

Cinq Cents

4 joueurs

43 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Longue

Atteindre 500 points en remportant des levées selon votre enchère.

MISE EN PLACE

- 3 à 5 joueurs.
- Jeu spécial de 43 cartes (incluant jokers).
- Distribuez 10 cartes à chaque joueur, 3 au kitty.

SCORE

- Atteindre l'enchère = 10 points par levée annoncée.
- Rater l'enchère = pénalité égale à la valeur de l'enchère.
- Adversaires : 10 points par levée remportée.

Conseil: Ne dépassez pas votre capacité à tenir l'enchère avec les cartes disponibles.

À VOTRE TOUR

- Enchérissez sur le nombre de levées et l'atout.
- Le plus haut enchérisseur prend le kitty et défausse 3 cartes.
- Jouez les levées selon les règles de l'atout sélectionné.

Le 500, également connu sous le nom de Cinq Cents, est un jeu de levées classique qui implique stratégie et travail d'équipe. Il se joue généralement à quatre joueurs en équipes de deux.

Joueurs

Le 500 se joue généralement à quatre joueurs en équipes de deux. Les partenaires s'assoient face à face.

Cartes

Le 500 se joue avec un jeu de 43 cartes, plus un Joker. À partir d'un jeu standard de 52 cartes, retirez tous les 2 et les 3 (de toutes les couleurs) et les 4 noirs (4 de pique et 4 de trèfle). Les 4 rouges restent dans le jeu. Ajoutez le Joker pour un total de 43 cartes.

- Joker (le plus haut)
- Bower droit (le Valet de la couleur d'atout)
- Bower gauche (l'autre Valet de la même couleur que la couleur d'atout)
- As, Roi, Dame, Valet, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4

Objectif

Le but du 500 est d'être la première équipe à atteindre 500 points ou plus. Les points sont marqués en remportant des levées pendant chaque main. Des points sont également déduits lorsque l'équipe ne parvient pas à remplir son enchère.

Mise en place

- Distribution** : Après avoir mélangé le jeu, distribuez trois cartes à chaque joueur, puis une carte face cachée au chien (veuve). Ensuite, distribuez quatre cartes à chaque joueur et une de plus face cachée au chien. Enfin, distribuez trois cartes à chaque joueur et la dernière carte face cachée au chien. Chaque joueur a 10 cartes, et le chien contient 3 cartes face cachée.
- Enchères** : Le joueur à gauche du donneur enchérit en premier, et les enchères se déroulent dans le sens des aiguilles d'une montre. Les joueurs enchérissent sur le nombre de levées qu'ils pensent pouvoir remporter dans la main. Les enchères vont de 6 à 10, avec la possibilité de passer. Vous pouvez aussi passer si vous estimez que votre main n'est pas assez forte. Une fois que vous passez, vous ne pouvez plus enchérir.

Déroulement du jeu

1. **Couleur d'atout et chien** : Le plus offrant prend les 3 cartes du chien, les ajoute à sa main, puis écarte 3 cartes face cachée. L'enchère détermine la couleur d'atout.
2. **Entame** : Le gagnant de l'enchère (le déclarant) entame la première levée en jouant n'importe quelle carte de sa main.
3. **Suivre la couleur** : Les joueurs doivent suivre la couleur si possible. S'ils ne peuvent pas suivre la couleur, ils peuvent jouer n'importe quelle carte.
4. **Remporter les levées** : Le joueur qui joue la carte de rang le plus élevé dans la couleur demandée ou la carte d'atout de rang le plus élevé remporte la levée. Le gagnant entame la levée suivante.
5. **Décompte des points** : L'équipe enchérisseuse marque des points selon son enchère si elle l'atteint ou la dépasse. Si elle échoue, elle perd la valeur en points de l'enchère. L'équipe non enchérisseuse marque 10 points par levée remportée, quel que soit l'enchère. Si l'équipe enchérisseuse remporte plus de levées que prévu, elle ne reçoit pas de points supplémentaires.

Tableau des points

- **6 levées** : Pique 40, Trèfle 60, Carreau 80, Cœur 100, Sans Atout 120
- **7 levées** : Pique 140, Trèfle 160, Carreau 180, Cœur 200, Sans Atout 220
- **8 levées** : Pique 240, Trèfle 260, Carreau 280, Cœur 300, Sans Atout 320
- **9 levées** : Pique 340, Trèfle 360, Carreau 380, Cœur 400, Sans Atout 420
- **10 levées** : Pique 440, Trèfle 460, Carreau 480, Cœur 500, Sans Atout 520

Victoire

La première équipe à atteindre 500 points ou plus remporte la partie.

Conseils et stratégie

Enchérissez prudemment ; une enchère trop haute peut entraîner de lourdes pénalités.

Le joker est souvent la carte décisive ; planifiez comment l'utiliser pour maximiser votre enchère.