

All Fives

2-4 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Mittel

Punkte für High, Low, Jack, Five der Trumpffarbe und Game erzielen. Erster mit 11 gewinnt.

AUFBAU

- 2-4 Spieler mit einem Standard-52-Karten-Deck.
- 6 Karten an jeden austeilen. Eine Karte aufdecken, um Trumpf vorzuschlagen.
- Spieler dürfen betteln, um die Trumpffarbe zu ändern.

WERTUNG

- High (1 Pkt), Low (1 Pkt), Jack (1 Pkt), Five (1 Pkt), Game (1 Pkt).
- Game-Punkt geht an den Spieler mit dem höchsten Kartenwert in Stichen.
- Erster mit 11 Punkten gewinnt.

Tip: Hohe Trümpfe früh ausspielen, um Buben und Fünf vor Eroberung zu schützen.

AM ZUG

- Eine Karte ausspielen; Farbe bedienen wenn möglich, sonst beliebige Karte.
- Höchster Trumpf oder höchste Karte der ausgespielten Farbe gewinnt den Stich.
- Wertende Trümpfe beim Stichgewinnen sammeln.

All Fives ist ein Stichkartenspiel aus der All-Fours-Familie, das die klassischen vier Wertungspunkte (High, Low, Jack, Game) um die Trumpf-Fünf als fünftes Wertungselement erweitert. Beliebte in der Karibik und Teilen der amerikanischen Südstaaten, belohnt es sowohl geschicktes Trumpfmanagement als auch sorgfältige Beachtung der Kartenwerte.

Ziel

Punkte erzielen, indem man bestimmte Trumpfkarten in Stichen gewinnt: High (höchster ausgeteilter Trumpf), Low (niedrigster ausgeteilter Trumpf), Trumpf-Bube, Trumpf-Fünf und Game (höchster Kartenwert in Stichen).

Vorbereitung

1. **Spieler:** 2 bis 4 Spieler (4 Spieler können in Partnerschaften zu zweit spielen).
2. **Deck:** Standard 52-Karten-Deck.
3. **Austeilen:** Jeder Spieler erhält 6 Karten, in Dreierpackchen ausgeteilt. Die nächste Karte wird aufgedeckt, um Trumpf vorzuschlagen.
4. **Betteln:** Beginnend links vom Geber können Spieler die aufgedeckte Farbe als Trumpf akzeptieren oder betteln (einen neun Trumpf fordern). Der Geber kann gewähren (3 weitere Karten austeilen und neun Trumpf aufdecken) oder ablehnen (es bleibt dabei).

Spielablauf

1. **Ausspielen:** Der Spieler links vom Geber spielt zum ersten Stich aus.
2. **Farbe bedienen:** Spieler müssen Farbe bedienen, wenn möglich. Wenn nicht, dürfen sie jede Karte spielen, einschliesslich Trumpf.
3. **Stiche gewinnen:** Der höchste Trumpf im Stich gewinnt, oder die höchste Karte der ausgespielten Farbe, wenn keine Trümpfe gespielt werden.
4. **Trümpfe sammeln:** Gewonnene Stiche mit wertenden Trumpfkarten beiseitelegen für die Abrechnung am Ende der Hand.

Punktwertung

1. **High:** 1 Punkt für den Spieler, dem der höchste Trumpf im Spiel ausgeteilt wurde.
2. **Low:** 1 Punkt für den Spieler, dem der niedrigste Trumpf im Spiel ausgeteilt wurde (in manchen Varianten beim ursprünglichen Halter, in anderen beim Stichgewinner).
3. **Jack:** 1 Punkt für den Spieler, der den Trumpf-Buben in einem Stich gewinnt.
4. **Five:** 1 Punkt für den Spieler, der die Trumpf-Fünf in einem Stich gewinnt.
5. **Game:** 1 Punkt für den Spieler, dessen Stiche den höchsten Gesamtkartenwert enthalten (10en = 10, Asse = 4, Könige = 3, Damen = 2, Buben = 1).
6. **Ziel:** Erster Spieler oder erstes Team, das 11 Punkte erreicht, gewinnt.

Varianten

- **All Fours (Original):** Nur vier Punkte werden gewertet (High, Low, Jack, Game), ohne die Five.
- **California Jack:** Trumpf wird durch die oberste Karte des Vorrats bestimmt statt durch eine aufgedeckte Karte, und nach jedem Stich wird vom Vorrat gezogen.
- **Pitch (Setback):** Spieler bieten um das Recht, Trumpf zu bestimmen, indem sie einen Trumpf ausspielen (pitchen).

Tipps und Strategien

- Den Buben und die Fünf der Trumpffarbe schützen, wenn man sie hat; diese werden von Gegnern gezielt gejagt.
- Hohe Trümpfe früh ausspielen, um gegnerische Trümpfe herauszulocken und die eigenen Wertungskarten zu schützen.
- Auf Kartenwerte in den Stichen achten, um beim Game-Punkt mitzukämpfen.

Tipps & Strategie

Trumpfmanagement ist entscheidend. Starke Trümpfe ausspielen, um gegnerische Trümpfe herauszulocken, bevor sie Buben oder Fünf fangen können. Immer die Kartenwerte zählen, um zu wissen, ob man den Game-Punkt gewinnt.

Der Game-Punkt wird oft übersehen, kann aber entscheidend sein. Zehner und Asse in Stichen auch ausserhalb der Trumpffarbe zu sammeln trägt dazu bei. Fünf und Buben schützen, indem man hohe Trümpfe ausspielt.