

# Cinquecento

4 giocatori

43 carte

Difficoltà: Media

Durata: Lunga

**Essere la prima squadra a raggiungere 500 punti vincendo i contratti di dichiarazione.**

## PREPARAZIONE

- Usa un mazzo da 43 carte (rimuovi 2, 3 e 4 neri) più un Jolly.
- 4 giocatori in 2 partnership; distribuisce 10 carte ciascuno con 3 nel kitty.

## PUNTEGGIO

- Ogni presa vinta oltre le prime 6 vale 1 punto.
- Il gioco continua fino a un punteggio prestabilito o a un numero di mani.

*Consiglio: Guida con i tuoi semi forti per estrarre le carte di atout degli avversari.*

## AL TUO TURNO

- Dichiarare da 6 a 10 prese con un seme di atout; chi dichiara di più prende il kitty e scarta 3.
- Il dichiarante guida per primo; rispetta il seme se possibile.
- Jolly è il più alto, poi Bower destro, Bower sinistro, poi A-K-Q in ordine.

500, noto anche come Cinquecento, è un classico gioco a prese che unisce strategia e lavoro di squadra. Si gioca tipicamente da quattro giocatori in squadre di due.

## Giocatori

500 si gioca tipicamente da quattro giocatori in squadre di due. I partner siedono l'uno di fronte all'altro.

## Carte

500 si gioca con un mazzo da 43 carte, più un Jolly. Da un mazzo standard da 52 carte, rimuovi tutti i 2 e i 3 (da tutti i semi) e i 4 di picche e fiori. I 4 rossi rimangono nel mazzo.

- Joker (highest)
- Right Bower (the trump suit's Jack)
- Left Bower (the other Jack of the same color as the trump suit)
- Ace, King, Queen, Jack, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4

## Obiettivo

L'obiettivo di 500 è essere la prima squadra a raggiungere 500 punti o più. I punti si ottengono vincendo prese durante ogni mano.

## Preparazione

Distribuisce 10 carte a ciascun giocatore con 3 carte nel 'kitty'. I partner siedono l'uno di fronte all'altro.

1. **Dealing:** After shuffling the deck, deal three cards to each player, then one card face-down to the kitty (widow). Next, deal four cards to each player and one more face-down to the kitty. Finally, deal three cards to each player and the last card face-down to the kitty. Each player has 10 cards, and the kitty has 3 cards face-down.
2. **Bidding:** The player to the dealer's left bids first, and bidding proceeds clockwise. Players bid on the number of tricks they believe they can win in the hand. Bids range from 6 to 10, with the option to pass. You can also pass if you don't feel like you have a strong enough hand. Once you pass, you can no longer bid.

## Svolgimento del gioco

I giocatori dichiarano quante prese su 10 possono fare scegliendo un atout. Chi dichiara di più prende il kitty e scarta 3 carte. Il Jolly è la carta più alta, seguito dal Bower destro, il Bower sinistro, poi A-K-Q in ordine.

1. **Trump Suit and Kitty:** The highest bidder picks up the 3 kitty cards, adds them to their hand, and then discards 3 cards face-down. The bid determines the trump suit.
2. **Leading:** The bid winner (declarer) leads the first trick by playing any card from their hand.
3. **Following Suit:** Players must follow suit if possible. If unable to follow suit, they may play any card.
4. **Taking Tricks:** The player who plays the highest-ranking card in the led suit or the highest-ranking trump card wins the trick. The winner leads the next trick.
5. **Scoring:** The bidding team scores points according to their bid if they meet or exceed it. If they fail, they lose the bid's point value. The non-bidding team scores 10 points per trick they win, regardless of the bid. If the bidding team wins more tricks than bid, they receive no additional points.

## Tabella di punteggio

I punti per le dichiarazioni variano in base al seme dell'atout e al numero di prese dichiarate, con valori da 40 a 520 per le dichiarazioni da 6 a 10.

- **6 tricks:** Spades 40, Clubs 60, Diamonds 80, Hearts 100, No Trumps 120
- **7 tricks:** Spades 140, Clubs 160, Diamonds 180, Hearts 200, No Trumps 220
- **8 tricks:** Spades 240, Clubs 260, Diamonds 280, Hearts 300, No Trumps 320
- **9 tricks:** Spades 340, Clubs 360, Diamonds 380, Hearts 400, No Trumps 420
- **10 tricks:** Spades 440, Clubs 460, Diamonds 480, Hearts 500, No Trumps 520

## Vittoria

La prima squadra a raggiungere 500 punti o più vince la partita.

### Consigli e strategia

Una gestione efficace delle carte, la comunicazione con il partner e l'osservazione delle giocate degli avversari sono cruciali.

La coordinazione con il partner attraverso le dichiarazioni è fondamentale. Usa il Jolly con saggezza.