

Vijfhonderd (500)

4 spelers

43 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Lang

Wees als eerste team 500 punten te bereiken door biedcontracten te winnen.

OPZET

- Gebruik een dek van 43 kaarten (verwijder 2's, 3's en zwarte 4's) plus één joker.
- 4 spelers in 2 koppels; deel 10 kaarten per speler met 3 in de kitty.

SCORE

- Biedend team scoort biedwaarde als ze die halen; verliest biedwaarde als ze mislukken.
- Niet-biedend team scoort 10 punten per gewonnen slag.
- Eerste team op 500 punten wint.

Tip: Bied agressief met de joker en beide bowers in de hand voor het kittyvoordeel.

AAN DE BEURT

- Bied 6-10 slagen met een troefkleur; hoogste bieder pakt de kitty op en legt 3 weg.
- Declarant opent als eerste; kleur bekennen als mogelijk.
- Joker is hoogste, dan Rechterboer, Linkerboer, dan A-H-V omlaag.

500, ook bekend als Vijfhonderd, is een klassiek slagenspel dat strategie en teamwerk vereist. Het wordt doorgaans gespeeld door vier spelers in teams van twee.

Spelers

500 wordt doorgaans gespeeld door vier spelers in teams van twee. Partners zitten tegenover elkaar.

Kaarten

500 wordt gespeeld met een dek van 43 kaarten, plus één joker. Verwijder uit een standaard dek van 52 kaarten alle 2's en 3's (in alle kleuren) en de zwarte 4's (4 van schoppen en 4 van klaveren). De rode 4's blijven in het dek. Voeg de joker toe voor een totaal van 43 kaarten.

- Joker (hoogste)
- Rechterboer (de boer van de troefkleur)
- Linkerboer (de andere boer van dezelfde kleur als de troefkleur)
- Aas, Heer, Vrouw, Boer, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4

Doel

Het doel van 500 is als eerste team 500 of meer punten te bereiken. Punten worden gescoord door slagen te winnen tijdens elke hand. Punten worden ook afgetrokken wanneer het team het bod niet kan winnen.

Opstelling

1. **Uitdelen:** Na het schudden van het dek, deel drie kaarten aan elke speler, dan één kaart met de beeldzijde naar beneden in de kitty (weduwe). Vervolgens vier kaarten aan elke speler en nog één met de beeldzijde naar beneden in de kitty. Ten slotte drie kaarten aan elke speler en de laatste kaart met de beeldzijde naar beneden in de kitty. Elke speler heeft 10 kaarten en de kitty heeft 3 kaarten met de beeldzijde naar beneden.
2. **Bieden:** De speler links van de deler biedt als eerste en bieden gaat met de klok mee. Spelers bieden op het aantal slagen dat ze denken te kunnen winnen in de hand. Biedingen lopen van 6 tot 10, met de optie om te passen. Je kunt ook passen als je denkt dat je hand niet sterk genoeg is. Als je eenmaal gepast hebt, kun je niet meer bieden.

Spelverloop

1. **Troefkleur en kitty:** De hoogste bidder pakt de 3 kittykaarten op, voegt ze aan zijn hand toe en legt dan 3 kaarten met de beeldzijde naar beneden weg. Het bod bepaalt de troefkleur.
2. **Leiden:** De bidwinnaar (declarant) opent de eerste slag door een willekeurige kaart uit zijn hand te spelen.
3. **Kleur bekennen:** Spelers moeten kleur bekennen als dat mogelijk is. Als ze kleur niet kunnen bekennen, mogen ze een willekeurige kaart spelen.
4. **Slagen maken:** De speler die de hoogst gerangschikte kaart speelt in de geleide kleur of de hoogst gerangschikte troefkaart wint de slag. De winnaar opent de volgende slag.
5. **Scoren:** Het biedende team scoort punten overeenkomstig hun bod als ze dat halen of overtreffen. Als ze mislukken, verliezen ze de puntwaarde van het bod. Het niet-biedende team scoort 10 punten per gewonnen slag, ongeacht het bod. Als het biedende team meer slagen wint dan geboden, ontvangen ze geen extra punten.

Scoretabel

- **6 slagen:** Schoppen 40, Klaveren 60, Ruiten 80, Harten 100, Zonder troef 120
- **7 slagen:** Schoppen 140, Klaveren 160, Ruiten 180, Harten 200, Zonder troef 220
- **8 slagen:** Schoppen 240, Klaveren 260, Ruiten 280, Harten 300, Zonder troef 320
- **9 slagen:** Schoppen 340, Klaveren 360, Ruiten 380, Harten 400, Zonder troef 420
- **10 slagen:** Schoppen 440, Klaveren 460, Ruiten 480, Harten 500, Zonder troef 520

Winnen

Het eerste team dat 500 of meer punten bereikt, wint het spel.

Tips & strategie

Effectieve communicatie, strategisch bieden en zorgvuldige observatie zijn de sleutels tot succes bij Vijfhonderd. Overweeg variaties in biedsystemen en scoring om het spel fris en spannend te houden.

Strategische planning en communicatie zijn essentieel bij Vijfhonderd. Stem af met je partner, beoordeel biedkansen en pas je spel aan op basis van de acties van tegenstanders.