

All Fours

2-4 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Einfach

Dauer: Kurz

Punkte in vier Kategorien sammeln: High, Low, Jack und Game.

AUFBAU

- Ein Standard-52-Karten-Deck verwenden.
- 6 Karten an jeden der 2-4 Spieler austeilen.
- Die oberste verbleibende Karte aufdecken, um die Trumpffarbe vorzuschlagen.

WERTUNG

- High: 1 Punkt für den höchsten ausgeteilten Trumpf.
- Low: 1 Punkt für den niedrigsten ausgeteilten Trumpf.
- Jack: 1 Punkt für das Fangen des Trumpfbuben.
- Game: 1 Punkt für den höchsten Kartenpunktwert in Stichen (Zehn=10, A=4, K=3, D=2, B=1).

Tipp: Bitten Sie um einen neün Trumpf, wenn Ihre Hand die vorgeschlagene Farbe schlecht unterstützt.

AM ZUG

- Der Nicht-Geber kann den Trumpf akzeptieren oder um einen neün bitten.
- Eine Karte ausspielen; Farbe bedienen wenn möglich, sonst trumpfen oder abwerfen.
- Höchster Trumpf gewinnt den Stich, oder höchste Karte der ausgespielten Farbe.

All Fours ist ein historisches englisches Stichspiel aus dem 17. Jahrhundert. Es ist bemerkenswert für seine vier Wertungskategorien (High, Low, Jack und Game), die dem Spiel seinen Namen geben. Es diente als Vorfahre vieler beliebter amerikanischer Kartenspiele.

Ziel

Punkte in vier Kategorien sammeln: High (höchster Trumpf), Low (niedrigster Trumpf), Jack (Bube des Trumpfes fangen) und Game (höchster Kartenpunktwert in Stichen). Der erste Spieler oder das erste Team, das die Zielpunktzahl erreicht, gewinnt.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 2 bis 4 Spieler, einzeln oder in Partnerschaften.
2. **Deck:** Standard 52-Karten-Deck.
3. **Geben:** Jeder Spieler erhält 6 Karten.
4. **Trumpf:** Die oberste Karte des verbleibenden Decks wird aufgedeckt, um die Trumpffarbe vorzuschlagen.

Spielablauf

1. **Akzeptieren oder bitten:** Der Nicht-Geber kann den vorgeschlagenen Trumpf akzeptieren oder um einen neün 'bitten'. Lehnt der Geber ab, bleibt der Trumpf bestehen; stimmt der Geber zu, werden drei weitere Karten ausgeteilt und ein neür Trumpf aufgedeckt.
2. **Stiche spielen:** Der ältere Spieler spielt aus. Spieler müssen Farbe bedienen, wenn möglich; andernfalls dürfen sie trumpfen oder abwerfen.
3. **Stiche gewinnen:** Der höchste Trumpf gewinnt den Stich, oder die höchste Karte der ausgespielten Farbe, wenn kein Trumpf gespielt wurde.
4. **Hand abschliessen:** Alle sechs Stiche werden gespielt, dann wird die Wertung ermittelt.

Punktewertung

- **High:** Ein Punkt für den Spieler, dem der höchste Trumpf ausgeteilt wurde.
- **Low:** Ein Punkt für den Spieler, dem der niedrigste Trumpf ausgeteilt wurde.
- **Jack:** Ein Punkt für den Spieler, der den Trumpfbuben in einem Stich fängt.
- **Game:** Ein Punkt für den Spieler, dessen gefangene Karten den höchsten Gesamtnennwert haben (Ass=4, König=3, Dame=2, Bube=1, Zehn=10).

Varianten

- **California Jack:** Eine Zwei-Spieler-Variante, bei der der Nachziehstapel offen liegt und den Spielern Informationen über kommende Karten gibt.
- **Seven Up:** Ein amerikanischer Nachfolger, der die gleichen vier Wertungskategorien verwendet, aber einige Spielregeln ändert.

Tipps und Strategien

- Um einen neun Trumpf zu bitten kann vorteilhaft sein, wenn Ihre Hand die vorgeschlagene Farbe schlecht unterstützt.
- Behalten Sie den Trumpfbuben im Auge, da er ein umkämpfter Wertungspunkt ist, den beide Seiten zu fangen versuchen.
- Zählen Sie die Kartenwerte der gewonnenen Stiche, um um den Game-Punkt zu konkurrieren.

Tipps & Strategie

Die Bittmechanik ist ein strategisches Werkzeug. Wenn Ihre Hand im vorgeschlagenen Trumpf schwach ist, bitten Sie um ein Neugeben, um Ihre Chancen in allen vier Wertungskategorien zu verbessern.

Der Game-Punkt erfordert das Zählen der in Stichen gewonnenen Kartenwerte, was eine rechnerische Ebene über die übliche Stichtaktik hinaus hinzufügt.