

# All Fours

2-4 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Makkelijk

Duur: Kort

## Verzamel punten in vier categorieën: Hoog, Laag, Boer en Spel.

### OPZET

- Gebruik een standaard dek van 52 kaarten.
- Deel 6 kaarten uit aan elk van de 2-4 spelers.
- Draai de bovenste resterende kaart open als voorstel voor de troefkleur.

### SCORE

- Hoog: 1 punt voor de hoogste uitgedeelde troef in handen.
- Laag: 1 punt voor de laagste uitgedeelde troef in handen.
- Boer: 1 punt voor het veroveren van de troefboer.
- Spel: 1 punt voor de meeste kaartpuntwaarde in slagen (Tien=10, A=4, H=3, V=2, B=1).

*Tip: Bedel om een nieuwe troef als je hand zwak staat in de voorgestelde kleur.*

### AAN DE BEURT

- Niet-deler kan troef accepteren of om een nieuwe bedelen.
- Speel een kaart; kleur bekennen als mogelijk, anders troeven of een andere kaart spelen.
- De hoogste troef wint de slag, of de hoogste kaart van de geleide kleur.

All Fours is een historisch Engels slagenspel dat teruggaat tot de 17e eeuw. Het is opmerkelijk vanwege zijn vier scorecategorieën, Hoog, Laag, Boer en Spel, die het spel zijn naam geven. Het diende als voorloper van vele populaire Amerikaanse kaartspellen.

## Doel

Verzamel punten in vier categorieën: Hoog (de hoogste troefkaart in handen hebben), Laag (de laagste troefkaart in handen hebben), Boer (de troefboer veroveren) en Spel (de meeste kaartpuntwaarde in slagen winnen). De eerste speler of het eerste team dat de doelscore bereikt, wint.

## Vorbereiding

1. **Spelers:** 2 tot 4 spelers, individueel of in koppels.
2. **Dek:** Standaard dek van 52 kaarten.
3. **Delen:** Elke speler ontvangt 6 kaarten.
4. **Troef:** De bovenste kaart van het resterende dek wordt open gedraaid als voorstel voor de troefkleur.

## Spelverloop

1. **Accepteren of bedelen:** De niet-deler kan de voorgestelde troef accepteren of om een nieuwe 'bedelen'. Als de deler weigert, blijft de troef van kracht; als de deler akkoord gaat, worden drie kaarten extra gedeeld en een nieuwe troef omgedraaid.
2. **Slagen spelen:** De oudste hand gaat voor. Spelers moeten kleur bekennen als dat mogelijk is; anders mogen ze troeven of een andere kaart spelen.
3. **Slagen winnen:** De hoogste troefkaart wint de slag, of de hoogste kaart van de geleide kleur als er geen troef gespeeld wordt.
4. **Ronde afsluiten:** Alle zes slagen worden gespeeld, waarna de score wordt opgeteld.

## Scoren

- **Hoog:** Één punt voor de speler die de hoogste troefkaart in handen heeft gekregen.
- **Laag:** Één punt voor de speler die de laagste troefkaart in handen heeft gekregen.
- **Boer:** Één punt voor de speler die de troefboer in een slag verovert.
- **Spel:** Één punt voor de speler wiens veroverde kaarten de hoogste totale naamwaarde hebben (Aas=4, Heer=3, Vrouw=2, Boer=1, Tien=10).

## Varianten

---

- **California Jack:** Een variant voor twee spelers waarbij de stapel open ligt, zodat spelers informatie hebben over aankomende kaarten.
- **Seven Up:** Een Amerikaans afstammend spel dat dezelfde vier scorepunten gebruikt maar sommige spelregels aanpast.

## Tips en strategieën

---

- Om een nieuwe troef bedelen kan voordelig zijn als je hand zwak is in de voorgestelde kleur.
- Houd de troefboer in de gaten, want dat is een omstreden scorepunt dat beide partijen zullen proberen te veroveren.
- Tel de kaartwaarden van de slagen die je wint om mee te dingen naar het Spel-punt.

## Tips & strategie

---

Het bedelmechanisme is een strategisch middel. Als je hand zwak is in de voorgestelde troef, bedel dan om een herdeling om je kansen in alle vier scorecategorieën te verbeteren.

Het Spel-punt vereist het bijhouden van kaartwaarden die in slagen gewonnen zijn, wat een extra rekenlaag toevoegt bovenop de standaard slagentactieken.