

## RÈGLEMENTS DU 500

### BUT DU JEU

Le jeu consiste à faire des levées avec atout. Il se joue à quatre joueurs et en équipe de deux. Les coéquipiers doivent être assis l'un en face de l'autre.

46 cartes sont utilisées incluant les deux jokers (la blanche et le bonhomme), mais on enlève les deux et les trois.

### RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

Le joueur qui a fait l'annonce la plus haute débute la partie.

Quand le joueur prend en atout (cœur, carreau, trèfle, pique) le valet de l'autre couleur devient le petit bord.

Exemple : il prend le cœur, donc, le valet de carreau devient le petit bord.

Les cartes les plus fortes si on prend en atout sont : la blanche, le bonhomme, le valet d'atout, le petit bord, l'as, le roi, la dame et les cartes 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4.

Quand le joueur prend en « atout », il peut jouer la blanche et le bonhomme quand il veut.

Quand le joueur prend en « sans atout », il peut demander une sorte avec le bonhomme ou la blanche, sans en avoir joué une fois.

Il est obligatoire de fournir à la couleur. Si un joueur n'a pas de cartes de la couleur, il joue la carte qu'il veut.

Si un joueur n'a pas de figures, pas de jokers et pas d'as dans son jeu, on brasse de nouveau. Toutes les cartes de la mise sont cachées.

### DÉROULEMENT

Les manches sont d'une durée approximative de 30 minutes pour cinq parties.

Le donneur de cartes doit mélanger le jeu et le joueur à sa droite doit le couper. Il distribue, par la suite :

- trois cartes à chacun;
- trois cartes pour la mise;  
(cachées)
- quatre cartes à chacun;
- trois cartes à chacun.  
(le donneur doit garder les trois dernières cartes.)



L'équipe 1 joue cinq parties contre l'équipe 2. L'équipe 3 joue cinq parties contre l'équipe 4 et ainsi de suite. Le numéro d'équipe sera attribué au hasard.

Selon de nombre d'équipes inscrites, il y aura :

- Quart de finale      3 parties
- Demi-finale          3 parties
- Finale                  3 parties

**Il est strictement interdit de cogner sur la table en tout temps pour annoncer son jeu.**

## DÉCOMPTE DES POINTS

Le joueur qui a réussi à faire ses levées marque le nombre de points correspondant. La partie se termine quand une équipe a cumulé 1000 points.

	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
Cœur	100	200	300	400	500
Sans atout	120	220	320	420	520

## EN CAS D'ÉGALITÉ

Les joueurs jouent une partie pour déterminer la finale. Une partie gagnée donne 2 points et une partie perdue donne 0 point.