. Si le mouvement était incorrect, le concombre est remis à sa place initiale et le joueur suivant peut (sans y être obligé) réaliser un mouvement correct de concombre avec les cartes précédentes, avant de tirer à son tour deux cartes et de d'accomplir son propre mouvement.
4. Il se peut qu'aucun mouvement ne soit possible. On doit alors le démontrer prouver ! Pour cela, le joueur concerné montre ses cartes d'instruction aux autres joueurs.  
Si personne ne peut démontrer le contraire, les cartes sont défaussées. Si cependant un mouvement est possible, le joueur suivant peut en réaliser un de son choix (il n'y est pas obligé) avant de tirer ses deux cartes et de faire son propre mouvement.
5. Chaque concombre qui est parvenu sur la case 9 ne peut plus être déplacé que d'une case en avant (voir paragraphe 2).
6. Arrivée au but :  
Le jeu continue ainsi. Lorsque le premier concombre atteint le but, il est déplacé sur la case marquée d'un chiffre 1 à gauche, le deuxième concombre sur la case 2 etc. (voir illustration).  
ATTENTION : les concombres qui ont atteint le but, continuent à jouer. Cependant, ils ne peuvent plus être déplacés et sont considérés comme étant à la même hauteur pour les instruction de type "comme" (gleich).  
Lorsque trois des quatre concombres ont atteint le but, le jeu s'arrête. Si la pioche est épuisée, les défausses sont mélangées ensemble pour reconstituer une nouvelle pioche.
7. Comptes :  
Le concombre classé premier et correspondant à la carte d'objectif rapporte 4 points.  
Le deuxième concombre correctement pronostiqué rapporte 2 points  
Le troisième concombre correctement pronostiqué rapporte 1 point  
Le quatrième concombre correctement pronostiqué rapporte 3 points
8. Le joueur qui a le plus de points est le vainqueur.

9. Il y a six cartes d'instruction spéciales (avec un "S").
- a) Si l'une des deux cartes tirées est une carte spéciale, cette instruction spéciale doit être exécuté (on ne tient lors pas compte de "juste" et "faux"). Les deux cartes sont ensuite défaussées sur l'une des piles.
  - b) Si les deux cartes tirées sont des cartes spéciales, le joueur doit choisir l'une d'elles et l'exécuter (toujours sans tenir compte de "juste" et "faux"). Puis les deux cartes sont défaussées.

### ***La stratégie de la course de concombres***

- A) Dans certains cas, aucun mouvement n'est possible, ce qui n'est pas forcément désavantageux pour le joueur. Le plus souvent, plusieurs mouvements sont possibles. Dans ce cas le joueur choisira le mouvement qui est le plus en accord avec son objectif.  
Cependant, il ne faut pas montrer trop ouvertement ses objectifs, au risque de se voir contrer par les adversaires.
- B) On peut avancer un concombre de deux cases dans les neuf premières cases. Souvent, on est contraint d'avancer un concombre défavorable. Dans ce cas, on ne l'avancera bien sûr que d'une case. Naturellement, on prend ainsi le risque que les adversaires comprennent vos intentions.

### ***Variante pour des pros de courses de concombres***

Chaque joueur tire deux cartes d'objectif au début. Lorsque le concombre le plus en avant quitte la sixième case, tous les joueurs doivent décider quelle carte ils gardent et doivent jeter l'autre.

Et pour les super-pros de courses de concombres : Retirez les cartes spéciales (S) du jeu et jouez seulement avec les cartes d'instruction "logiques".

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir avec ce jeu.

Niek Neuwahl

© Niek Neuwahl 1993