

500 kortspill

Mål

- Første laget til minst 500 poeng med vellykket kontrakt

Forberedelser

- Spillere: 4 i to faste par
- Kortstokk: 43 kort med joker
- Dere er fire spillere i to faste par som sitter overfor hverandre. Kortstokken har 43 kort med en joker som noen ganger kalles bird.
- Hjerter og ruter har ess til fire, mens spar og kløver har ess til fem.
- Kortstokken lages ved at toere, treere og to firere fjernes og en joker legges til.
- Hver spiller får ti kort.
- Tre kort på bordet utgjør kittyen, som er ekstrakort til kontraktspilleren.
- Første giver velges tilfeldig, og giv, bud og spill går med klokken.
- Kortene deles ut i rekkefølgen tre til hver spiller, et til kittyen, fire til hver spiller, et til kittyen, tre til hver spiller og et siste kort til kittyen.
- Budgivningingen begynner hos spilleren til venstre for giveren.

Slik spiller dere

1 Vær fire spillere i to faste par som sitter overfor hverandre, med en

- Vær fire spillere i to faste par som sitter overfor hverandre, med en kortstokk på 43 kort med joker.

2 Del ut ti kort til hver spiller og tre kort på bordet som kitty.

- Del ut ti kort til hver spiller og tre kort på bordet som kitty. Begynn med en tilfeldig valgt giver, og del ut med klokken.

3 By med klokken fra seks spar og oppover i fargerekkefølgen spar,

- By med klokken fra seks spar og oppover i fargerekkefølgen spar, kløver, ruter, hjerter, sans, der flere stikk eller høyere farge slår lavere bud.

4 La kontraktspilleren ta kittyen, kaste tre kort og spille ut til

- La kontraktspilleren ta kittyen, kaste tre kort og spille ut til første stikk med trumf etter budet.

5 Følg utspillsfargen når du kan. Høyeste trumf vinner stikket, ellers

- Følg utspillsfargen når du kan. Høyeste trumf vinner stikket, ellers vinner det høyeste kortet i utspillsfargen. Stikkvinneren spiller ut til neste stikk.

6 En vellykket kontrakt gir tabellverdien uten ekstrapoeng for

- En vellykket kontrakt gir tabellverdien uten ekstrapoeng for overstikk. Motstanderne får ti poeng for hvert stikk de tar.

500 kortspill

7

Fortsett til et lag når minst 500 poeng med en egen vellykket

- Fortsett til et lag når minst 500 poeng med en egen vellykket kontrakt.

Resultat

- Dere er fire spillere i to faste par som sitter overfor hverandre. Kortstokken har 43 kort med en joker som noen ganger kalles bird.

Slutt

- 500 er et kontraktstikkspill for fire i to faste par der lagene byr på stikkforpliktelser og spiller om poeng etter tabellen.
- For å vinne partiet må laget nå minst 500 poeng gjennom egne vellykkede kontrakter.

Varianter

Misère:

- Misère lover å tape alle stikk alene og gir 250 poeng. Det får bare meldes etter et sjubud og ligger over sju, men under åtte. Partneren legger kortene med forsiden ned og står over. Open Misère gir 500 poeng med åpen hånd etter første stikk og ligger over ti ruter, men under ti hjerter. Motstanderne får ingen stikkpoeng i disse kontraktene.
- Trehandsformen bruker 33 kort for tre spillere, og der er jokeren alltid høyest. Stikkspillet må ikke forveksles med rummyspillet med samme navn, som gir sju kort og tar hele bunken. Spillet ble oppfunnet i USA med regler beskyttet i 1904 som en utvidelse av euchre og er nasjonalkortspill i Australia og New Zealand.

500 kortspill

Poengprotokoll for 500. Fyll inn spillernes navn før start og bruk en rad per giv eller runde.

Spiller	Poeng