

Fünfundvierzig

2-10 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Mittel

45 Punkte erreichen durch Stiche mit je 5 Punkten.

AUFBAU

- 2-10 Spieler, 5 Karten an jeden austeilen.
- Eine Karte aufdecken, um Trumpf zu bestimmen.
- Einzigartige Rangfolge: Trumpf-5 > Trumpf-Bube > Herz-Ass.

WERTUNG

- Jeder Stich = 5 Punkte.
- Erster mit 45 gewinnt.

Tipp: Die Trumpf-5 ist immer die mächtigste Karte im Spiel.

AM ZUG

- Farbe nur bedienen, wenn Trumpf ausgespielt wird.
- Die höchste Karte gewinnt den Stich.
- Gewinner spielt als Nächster aus.

Fünfundvierzig ist das Nationalkartenspiel Irlands, ein Stichspiel mit einer einzigartigen Kartenrangfolge, die sich je nach Trumpffarbe und Kartenfarbe ändert. Der erste Spieler oder das erste Team, das 45 Punkte erreicht, gewinnt.

Ziel

Gewinne Stiche mit hochwertigen Karten, um als Erster 45 Punkte zu erreichen.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 2-10 Spieler (oft in Partnerschaften zu zweit oder in Teams).
2. **Deck:** Standard 52-Karten-Deck.
3. **Geben:** 5 Karten an jeden Spieler austeilen. Eine Karte aufdecken, um die Trumpffarbe zu bestimmen.

Spielablauf

1. **Schritt 1:** Der Spieler links vom Geber spielt den ersten Stich mit einer beliebigen Karte aus.
2. **Schritt 2:** Spieler müssen Farbe bedienen, wenn Trumpf ausgespielt wird. Wird eine Nicht-Trumpf-Karte ausgespielt, dürfen Spieler beliebig spielen.
3. **Schritt 3:** Die Kartenrangfolge ist einzigartig: Die Trumpf-5 ist immer der höchste Trumpf, gefolgt vom Trumpf-Buben, dann dem Herz-Ass (immer dritthöchster Trumpf).
4. **Schritt 4:** Die höchste Karte gewinnt den Stich. Der Stichgewinner spielt als Nächster aus.

Punktewertung

- Jeder gewonnene Stich ist 5 Punkte wert. Der höchste Trumpf im Spiel bringt zusätzlich 5 Punkte.
- Der erste Spieler oder das erste Team, das 45 Punkte erreicht, gewinnt das Spiel.

Varianten

- **Auktions-Fünfundvierzig:** Teams bieten um das Recht, Trumpf zu bestimmen, was eine strategische Bietphase hinzufügt.
- **Spoil Five:** Ein verwandtes Spiel, bei dem die Runde 'verdorben' und neu gegeben wird, wenn niemand 3 Stiche gewinnt.

Tipps und Strategien

- Die Trumpf-5 ist die mächtigste Karte. Schütze sie oder nutze sie, um hochwertige Stiche zu gewinnen.
- Denke daran, dass das Herz-Ass unabhängig von der Trumpffarbe immer der drittbeste Trumpf ist.
- Bei Nicht-Trumpf-Ausspielen hast du die Freiheit, beliebig zu spielen, was dir strategische Flexibilität gibt.

Tipps & Strategie

Beherrsche die ungewöhnliche Kartenrangfolge, besonders dass das Herz-Ass immer der dritthöchste Trumpf ist. Die Trumpf-5 dominiert jede Hand.

Die Freiheit, bei Nicht-Trumpf-Ausspielen eine beliebige Karte zu spielen, gibt dir enorme Flexibilität. Nutze dies, um Verlierer abzuwerfen oder strategisch Trümpfe zu spielen.