

Femhundra

Mål

- Femhundra, även kallat 500, är ett budspel där paren lovar hur många stick de ska ta och sedan spelar om dem.
- Det lag som först når minst 500 poäng genom ett lyckat löfte vinner matchen.
- Ett stick är en runda där varje spelare lägger ett kort och det bästa kortet tar hem korten, till exempel att hjärter tio slår hjärter nia när hjärter spelas ut.
- En giv, alltså en omgång från utdelning till poäng, börjar med att paren bjuder.

Förberedelser

- Fyra spelare bildar två fasta par som sitter mitt emot varandra och allt går medsols.
- Det är inte samma spel som rummyspelet Femhundra, där man i stället lägger ut kombinationer av kort.
- Leken har 43 kort med ess till fyra i hjärter och ruter, ess till fem i spader och klöver samt en joker som ibland kallas bird.
- Första givaren väljs slumpmässigt.
- Givaren delar ut tio kort till varje spelare och lägger tre kort nedvända i mitten som kitty, en extra hög som den som vinner budgivningen får ta upp.
- Budgivningen börjar hos spelaren till vänster om givaren.

Så spelar ni

1 Bud

- Ett bud, alltså ett löfte, anger minst sex stick och en färg som trumf, alltså den färg som slår alla andra, så hjärter fyra slår spader ess när hjärter är trumf.
- Sang är ett bud utan trumf.
- Ett bud på åtta klöver betyder minst åtta stick med klöver som trumf.

2 Högre bud

- Varje nytt bud måste ha fler stick än det förra, eller lika många i en högre färg.
- Färgerna går från lägst till högst spader, klöver, ruter, hjärter och sang, så sju spader går över sex sang.

3 Misère

- Efter ett bud på sju stick kan en spelare bjuda misère, alltså att ensam förlora alla stick medan partnern inte spelar. Det går över sju stick men under åtta.

4 Pass och kontrakt

- Budgivningen går medsols tills alla utom en har passat, alltså avstått från att bjuda, och den som passat får inte bjuda igen.
- Det sista och högsta budet blir kontraktet, alltså det löfte som ska uppfyllas, och den som bjöd det blir kontraktsspelaren.
- Kontraktsspelarens lag måste ta minst lika många stick som budet.

Femhundra

- Passar alla fyra kastas given.

5 Spel om stick

- Kontraktsspelaren tar upp kittyn, kastar tre kort och spelar ut, alltså lägger första kortet.
- Spelarna lägger ett kort var medsols och måste följa utspelsfärgen, alltså färgen på det första kortet, om det går.
- Den som saknar färgen får spela valfritt kort.
- Högsta trumf vinner sticket, annars högsta kortet i utspelsfärgen.
- Stickvinnaren spelar ut till nästa stick.

6 Exempel på stick

- Med hjärter som trumf spelar Alma ut klöver dam, Bo följer med klöver nia, Cleo saknar klöver och spelar hjärter fyra som trumf och Dan följer med klöver kung.
- Hjärter fyra slår klöver kung, så Cleo vinner sticket.

7 Ordning i trumf

- Jokern är högst i trumf, följd av trumfknekten som kallas right bower och därefter left bower, alltså den andra knekten i samma kulör.
- Med hjärter som trumf är det ruter knekt, och ruter saknar då sin egen knekt.
- Sedan följer ess, kung, dam och 10 nedåt i trumf.

8 Joker och färgplikt

- Joker och left bower räknas som trumf när färgplikt provas, alltså när man kontrollerar om spelaren måste följa färg, till exempel att ruter knekt räknas som hjärter och inte får användas för att följa ruter när hjärter är trumf.

9 Joker utan trumf

- Jokern är högsta kortet i spel med trumf och slår även trumfknekten.
- Utan trumf, alltså i sang och misère, styrs den av särskilda regler om färg och utspel.
- Kontraktsspelaren som håller jokern kan nominera, alltså utse, vilken färg den tillhör.
- Det ska ske före första utspelet, och då är jokern högsta kort i den färgen.
- Nomineras ruter är jokern högre än ruter ess.

10 Färglös joker

- Om kontraktsspelaren inte har jokern eller inte nominerar färg tillhör jokern ingen färg.
- En färglös joker är högsta kort i leken och vinner sticket den spelas på.
- När jokern inte tillhör någon färg får den i sang bara spelas av en spelare som saknar utspelsfärgen, till exempel om ruter spelas ut och spelaren inte har någon ruter.
- Spelaren är då inte tvungen att spela jokern.
- I misère måste jokern däremot spelas i samma läge.

Femhundra

11 Jokern som utspel

- Lägg jokern som första kort kan spelaren välja en färg som inte redan har spelats ut, och de andra måste följa den färgen om de kan.
- Sedan alla fyra färger har spelats ut är det otillåtet att spela ut jokern, utom i sista sticket.

Poäng

- Poängen följer vanligen Avondale, alltså den vanligaste poängtabellen, och lyckat kontrakt ger tabellvärdet utan extra poäng för överstick, alltså stick utöver budet.
- Misslyckat kontrakt ger minus tabellvärdet.
- Sex stick ger 40 i spader, 60 i klöver, 80 i ruter, 100 i hjärter och 120 i sang.
- Sju stick ger 140 i spader, 160 i klöver, 180 i ruter, 200 i hjärter och 220 i sang.
- Åtta stick ger 240 i spader, 260 i klöver, 280 i ruter, 300 i hjärter och 320 i sang.
- Nio stick ger 340 i spader, 360 i klöver, 380 i ruter, 400 i hjärter och 420 i sang.
- Tio stick ger 440 i spader, 460 i klöver, 480 i ruter, 500 i hjärter och 520 i sang.
- Motståndarna får 10 poäng per stick mot färg eller sangkontrakt, så två stick mot åtta klöver ger dem 20 poäng medan det lyckade laget får 260.
- Slam med alla tio stick höjer ett bud värt under 250 till 250.
- Ett lyckat misère ger 250 poäng och ett misslyckat minus 250.

Slut

- Varje lag för ett saldo, alltså sina poäng hittills, där varje givs poäng läggs till eller dras ifrån.
- Ett lag vinner först när det når minst 500 genom ett eget lyckat kontrakt, inte bara på poäng från stick mot motståndarnas kontrakt, och ett lag som når minus 500 förlorar.

Femhundra

Givprotokoll för Femhundra. Fyll i spelarnas namn före start och använd en rad per giv eller omgång.

Giv	Givare	Bud	Kontrakt	Stick	Poäng