

Spoil Five

2-10 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Schwer

Dauer: Mittel

3 von 5 Stichen gewinnen, um den Pott zu nehmen, oder das Spiel verderben, damit niemand gewinnt.

AUFBAU

- 2-10 Spieler mit einem Standard-52-Karten-Deck.
- 5 Karten an jeden austeilen; eine Karte für Trumpf aufdecken.
- Alle Spieler setzen in den Pott ein.

WERTUNG

- Wer zuerst 3 Stiche gewinnt, nimmt den Pott.
- Wenn niemand 3 gewinnt, wird der Pott übertragen (verdorben).
- Alle 5 Stiche gewinnen (jinken) bringt einen Bonus.

Tipp: Das einzigartige Rangsystem lernen und Verweigern mit oberen Trümpfen in Schlüssel-momenten nutzen.

AM ZUG

- Bei Trumpf-Ausspiel Farbe bedienen. Bei Nicht-Trumpf darf man bedienen oder trumpfen.
- Die drei höchsten Trümpfe (5, B, Herz-Ass) dürfen verweigern, wenn ein niedrigerer Trumpf ausgespielt wird.
- Die höchste Karte im Stichkontext gewinnt.

Spoil Five ist ein traditionelles irisches Stichkartenspiel mit einem einzigartig komplexen Kartenrangsystem, das sich je nach Farbe ändert. Jeder Spieler erhält fünf Karten und muss versuchen, drei oder mehr Stiche zu gewinnen; wenn dies niemandem gelingt, wird das Spiel verdorben und der Pott übertragen. Es ist das Nationalkartenspiel Irlands und wird seit Jahrhunderten gespielt.

Ziel

Mindestens drei der fünf Stiche gewinnen, um den Pott zu nehmen, oder jeden anderen Spieler daran hindern, dies zu tun (das Spiel verderben).

Vorbereitung

1. **Spieler:** 2 bis 10 Spieler, am besten mit 5.
2. **Deck:** Standard 52-Karten-Deck.
3. **Austeilen:** Jeder Spieler erhält 5 Karten, in Päckchen von 2 dann 3 (oder 3 dann 2) ausgeteilt. Die nächste Karte wird aufgedeckt, um die Trumpffarbe zu bestimmen.
4. **Pott:** Jeder Spieler setzt einen vereinbarten Betrag in den Pott.

Kartenrang

1. **Trümpfe (höchste bis niedrigste):** Trumpf-5, Trumpf-Bube, Herz-Ass (immer drittbester Trumpf), Trumpf-Ass (wenn nicht Herz), dann restliche Trümpfe in einzigartiger Reihenfolge.
2. **Rote Farben (nicht Trumpf):** K, D, B, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, A (Ass ist niedrig bei Karo).
3. **Schwarze Farben (nicht Trumpf):** K, D, B, A, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 (Zahlenkarten von niedrig nach hoch).
4. **Schlüsselregel:** Die Trumpf-5 und der Trumpf-Bube sind immer die zwei höchsten Karten. Das Herz-Ass ist immer der dritthöchste Trumpf, unabhängig von der Trumpffarbe.

Spielablauf

1. **Trumpf rauben:** Wenn ein Spieler das Trumpf-Ass hat, darf er eine Karte aus seiner Hand gegen die aufgedeckte Trumpfkarte tauschen. Der Geber darf bei einem aufgedeckten Ass rauben, indem er vor Spielbeginn eine Karte ablegt.
2. **Ausspielen:** Der Spieler links vom Geber spielt zum ersten Stich aus.
3. **Farbe bedienen:** Spieler müssen Farbe bedienen, wenn Trumpf ausgespielt wird. Wenn eine Nicht-Trumpf-Farbe ausgespielt wird, dürfen Spieler Farbe bedienen oder trumpfen, aber sie dürfen nicht von einer anderen Nicht-Trumpf-Farbe ablegen, wenn sie bedienen oder trumpfen können.
4. **Verweigern:** Die drei höchsten Trümpfe (5, Bube, Herz-Ass) haben ein Privileg: Sie können nicht durch eine niedrigere Trumpf-Ausspielung erzwungen werden. Ein Spieler, der nur obere Trümpfe und keine andere Karte der ausgespielten Farbe hat, darf verweigern.
5. **Jinken:** Wenn ein Spieler die ersten drei Stiche gewinnt, darf er den Pott sofort beanspruchen (jinken). Wenn er weiterspielt und nicht alle fünf gewinnt, verliert er den Pott.

Punktewertung

1. **Gewinnen:** Der erste Spieler, der drei Stiche gewinnt, nimmt den Pott.
2. **Verderben:** Wenn kein Spieler drei Stiche gewinnt, wird die Hand verderben und der Pott wird auf die nächste Runde übertragen und wächst.
3. **Jink-Bonus:** Ein Spieler, der jinkt (alle fünf Stiche gewinnt), erhält oft eine Bonuszahlung von jedem Gegner zusätzlich zum Pott.

Varianten

- **Twenty-Five:** Eine Partnerschaftsvariante von Spoil Five mit Teams, bei der Stichpunkte bis 25 angesammelt werden.
- **Forty-Five:** Eine populäre kanadische und maritim-provinzielle Variante, bei der Teams bis 45 Punkte spielen und 5 Punkte pro gewonnenem Stich erzielen.
- **Auction Forty-Fives:** Spieler bieten um das Recht, Trumpf zu bestimmen, was ein Bietelement zum Spiel hinzufügt.

Tipps und Strategien

- Die einzigartige Trumpf-Rangfolge merken; die 5 und der Bube der Trumpffarbe sind immer die zwei höchsten Karten.
- Das Verweigerungsprivileg der oberen Trümpfe nutzen, indem man sie für entscheidende Momente zurückhält.
- Wenn niemand stark wirkt, auf Verderben spielen, anstatt zu riskieren, die Position durch übermässiges Engagement zu verlieren.

Tipps & Strategie

Das Rangsystem gründlich lernen; es ist die grösste Hürde für neue Spieler. Obere Trümpfe für spätere Stiche aufheben, wenn sie einen dritten Stich sichern können. Wenn man früh zwei gewinnt, damit rechnen, dass Gegner sich zusammentun, um zu verderben.

Die Verweigerungsregel ist ein mächtiges strategisches Werkzeug: Einen oberen Trumpf zurückzuhalten, wenn ein niedrigerer Trumpf ausgespielt wird, erlaubt es, die beste Karte für einen entscheidenderen Moment aufzuheben. Verderben ist eine gültige und oft richtige Strategie.