**Spelregels High Five.**

**"High Five 1959" (verder te noemen "High Five") is een kaartspel dat is bedacht en [ gratis te downloaden ] wordt aangeboden door Toon Voets, ook bekend als De Bordspellenman uit Schijndel.**

**High Five is een veelzijdig en geliefd kaartspel dat zowel strategische diepgang als sociaal plezier biedt. Het is één van de vele kaartspellen die bedacht zijn door De Bordspellenman.**

**Omdat er veel vraag is naar de spelregels, etc., vindt u op deze speluitleg pagina de benodigde informatie.**

**Het kaartspel wordt al door velen gespeeld, en hier zijn enkele leuke reacties van deze spelers:**

**Fijn dat het spel ook met twee of drie spelers te spelen is.**

**High Five biedt onbeperkte mogelijkheden en heeft bovendien grappige spelelementen.**

**Het is een spel dat gemakkelijk te leren is, maar een uitdaging vormt om goed te spelen.**

**Elke ronde is weer anders, nooit saai.**

**Het is een heel leuk spel, vooral als je het met vier spelers speelt.**

**Je kunt altijd tussentijds stoppen en de volgende dag weer verder gaan.**

**Het spel heeft een enigszins verslavend karakter, maar wel op een positieve manier.**

**Er zit veel in en zoals we mogen verwachten van de Bordspellenman is de geluksfactor laag.**

**Het is een zeer afwisselend spel.**

**Grappig dat je alvorens het spel begint ; iedere speler iedere ronde opnieuw een jokerkaart krijgt.**

**Alle drieën in het spel zijn bijzondere kaarten.**

**We spelen dit spel al jaren met verschillende vrienden en het blijft leuk , je kan tussendoor ook nog lekker kletsen.**

**Tot zo ver enkele reacties.**

**Volgorde van uitleg;**

**001 = Wat heb je nodig.**

**002 = De jokerkaart wanneer mag je die wel of niet gebruiken.**

**003 = Doel van het spel en het uit leggen.**

**004 = Wat moet je iedere ronde doen.**

**005 = Het spel kan op twéé manieren eindigen.**

**006 = Uitleg scores tot dusver:**

**007 = Puntentelling van de kaarten.**

**008 = Delen, enz.**

**009 = De zwarte drieën in de openingshand.**

**010 = Als je aan de beurt bent.**

**011 = Vijf stapeltjes van vijf kaarten.**

**012 = Zwarte drieën.**

**013 = Rode drieën.**

**014 = Aansluiters.**

**015 = Uitleg van de eindscore lijst.**

**016 = Eindscore berekening [ competitie ].**

**017 = Twee spelers.**

**018 = Drie spelers.**

**001 = Wat heb je nodig =**

**High Five wordt gespeeld [ 4 spelers uitleg ] met drie stokken speelkaarten, waarbij zes jokers in het spel blijven zitten. In totaal worden 162 kaarten gebruikt.**

**Het spel kan gespeeld worden door twee of meer spelers. Verder heb je een pen en een scorelijst nodig. De scorelijst kun je via de site uitprinten.**

**Deze korte speluitleg is bedoeld voor 4 spelers , die twéé teams van elk 2 spelers vormen. Twéé spelers van een team zitten schuin [ diagonaal ] tegenover elkaar.**

**Tijdens het spelen mogen teamgenoten niet overleggen en ook geen uitingen doen over hoe goed of slecht hun speelkaarten zijn.**

**002 = De jokerkaart: wanneer mag je die wel of niet gebruiken?**

**Je mag de jokerkaart nooit pakken om een weggegooide kaart van de tegenstander uit te leggen. Ook mag je een jokerkaart niet gebruiken om voor de eerste keer in een ronde op tafel te komen (het zogenaamde "op tafel komen voor de eerste keer").**

**Daarnaast mag je een jokerkaart niet gebruiken voor of in een straatje. Echter, eenmaal op tafel mag je een joker of meerdere jokers aansluiten bij de kaarten van je eigen team, behalve bij een straatje en ook niet bij de zgn. vijf maal vijf stapeltjes.**

**Let op: als je een jokerkaart uitlegt, moeten daar minstens twee echte kaarten bij zitten.**

**Voorbeeld:**

**8 - 8 - joker:                mag wel.
8 - joker - joker:         mag niet.
8 - 8 - joker - joker:    mag wel.**

**Er mogen maximaal twee jokerkaarten in een rij liggen.**

### **003 = Doel van het spel en het uit leggen:**

**Het doel van High Five is om iedere ronde zoveel rijtjes en minimaal één straatje uit te leggen om zo veel mogelijk punten te scoren en de zogenaamde kruisjes (strafpunten) te voorkomen.**

**Voorbeelden van rijtjes zijn;**

**Harten 8 ruiten 8 en harten 8 of Klaveren 10 schoppen 10 en ruiten 10 .**

**Voorbeelden van straatjes zijn;**

**Harten 7 harten 8 en harten 9 of Ruiten 4 ruiten 5 en ruiten 6.**

**Om punten te kunnen scoren, moet je of je teamgenoot in elke ronde kaarten uitleggen met een minimaal aantal punten om op tafel te mogen komen.**

**Het aantal punten 50 , 50 , 60 , 80  of 100 dat je moet uitleggen, wisselt per ronde.**

**De eerste punten [  openingshand ] uit leggen doe je zonder jokerkaarten te gebruiken. Ook een weg gegooide kaart mag je niet uit leggen met een jokerkaart.**

**Als je het uit maakt moet je een kaartweggooien.**

**004 = Wat moet je iedere ronde doen:**

**001 = Probeer in elke ronde één van de vijf getallen [50, 50, 60, 80, 100] van de scorelijst weg te spelen.**

**002 = Maak in elke ronde ook minimaal een straatje van vijf kaarten.**

**003 = Maak minimaal vijf stapeltjes van vijf kaarten.**

**004 = Leg zoveel mogelijk punten op tafel.**

**005 = Voorkom dat je een zogenaamd "kruisje" krijgt.**

**Je mag zelf kiezen welk getal [50, 50, 60, 80, 100] van de vijf je in een ronde weg wilt spelen; dit hoeft niet in een bepaalde volgorde. Het getal 50 moet echter twee keer worden weggespeeld.**

**Als je een getal hebt weggespeeld, streep je dat getal door van de scorelijst. Je hebt een getal in een ronde weggespeeld als het voldoet aan de volgende drie criteria:**

**001 = Je hebt genoeg punten op tafel liggen.**

**002 = Je hebt minimaal vijf keer vijf rijtjes gemaakt.**

**003 = Je hebt een straatje van minimaal vijf kaarten gemaakt.**

**De vijf getallen [50, 50, 60, 80, 100] vertegenwoordigen het aantal punten dat je minimaal moet uitleggen in een ronde om op tafel te mogen komen. Zie ook "Puntentelling van de kaarten."**

**Als het niet is gelukt om de zojuist drie genoemde punten [001 t/m 003] te volbrengen, krijg je in die beurt een kruisje door het getal dat je had uitgelegd.**

**Heb je drie kruisjes gehaald dan verlies je de wedstrijd.**

**005 = Het spel kan op twéé manieren eindigen.**

**Het spel eindigt als;**

**001; Een team alle zes de getallen heeft weg gespeeld , het team met de meeste punten wint.**

**002; Eén of beide teams drie kruisjes hebben.**

**Als beide teams drie kruisjes hebben behaald, eindigt het in een gelijkspel; er is geen winnaar. Dit zou kunnen gebeuren als beide teams al twee kruisjes hebben en de afpakstock helemaal wordt opgespeeld en op deze manier elk team hun derde kruisje krijgt.**

**Om het uit te mogen maken, moet je elke ronde het volgende uitleggen:**

**001 = Je moet minimaal één straatje van dezelfde speelsoort (zonder jokers) van minimaal 5 kaarten hebben uitgelegd, en**

**002 = Je moet minimaal 5 stapeltjes van vijf kaarten hebben gemaakt.**

**Als je aan punten 001 en 002 hebt voldaan, kras dan het getal op de scorelijst door wat je hebt uitgelegd.**

**Dat getal hoef je niet meer te halen.**

**006 = Uitleg scores tot dusver:**

**Voor deze uitleg scores tot dusver: moet je naar de website gaan omdat het duidelijk gemaakt wordt met o.a. foto’s.**

### **007 = Puntentelling van de kaarten.**

**Alle punten die je op tafel hebt gelegd zijn pluspunten, en de kaarten die je in je hand hebt zijn minpunten.**

**Waarde van de kaarten:**

* **Joker = 50 punten.**
* **Aas = 20 punten.**
* **Twee = 20 punten.**
* **8 t/m Heer = 10 punten.**
* **4 t/m 7 = 5 punten.**
* **De drieën = nul punten.**

**Vijf in een rij gemaakt = 50 punten + telling van de kaarten.**

**Vijf in een rij "Straatje" = 50 punten + telling van de kaarten. (Je mag geen jokers in een straatje gebruiken)**

**Het team dat het uitmaakt krijgt 100 pluspunten.**

**Leg je bijvoorbeeld 5 boeren uit als openingskaarten dan is dat op dat moment 50 punten als uitleg en geen 50 + 50 [ waarde van een rijtje ].**

**Schrijf tijdens het spelen het getal omcirkeld op dat je uitgelegd hebt; je mag het nog niet gaan doorstrepen.**

**Dit mag pas als het rondje uit is en je hebt voldaan aan de criteria.**

**Criteria= Minstens een straatje van vijf kaarten en minstens vijf rijen van vijf kaarten.**

**Als een team uit is en de tegenstander had in die ronde bijvoorbeeld 60 uitgelegd maar niet aan de volledige criteria voldaan, dan krijgt het winnende team 60 extra punten in die ronde.**

**Hebben beide teams in een ronde niet voldaan (de afpakstock is opgespeeld) aan de criteria, is er geen score.**

**Beide teams krijgen een kruis en geen score in deze ronde.**

**008 = Delen, enz.**

**Voordat je de kaarten één voor één gaat delen, moet je ervoor zorgen dat alle drieën die in het spel zitten, goed verdeeld worden.**

**Het is niet leuk als een speler na het delen twee zwarte drieën of twee rode drieën afpakt omdat die nog bij elkaar zitten.**

**In elke openingsronde krijgt elke speler een jokerkaart voordat er geschud en gedeeld wordt.**

**Er blijven twee jokers in de deelstok zitten.**

**In een ronde krijgen alle spelers dus elk 13 speelkaarten, waarvan één jokerkaart."**

### **009 = De zwarte drieën in de openingshand.**

**Mocht een speler twee of meer zwarte drieën krijgen in zijn openingshand, dan mag je deze zwarte drieën inleveren en daarvoor een nieuwe kaart(en) pakken.**

**Je bent niet verplicht om de zwarte drieën in te leveren.**

**En je mag ook één zwarte drie inleveren en er nog één in je hand houden als weggooikaart. Je laat dan wel eerst aan de tegenstanders zien dat je op voorhand twee of meer zwarte drieën had.**

**Als je zwarte drieën inlevert, moet de zwarte drie[ën] in de afpakstok gemengd worden en wordt de afpakstok eventueel geschud.**

**Voor een enkele zwarte drie in je hand mag je geen nieuwe kaart pakken.**

**Ook als je tijdens het verdere spelen twee zwarte drieën afpakt, mag je daarvoor geen vervangende kaart nemen.**

**10 = Als je aan de beurt bent;**

**Heb je twee mogelijkheden:**

**001 = Of twee kaarten afpakken van de stok.**

**002 = Of de weggooikaart pakken en uitleggen en de eventueel aanwezige kaarten van die weggooistok ook verplicht pakken.**

**Bij het weggooien van kaarten worden er twee zogenaamde weggooistapeltjes gecreëerd. Je mag alleen dat stapeltje pakken waar de weggooikaart op ligt.**

**De weggooikaarten worden duidelijk zichtbaar voor alle vier de spelers op een van de twee stapeltjes gelegd.**

**Als de volgende speler de weggooikaart niet wil, draait deze de weggooikaart om en pakt twee kaarten van de afneemstok.**

### **011 = Vijf stapeltjes van vijf kaarten.**

**Je moet eerst vijf stapeltjes van exact vijf kaarten maken, dus nog geen zesde kaart of meer kaarten aansluiten. Je mag pas aansluiten bij de stapeltjes van vijf als je minimaal vijf stapeltjes van vijf gemaakt hebt.**

**In een rijtje mogen dubbelle kaarten zitten.**

**Voorbeeld= Harten 10 ruiten 10 harten 10 en harten 10**

**Stapeltjes van vijf mogen van dezelfde waarde zijn. Zo kan het voorkomen dat je bijvoorbeeld twee stapeltjes van 5 x Heren gemaakt hebt, enz.**

**Het straatje mag wel meteen langer worden dan vijf kaarten.**

**Gemaakte stapeltjes van vijf kaarten leg je in eerste instantie met de beeldzijde naar beneden op tafel totdat je vijf stapeltjes van vijf gemaakt hebt, en draai ze daarna pas weer om.**

**Als er minimaal vijf stapeltjes gemaakt zijn, mag je daar aansluiters bij leggen. Je mag niet aansluiten bij de kaarten van de tegenstanders.**

**012 = Zwarte drieën**

**De klaveren of schoppendrieën hebben geen waarde, maar je mag wel precies drie zwarte drieën uitleggen om het spel te beëindigen en dan een zwarte drie weg gooien als uit kaart.**

**Dus het uitleggen van vier zwarte drieën of meer is niet toegestaan. Als een speler een zwarte drie weggooit, mag de tegenstander deze nooit pakken.**

**013 = Rode drieën ;**

**Rode drieën kun en mag je niet uitleggen. Die moet je meteen inleveren wanneer het jouw beurt is.**

**Hiervoor moet je direct twee kaarten per rode drie (één kaart bonus) van de afneemstok pakken.**

**014 = Aansluiters ;**

**Een weg gegooide directe aansluiter van zowel een straatje als een rij mag je pakken om aan te sluiten en tevens de bijbehorende weggooistok.**

**Je mag een weggooikaart nooit uitleggen met een joker. Als je een weggooikaart wilt pakken om uit te leggen, moet dit altijd met twee echte kaarten van dezelfde waarde zijn, bijvoorbeeld 7, 7 of 9, 9, of iets dergelijks.**

**Dit kan nooit een kaart van een straatje in je hand zijn.**

**Dus als je bijvoorbeeld een ruiten 7 en 8 in je hand hebt en de tegenstander gooit een ruiten 6 of een ruiten 9 weg, mag je deze weggooikaart niet pakken om er een straatje mee te gaan vormen.**

**De zgn. weggegooide halve aansluiters mag je niet pakken om uit te leggen.**

**Je mag ook geen straatjes creëren of aansluiten met een jokerkaart.**

**Als er geen of te weinig kaarten (nul of één kaart) zijn om van de afpakstok te pakken, moet het rondje opnieuw gespeeld worden. Niemand krijgt een score en mag geen getal [ 50 50 60 80 100 ] doorstrepen.**

**Beide teams krijgen in dat geval een kruis.**

**015 = Uitleg van de eindscorelijst.**

**Voor deze uitleg moet je naar de website.**

**Het team Jos en Toon heeft deze spelronde gewonnen omdat ze de meeste punten hebben gescoord. Dit ondanks dat ze twee keer een kruis hebben gekregen.**

**Zouden ze een derde kruis hebben gekregen, dan zouden Jos en Toon verloren hebben, ondanks dat ze meer punten hebben.**

**Anja en Jose hebben wel alle vijf hun getallen weggespeeld, maar niet voldoende punten gescoord om te winnen.**

**016 = Eindscore berekening [ competitie ].**

**Als minimaal één team alle vijf de getallen van de scorelijst heeft weggespeeld, is het spel voorbij en worden de punten geteld en verrekend door de laatste twee cijfers van hun score af te halen, en het getal dat ontstaat zijn je pluspunten.**

**Als er een team drie kruisjes heeft gehaald, krijgen ze de score nul.**

**Voor deze uitleg moet je naar de website.**

**Voorbeeld van de foto hierboven:**

**Team Jos en Toon hebben 3915 punten.**

**Team Anja en José hebben 3800 punten.**

**Het getal 3915 wordt 39.**

**Het getal 3800 wordt 38.**

**Team Jos en Toon scoren 39 pluspunten en vullen dat in op de eventuele competitielijst.**

**Team Anja en José scoren 38 pluspunten en vullen dat in op de eventuele competitielijst.**

**Zou de score 3995 en 3900 zijn, dan spreken we van een gelijkspel, 39 - 39.**

**017 = Twee spelers.**

**Variant =**

**Als je High Five met twee spelers speelt, deel je voor iedere speler 2 x 12 kaarten en één joker per speler.**

**Er blijven vier jokers in de deelstock zitten.**

**018 = Drie spelers.**

**Dit spel kun je ook met drie spelers spelen.**

**Het enige verschil met vier spelers is dat als een speler zijn straatje en minimaal 5 rijtjes x 5 niet gehaald heeft en deze speler bijvoorbeeld 80 uit gelegd heeft , de 80 punten naar de winnaar van desbetreffend rondje gaan.**

**Het kan zelfs voorkomen dat er twee spelers zijn die het niet gehaald hebben om zowel een straatje als 5 x 5 te maken , de uitleg punten van beide spelers gaan dan naar de winnaar van het desbetreffend potje.**

**Deze spelregels zijn voor het laatst aangepast op 23 december 2021.**

**Heel veel plezier met dit leuke kaartspel van de Bordspellenman uit Schijndel !**