

Le 500

Nombre de joueurs: 4

Nombre de jeux: 1 (43 cartes) (F)

Difficulté: 3

Ordre des cartes atouts: Fou, Valet d'atout (grand bout), Valet de la couleur proche de celle de l'atout (Valet de carreau si l'atout est en coeur, ce qu'on appelle aussi le petit bout), atouts (As, Roi, Dame, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2)

Ordre des autres cartes: As, Roi, Dame, Valet (si ce dernier n'est pas le petit bout), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2

Le 500 est un jeu de levées avec atouts, qui se joue à quatre joueurs, en deux équipes de deux. Les partenaires sont assis l'un en face de l'autre. On utilise un jeu de 43 cartes (un jeu de 52 cartes, plus un Fou, dont on enlève les 2, les 3 et les deux 4 noirs).

Il faut noter que, quand on joue sans atout, le Fou est considéré comme un atout et remporte le pli où il est joué, quoiqu'il arrive.

Distribution des cartes

Dans ce jeu, on donne des cartes à une veuve, l'équivalent du chien du tarot.

Le donneur mélange le jeu, puis présente le jeu au joueur situé à sa droite, qui coupe. Il distribue ensuite dix cartes à chacun en trois temps: trois cartes à chacun, trois cartes pour la veuve, quatre cartes à chacun, puis quatre cartes.

Enchères

Le joueur situé à gauche du donneur, puis les autres joueurs, peuvent annoncer un contrat ou passer.

Chaque annonce se fait en nommant une couleur et un nombre de levées. Chacun doit aussi avoir une valeur plus élevée que les annonces faites précédemment dans une levée.

Si les quatre joueurs passent, les cartes sont ramassées et distribuées par le joueur ayant commencé à annoncer.

Le joueur ayant fait la plus forte annonce entame. Il est obligatoire de fournir à la couleur. Si un joueur n'a pas de carte de la couleur, il joue la carte qu'il veut, atout ou non. Le Fou et le petit bout sont toujours considérés comme étant de la même couleur de l'atout.

Le joueur remportant un pli entame pour le suivant.

Décompte des points

Si le camp attaquant remporte son contrat, il marque le nombre de points correspondant. Si ce camp remporte 10 plis, alors qu'il a annoncé un contrat valant moins de 250 points, alors il marque 250 points. Si le contrat est perdu, les points correspondants sont soustraits du total. Le camp défenseur marque 10 points pour chaque levée faite.

La partie se joue en 500 points. Si un camp atteint 500 points, alors ce camp gagne la partie. Inversement, si un camp atteint -500 points, il perd la partie.

Nombre de levées	6	7	8	9	10
Pique	40	140	240	340	440
Trèfle	60	160	260	360	460
Carreau	80	180	280	380	480
Coeur	100	200	300	400	500
Sans attout	120	220	320	420	520