

Le « 500 » RÈGLEMENTS

Le 500 est un jeu de levées avec atout, qui se joue à 4 joueurs, en deux équipes de 2. Les partenaires sont assis l'un en face de l'autre. Un jeu de 46 cartes est utilisé (un jeu de 54 cartes, dont on enlève les 2 et les 3).

Lors du tournoi, 8 brasses vont être faites par partie. Ce qui signifie que pendant les parties du tournoi, le pointage n'est pas pris en compte pour déterminer le temps de la partie. Par contre, le total des points de chaque partie sera cumulé et les médaillés seront ceux qui ont le plus grand cumulatif à la fin du tournoi.

Le but du jeu est de remporter le plus de levées.

1. Ordre des cartes en ordre décroissant

- Blanche / Bonhomme
- Valet d'atout (gros bar)
- Valet de la même couleur que l'atout (petit bar)
- Toutes les cartes de l'atout (excepté le valet)
- Toutes les autres cartes (As, roi, dame, les deux valets restants, 10, etc.).

2. Choix du donneur

Les 4 joueurs pigent une carte. Celui qui a la carte la plus faible devient le donneur. Pour cette étape, les cartes gardent la même valeur que pendant les parties. Si deux mêmes cartes et plus sont pigées et que celles-ci sont les plus basses, les joueurs qui les ont pigées doivent prendre une nouvelle carte. Celui qui va avoir la carte la plus faible devient le donneur.

3. Distribution des cartes

Avant de distribuer les cartes, le donneur fait couper le paquet de cartes par la personne à sa droite.

Les cartes sont distribuées:

- **3 à chacun**
- 2 à la mise (veuve)
- **2 à chacun**
- 2 à la mise (veuve)
- **3 à chacun**
- 2 à la mise (veuve)
- **2 à chacun**

Total:

- 10 cartes par joueur
- 6 cartes à la mise (veuve).

4. Les enchères

Le joueur à la gauche du donneur est le premier à enchérir. L'étape de l'annonce se fait dans le sens des aiguilles d'une montre et se termine par le donneur. Un joueur peut passer ou faire une enchère débutant à 6 pourvu que celle-ci soit plus élevée que la dernière annonce. Cependant, si un joueur a en sa possession les 2 Jokers, il doit absolument annoncer une main débutant à 8.

Une seule annonce peut être dite par joueur. Si tous les joueurs passent, la brasse est reprise.

Voir le tableau qui suit pour déterminer la valeur de chaque annonce.

Ordre hiérarchique décroissante des atouts :

- sans-atout
- cœur
- carreau
- trèfle
- pique

Tableau de valeur des levées

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

5. Le jeu

Le joueur ayant fait l'enchère la plus élevée remporte la mise et ajoute les 6 cartes à sa main. Toutefois, s'il a dans son jeu un Joker et que l'autre se trouve dans la mise, il doit montrer cette carte aux autres joueurs, et ce, seulement si le contrat annoncé est de 6 ou 7, ceci afin d'éviter de lui reprocher qu'il a annoncé une mauvaise main. Il doit par la suite se départir de 6 cartes de son jeu. Il a le choix de garder toutes les cartes de la mise, n'en garder qu'une partie ou n'en garder aucune. C'est le preneur (c'est - à - dire celui ayant remporté la mise) qui commence le jeu.

Si un joueur entame une levée avec un Joker en demandant une carte ou une couleur précise, il ne peut le faire qu'à la 2^e carte de cette couleur. Ce qui signifie que si c'est le premier tour, il doit absolument jouer une autre carte de cette couleur avant d'utiliser son Joker.

Il est important de jouer toutes les cartes de la main à chaque brasse.

6. Décompte des points

Toutes les cartes en main doivent être jouées avant de déterminer si le contrat est réussi.

- Contrat réussi : l'équipe gagne le nombre de points équivalent au contrat dans le tableau des valeurs
- Contrat échoué : l'équipe enlève le nombre de points équivalent au contrat dans le tableau des valeurs

L'équipe qui n'a pas le contrat fait 10 points par levée.

On inscrit le nombre de points fait par brasse sur la feuille de pointage. Après chaque brasse, le capitaine, que son équipe ne remplis pas la feuille de pointage, doit initialiser les pointages de la brasse.

Après le marquage des points, le joueur à la gauche du dernier brasseur distribue les cartes à son tour.