

All Fives

2-4 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Gemiddeld

Scor punten voor High, Low, Boer, Vijf van troef en Spel. Eerste naar 11 wint.

OPZET

- 2-4 spelers met een standaard dek van 52 kaarten.
- Deel 6 kaarten per speler. Draai een kaart om als voorstel voor troef.
- Spelers kunnen om een andere troefkleur bedelen.

SCORE

- High (1 pt), Low (1 pt), Boer (1 pt), Vijf (1 pt), Spel (1 pt).
- Spelpunt gaat naar de speler met de hoogste totale kaartwaarde in slagen.
- Eerste naar 11 punten wint.

Tip: Speel vroeg hoge troeven om je Boer en Vijf te beschermen tegen inname.

AAN DE BEURT

- Speel een kaart; kleur bekennen als mogelijk, anders elke kaart.
- Hoogste troef of hoogste van de geleide kleur wint de slag.
- Bewaar scorende troeven wanneer je slagen wint.

All Fives is een slagenspel uit de All Fours-familie. Het bouwt voort op de klassieke vier scorepunten (High, Low, Boer, Spel) door de Vijf van troef toe te voegen als vijfde score-element. Het spel is populair in het Caribisch gebied en delen van het Amerikaanse Zuiden, en belooft zowel slim troefbeheer als aandacht voor kaartwaarden.

Doel

Scor punten door specifieke troefkaarten in slagen te winnen: High (hoogste troef uitgedeeld), Low (laagste troef uitgedeeld), Boer van troef, Vijf van troef en Spel (hoogste totale waarde in slagen).

Vorbereiding

1. **Spelers:** 2 tot 4 spelers (4 spelers kunnen in koppels van 2 spelen).
2. **Dek:** Standaard dek van 52 kaarten.
3. **Uitdelen:** Elke speler ontvangt 6 kaarten, uitgedeeld in groepjes van 3. De volgende kaart wordt open gedraaid als voorstel voor de troefkleur.
4. **Bedelen:** Beginnend links van de deler kunnen spelers de omgedraaide kleur als troef accepteren of om nieuwe troef vragen. De deler kan toewijzen (3 extra kaarten uitdelen en een nieuwe troef omdraaien) of weigeren (het spel gaat door met de huidige troef).

Spelverloop

1. **Openingsslag:** De speler links van de deler opent de eerste slag.
2. **Kleur bekennen:** Spelers moeten kleur bekennen als dat mogelijk is. Als dat niet kan, mogen ze elke kaart spelen, inclusief troef.
3. **Slagen winnen:** De hoogste troef in een slag wint, of de hoogste kaart van de geleide kleur als er geen troef gespeeld wordt.
4. **Troeven bewaren:** Gewonnen troefkaarten met scorewaarde worden apart gehouden om aan het einde van de hand te tellen.

Scoren

1. **High:** 1 punt voor de speler die de hoogste troef in het spel uitgedeeld kreeg.
2. **Low:** 1 punt voor de speler die de laagste troef in het spel uitgedeeld kreeg (in sommige varianten gehouden door de oorspronkelijke houder, in andere gewonnen in een slag).
3. **Boer:** 1 punt voor de speler die de Boer van troef in een slag wint.
4. **Vijf:** 1 punt voor de speler die de Vijf van troef in een slag wint.
5. **Spel:** 1 punt voor de speler wiens slagen de hoogste totale waarde bevatten (10en = 10, Azen = 4, Heren = 3, Vrouwen = 2, Boeren = 1).
6. **Doel:** De eerste speler of het eerste team dat 11 punten bereikt, wint.

Varianten

- **All Fours (origineel):** Er worden slechts vier punten gescoord (High, Low, Boer, Spel), zonder de Vijf.
- **California Jack:** Troef wordt bepaald door de bovenste kaart van het resterende dek in plaats van een omgedraaide kaart, en er wordt na elke slag een kaart van het dek genomen.
- **Pitch (Setback):** Spelers bieden op het recht om troef te bepalen door een troefkaart te leiden.

Tips en strategieën

- Bescherm de Boer en de Vijf van troef als je die hebt; tegenstanders mikken op deze kaarten voor makkelijke punten.
- Speel vroeg hoge troeven om de troeven van tegenstanders te trekken en je scorende kaarten te beschermen.
- Let op de kaartwaarden in je slagen om mee te dingen naar het Spelpunt.

Tips & strategie

Troefbeheer is cruciaal. Speel sterke troeven om de troeven van tegenstanders weg te trekken voordat ze je Boer of Vijf kunnen inpikken. Tel altijd de kaartwaarden om te weten of je het Spelpunt aan het winnen bent.

Het Spelpunt wordt vaak over het hoofd gezien, maar kan doorslaggevend zijn. Het verzamelen van 10en en Azen in je slagen, ook buiten troef, draagt bij aan het winnen ervan. Bescherm je Vijf en Boer door hoge troeven te spelen om tegenstanders te ontdoen van hun troeven.