

## Le Cinq-cents, Jeu de Cartes

Les Québécois jouent une version bien à eux du Cinq-cents. Elle a plusieurs points en commun avec le Cinq Cents tel qu'on l'explique dans les livres américains, mais aussi des particularités qui en font un jeu très différent. C'est pourquoi on trouvera ci-dessous une première version du Cinq-cents baptisée le Cinq-cents québécois, et une seconde, le Cinq-cents américain.

### Le Cinq-cents québécois

Nombre de joueurs : quatre. Les cartes :

Matériel requis : un paquet de 46 cartes, c'est-à-dire un paquet conventionnel dont on a retiré les 2 et les 3, mais auquel on a ajouté les Fous.

Ordre : l'ordre décroissant suivant : le Fou Blanc est, en atout comme en sans atout, la carte la plus forte. Il est suivi du Fou en couleurs. Vient ensuite le Valet d'atout appelé le premier Bord.

La quatrième carte dans l'ordre est le second Bord : c'est le Valet qui a la même couleur que le Valet d'atout.

Si on joue pique atout, le Valet de pique est le premier Bord et le Valet de trèfle, le second Bord. Ensuite l'ordre est le suivant :

a) en atout et dans la Couleur complémentaire : A, R, D, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4;

b) dans les deux autres Couleurs : A, R, D, V, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4. ordre des cartes pour le tirage au sort : l'ordre décroissant suivant : R, D, V, 10, 9, 8, ainsi de suite jusqu'au 4, et enfin A et F.

On remarquera qu'ici, contrairement à l'ordre pour le jeu, l'As et le Fou sont les deux cartes les plus basses.

### Ordre des couleurs :

Au Cinq-cents, les Couleurs aussi suivent un ordre, et cet ordre est très important pour les déclarations. En ordre décroissant, on a d'abord le sans atout, qui est suivi du cœur, du carreau, du trèfle et, enfin, du pique.

En consultant le tableau de pointage, on comprend mieux l'importance de cet ordre qui détermine aussi les points liés au nombre de levées réussies.

**Valeur** : les cartes n'ont pas de valeur, ce sont les levées qui en ont. Voir plus loin la rubrique Pointage.

### Le jeu :

**Type** : d'équipe.

Il existe deux façons de procéder au choix des partenaires par tirage au sort : ou bien les joueurs coupent un paquet de cartes ou bien ils en pigent une d'un paquet étalé en éventail sur la table. Dans l'une ou l'autre méthode, il est interdit de prendre les quatre premières ou les quatre dernières cartes du paquet ou de l'éventail. Tous les joueurs doivent couper ou tirer une carte du même paquet.

Si, en coupant le paquet ou en tirant une carte, un joueur fait voir plus d'une carte, il reprend sa coupe ou son tirage. Les joueurs qui ont les cartes les plus fortes jouent contre ceux qui ont les cartes les plus faibles. Le joueur qui détient la carte la plus basse choisit les places autour de la table. Il est également le premier à donner les cartes.

**But :**

Réussir son contrat, c'est-à-dire faire le nombre de levées annoncées au début du coup, ou plus, afin de marquer des points.

**Règles :**

**La distribution :**

Tout joueur peut mêler les cartes, mais le donneur a le privilège d'être le dernier à le faire. Après les avoir battues, le donneur présente le paquet à couper à la personne assise à sa droite. Celle-ci doit laisser au moins quatre cartes dans chaque tas de la coupe.

Si une carte est retournée pendant la coupe, on mêle les cartes de nouveau, et c'est le même donneur qui fait la distribution.

Le donneur distribue les cartes en commençant par la gauche et en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Il donne dix cartes couvertes à chacun de la façon suivante : au premier tour de table, il donne trois cartes à la fois à chaque joueur.

Puis, après s'être servi, il met trois cartes de côté : c'est la Veuve.

Au deuxième tour, il donne quatre cartes à la fois et, au troisième tour, il en distribue de nouveau trois et met les trois dernières dans la Veuve.

**Le déroulement :**

Le jeu proprement dit commence par les déclarations. L'aîné annonce le nombre de levées qu'il croit pouvoir faire, ainsi qu'une Couleur. C'est ensuite au joueur assis à sa gauche à déclarer, puis au troisième joueur. Le donneur parle le dernier.

Chaque joueur a le privilège de faire une seule déclaration. Un joueur n'est pas forcé d'annoncer un nombre de levées et une Couleur, il peut passer. Mais, une fois qu'il a passé, comme il n'a droit qu'à une déclaration, il ne pourra plus revenir sur sa parole.

Les déclarations se font de la façon suivante :

on annonce un nombre de levées entre six et dix, en accompagnant ce nombre d'une Couleur : par exemple, huit pique ou sept cœur.

Dès qu'un joueur fait une déclaration, ceux qui suivent doivent nécessairement faire une déclaration plus forte. Autrement dit, ils doivent soit annoncer le même nombre de levées mais dans une Couleur plus forte, soit annoncer un plus grand nombre de levées. Ainsi, si Pierre déclare sept cœur, Jeanne ne peut pas annoncer sept trèfle et, à plus forte raison, six.

À chaque déclaration correspondent des points dont la valeur est donnée au tableau de pointage. Un joueur n'a pas le droit de déclarer moins de six levées. Un joueur ne peut pas relancer sa propre déclaration si les autres ont passé.

Si tous les joueurs passent, on enterre la donne et on passe à une autre. C'est la Couleur annoncée dans la dernière déclaration qui détermine l'atout. Autrement dit, si la dernière déclaration est sept carreau, on joue carreau atout.

Quand les déclarations sont terminées, le joueur qui a fait l'annonce la plus forte, appelé l'ouvreur, s'empare de la Veuve et en ajoute les cartes à sa main.

Après analyse de sa main, il doit, toutefois, en écarter six cartes pour la ramener aux dix cartes règlementaires. Il peut soit garder toutes les cartes de la Veuve, n'en garder qu'une partie ou n'en rien garder. Prendre la Veuve n'impose aucune obligation.

Il est dans l'intérêt de l'ouvreur de ne pas montrer à l'équipe adverse les cartes de la Veuve ni celles qu'il écarte. L'ouvreur entame la première levée, par la suite celui qui remporte une levée entame la suivante. On entame une levée en retournant sur la table n'importe quelle carte de sa main.

Chacun des autres joueurs est tenu de suivre, c'est-à-dire de fournir une carte de la Couleur demandée. Si un joueur ne peut suivre, il peut soit couper si on joue en atout, soit écarter n'importe quelle carte de sa main.

En sans atout, évidemment, il est impossible de couper. C'est la carte la plus forte de la Couleur demandée qui remporte une levée dans laquelle il n'y a pas de carte d'atout. S'il y a de l'atout, c'est la carte la plus forte de la Couleur d'atout qui remporte la levée.

Quand une équipe remporte une levée, l'un des joueurs la dépose, face couverte, devant lui. On concentre toutes les levées d'une équipe devant un seul des partenaires. On doit faire attention à ne pas mêler les cartes de deux levées différentes, de manière à pouvoir contrôler, le cas échéant, les irrégularités qui auraient été commises.

### **Les Fous :**

On le sait, la Blanche et le Fou en couleurs sont, dans cet ordre, les cartes les plus fortes en toute circonstance. En sans atout, les Fous n'appartiennent à aucune Couleur. De plus, celui qui détient un Fou ne peut pas le jouer s'il peut suivre, c'est-à-dire fournir une carte de la Couleur demandée.

S'il lui est impossible de suivre, il peut écarter n'importe quelle carte ou jouer un Fou. Si un joueur entame une levée avec un Fou, il a deux possibilités, selon qu'on joue atout ou sans atout.

En atout, le Fou est considéré comme étant une carte d'atout, donc le joueur qui entame la levée n'a pas le choix de la Couleur.

En sans atout, il n'a le droit de demander que la ou les Couleur(s) qui ont déjà fait l'objet d'une entame par l'ouvreur.

Supposons, par exemple, que 80 l'ouvreur ait déjà entamé le cœur et le carreau, le joueur qui entame une levée avec un Fou ne peut demander que du cœur ou du carreau : il n'a pas le droit de choisir de jouer pique ou trèfle.

### **Fin du coup :**

Le coup prend fin quand les dix cartes ont été jouées.

## Pointage :

Si, à la fin du coup, l'ouvreur a rempli son contrat, c'est-à-dire s'il a fait le nombre de levées qu'il avait annoncées, on lui crédite le nombre de points correspondants, selon le tableau ci-dessous. Il ne peut réclamer de prime pour les levées supplémentaires.

Autrement dit, si un joueur a annoncé sept cœur et s'il finit le coup avec huit levées, il n'a droit qu'aux 200 points de sa déclaration; la huitième levée ne lui rapporte rien.

**Tableau de pointage  
selon le barème Avondale**

levées	6	7	8	9	10
Couleur					
<b>pique</b>	40	140	240	340	440
<b>trèfle</b>	60	160	260	360	460
<b>carreau</b>	80	180	280	380	480
<b>cœur</b>	100	200	300	400	500
sans atout	120	220	320	420	520

Si l'ouvreur ne remplit pas le contrat qu'il avait annoncé, l'équipe adverse encaisse les points correspondant à sa déclaration.

## Fin de la partie :

La partie prend fin quand le pointage d'une des équipes atteint ou dépasse 1 000 points.

## Irrégularités :

Les irrégularités codifiées ci-dessous sont valides non seulement pour le Cinq-cents québécois, mais aussi pour le Cinq-cents américain et toutes les variantes expliquées plus loin. Il y a, cependant, quelques exceptions qui seront précisées en temps opportun.

**1- Maldonne :** le donneur ne perd jamais son tour de donner. Toutefois, dans les cas suivants, il y a maldonne et le donneur doit procéder à une nouvelle donne.

a) S'il y a une carte retournée dans le paquet.

b) Si le donneur a donné plus ou moins de dix cartes à l'un ou l'autre joueur. Toutefois, si le joueur qui n'a pas reçu ses dix cartes réglementaires a joué à la première levée et si l'ouvreur et la Veuve ont le bon nombre de cartes, la donne est valide telle quelle.

c) Si le paquet est imparfait. Si on s'aperçoit que le paquet est imparfait après qu'une donne a été jouée, les équipes gardent leur pointage respectif tel que marqué sur la feuille.

d) Si, avant que le donneur ait donné la dernière carte, on s'aperçoit qu'il n'a pas fait couper le paquet.

e) Si le donneur retourne une carte d'un joueur pendant la distribution, ce dernier peut exiger une nouvelle donne.

f) Si le donneur oublie de mettre les cartes de la Veuve sur la table à la fin du premier tour de donne.

Il n'y a pas mal donne dans les cas suivants.

- a) Si un joueur retourne une de ses cartes.
- b) Si un joueur n'a ni As ni figure dans sa main.

## **2- déclaration prématurée :**

Quand un joueur déclare avant son tour, non seulement la déclaration est-elle annulée, mais le partenaire du joueur pris en défaut perd son droit de faire une annonce. Par contre, si le partenaire du joueur qui parle hors tour avait déjà fait sa déclaration, elle reste valide.

**3- carte exposée :** une carte est dite exposée dans les cas suivants.

- a) Si elle tombe sur la table face retournée.
- b) Si un joueur la tient de façon à ce que son partenaire puisse en voir la valeur.
- c) Si le détenteur d'une carte annonce qu'il l'a dans sa main.

Un joueur qui détient une carte exposée doit la déposer retournée sur la table, et est tenu de la jouer à la première occasion. Autrement dit, si la carte exposée est le Roi de cœur et si on entame la première levée avec l'As de cœur, le joueur est obligé de jouer son Roi.

## **4- voir la Veuve :**

Si un autre joueur que l'ouvreur s'empare de la Veuve ou voit une des cartes qu'elle contient, l'ouvreur peut exiger une nouvelle donne ou laisser les choses telles quelles.

Si c'est un adversaire de l'ouvreur qui a vu la Veuve en tout ou en partie, son équipe n'a pas le droit de marquer de points pour ce coup.

Si un joueur voit la Veuve illégalement avant la première déclaration, l'équipe adverse peut exiger qu'il prenne la Veuve et qu'il joue six sans atout, ou bien elle peut exiger une nouvelle donne.

Si tous les joueurs ne peuvent se mettre d'accord sur la marche à suivre, la règle exige qu'on joue le coup en six sans atout.

## **5- entame et jeu prématurés :**

On doit reprendre l'entame d'une levée qui a été faite hors tour à la demande de tout joueur qui en fait la requête avant la fin du coup. Les joueurs qui ont déjà joué reprennent leur carte sans pénalité, mais la carte du joueur qui a fait l'entame prématurée devient une carte exposée.

Si le joueur pris en défaut fait équipe avec le joueur à qui revenait l'entame, l'adversaire assis à la gauche de ce dernier peut exiger qu'il entame la levée avec telle ou telle Couleur et qu'il évite la Couleur de la carte exposée. Quand un joueur, mais non pas l'ouvreur, joue prématurément, sa carte est automatiquement exposée.

Si on s'aperçoit qu'un joueur a entamé ou joué avant son tour quand la levée est faite, la levée est valide telle que jouée.

## **6- renonce :**

Il y a renonce quand un joueur ne suit pas la Couleur d'entame, c'est-à-dire quand il ne fournit pas une carte de la Couleur demandée alors qu'il est en mesure de le faire. Un joueur qui a fait une renonce peut la corriger en tout temps avant que lui-même ou son partenaire n'ait joué la levée suivante.

Autrement la renonce reste telle que jouée. Quand on corrige une renonce, la carte jouée illégalement est automatiquement exposée.

Si on peut prouver que l'ouvreur a fait une renonce avant que les cartes aient été coupées pour la donne suivante, l'équipe adverse encaisse les points correspondant à sa déclaration.

Si c'est un joueur de l'équipe adverse qui a fait la renonce, cette dernière n'a pas le droit de marquer des points.

Bien sûr, l'équipe ouvreuse n'est pas pénalisée et enregistre les points correspondant à sa déclaration.

**7- pointage incorrect :** on doit, sur demande, corriger toute erreur de pointage en autant que la requête est faite avant la première déclaration de la donne suivante.

Si la demande est faite plus tard, l'erreur reste telle quelle.

Dans tous les autres cas, on ne peut changer une erreur qui se serait glissée dans la façon de marquer les points.

## **8- mains irrégulières :**

Si on s'aperçoit, après la première levée, que l'ouvreur ou la Veuve n'ont pas le nombre réglementaire de cartes (l'ouvreur peut avoir écarté cinq cartes au lieu de six), l'équipe de l'ouvreur perd automatiquement le coup et l'équipe adverse encaisse les points correspondant à sa déclaration.

Si l'ouvreur et l'un de ses adversaires n'ont pas une main réglementaire, la donne est aussitôt annulée, et aucune équipe ne marque de points.

9- le droit de regard sur les levées ; aucun joueur n'a le droit de regarder les levées qui ont été faites avant la dernière, sous peine qu'on exige de lui qu'il joue telle ou telle Couleur. Après avoir entamé la première levée, l'ouvreur n'a pas le droit de regarder les cartes de la Veuve ou celles qu'il a écartées, sous peine que son adversaire de droite exige de lui qu'il joue telle ou telle Couleur.

## **Variantes :**

### **1- Prendre la partie :**

Cette première variante est en fait une façon spéciale de déclarer dix levées. Quand un joueur croit pouvoir faire dix levées, que ce soit en atout ou sans atout, il peut déclarer : «Je prends la partie en atout» ou «Je prends la partie sans atout». L'équipe de ce joueur est tenue de faire dix levées pour réussir le contrat annoncé. Si elle le réussit, elle encaisse automatiquement les 1 000 points de la partie au lieu des points correspondant à la déclaration à dix.

Si une équipe, par exemple, prend la partie en cœur et réussit son contrat, elle inscrit 1 000 points au lieu des 500 points auxquels donne droit normalement la déclaration à dix cœur.

## **2- Faire un Chicago :**

Lorsqu'une équipe accumule 1 000 points ou plus alors que l'autre n'a aucun point, on dit qu'elle fait un Chicago ou qu'elle envoie l'autre équipe à Chicago. Pour certains joueurs, faire un Chicago équivaut à gagner deux parties.

### **Le Cinq-cents québécois Nullo**

Le Cinq-cents Nullo est une variante qui permet à un joueur de déclarer «Nullo», c'est-à-dire d'annoncer qu'il ne fera aucune levée. La déclaration Nullo vaut 500 points et équivaut à la déclaration à dix cœur.

Si l'ouvreur a fait une déclaration Nullo, il joue seul contre l'équipe adverse, dans le but de lui donner toutes les chances de remplir son contrat. Son coéquipier lui donne alors sa carte la plus basse ou celle qu'il considère comme étant la moins dangereuse, puis il dépose sa main, face couverte, sur la table devant lui.

L'ouvreur écarte alors sa carte la plus forte ou celle qu'il considère comme la plus dangereuse. Il n'a pas le droit de prendre la Veuve.

Si un ouvrier a fait une déclaration Nullo et s'il remporte ne serait-ce qu'une levée, il perd le coup. L'équipe adverse marque alors les 500 points de sa déclaration.

Pour remplir un contrat Nullo, il est conseillé à l'ouvreur d'écarter un Fou s'il en a un, sinon il est sûr de faire une levée.

Si un autre joueur a un Fou, il n'a pas le droit de le jouer tant qu'il peut suivre la Couleur demandée. S'il ne peut pas suivre, il peut, à son gré, écarter n'importe quelle carte ou jouer son Fou.

Comme au Cinq-cents, le joueur qui entame une levée avec un Fou a deux possibilités, selon qu'on joue atout ou sans atout.

### **Le Cinq-cents québécois à deux**

Cette variante est d'un intérêt certain : elle permet à deux passionnés de Cinq-cents déjouer à leur jeu préféré dans une version qui ne manque pas de piquant.

On joue avec un paquet de 46 cartes. L'enjeu de la partie est le même : 1 000 points.

Les joueurs tirent au sort le premier donneur. Le donneur distribue les cartes de la manière suivante : au premier tour de table, il donne trois cartes à la fois à chaque joueur, en commençant par son adversaire. Puis il mettrais cartes dans la Veuve.

Ensuite, il dépose 10 cartes couvertes au centre de la table, en les alignant sur deux rangées de cinq cartes. Il place une rangée devant son adversaire et l'autre devant lui.

Au deuxième tour de table, il distribue quatre cartes à la fois à son adversaire et à lui-même. Au dernier tour de table, il donne trois cartes à chacun, puis il met trois autres cartes dans la Veuve. Enfin, il retourne les dix dernières cartes sur la table.

Il met une carte retournée sur chaque carte couverte des deux rangées. Chaque rangée de dix cartes comprend donc cinq cartes couvertes sur lesquelles il y a cinq cartes retournées. Chaque joueur détient la rangée de cartes situées devant lui, au même titre qu'une deuxième main. En fait, cette rangée est ni plus ni moins son partenaire.

Donneur  
D D D main du donneur  
D D D D D rangée du donneur  
D D D D D rangée de son adversaire  
D D D main de son adversaire  
Adversaire

Après avoir analysé sa main, chaque joueur a droit à une déclaration. La meilleure déclaration désigne l'ouvreur, qui s'empare de la Veuve. L'ouvreur doit écarter six cartes de sa main pour la ramener au nombre réglementaire de dix cartes.

L'ouvreur entame alors la première levée avec n'importe quelle carte de sa main.

Son adversaire joue à son tour : il est tenu de suivre et, s'il ne peut le faire, il coupe ou écarte n'importe quelle carte de sa main.

Ensuite l'ouvreur joue une carte retournée de sa rangée sur la table : il est tenu de suivre et, sinon, il peut couper ou écarter n'importe quelle carte.

Enfin son adversaire joue, lui aussi, une carte retournée de sa rangée sur la table : là aussi, il est tenu de suivre.

C'est la carte la plus forte de la Couleur demandée ou la carte la plus forte en atout ou l'un des Fous qui remporte la levée.

Si la levée est remportée par une carte venant de la main d'un joueur, c'est lui qui entame la levée suivante. Si elle est remportée par une carte venant de l'une des rangées de la table, on entame la levée suivante par une carte retournée de cette rangée.

C'est le joueur qui détient cette rangée qui choisit alors la carte d'entame. Son adversaire joue ensuite une carte de sa rangée. Puis le joueur qui a entamé la levée joue une carte de sa main et, enfin, son adversaire joue une carte de sa main.

Après avoir joué une carte retournée de la table, le joueur à qui appartient la rangée retourne la carte couverte sur laquelle était posée la carte jouée.

Pour le reste, on suit les règlements du Cinq-cents québécois.

### **Le Cinq-cents américain**

**Nombre de joueurs :** trois. Mais on peut aussi jouer à deux, à quatre, à cinq ou à six.

### **Les cartes :**

Un paquet de 33 cartes, soit les As, Rois, Dames, Valets, 10, 9, 8 et 7, plus un Fou.

## **Ordre des cartes pour le jeu :**

L'ordre décroissant suivant :

Le Fou est, en toute circonstance, la carte la plus forte. Il est suivi du Valet d'atout appelé le Bosquet de droite. La troisième carte dans l'ordre est le Bosquet de gauche : c'est le Valet qui a la même couleur que le Valet d'atout. Si on joue pique atout, le Valet de pique est le Bosquet de droite et le Valet de trèfle, le Bosquet de gauche.

Ensuite l'ordre est le suivant :

a) en atout et dans la Couleur complémentaire : A, R, D, 10, 9, 8, 7;

b) dans les deux autres Couleurs : A, R, D, V, 10, 9, 8, 7.

## **Ordre des cartes pour le tirage au sort :**

L'ordre décroissant suivant : R, D, V, 10, 9, 8, 7, A et F. On remarquera qu'ici, contrairement à l'ordre pour le jeu, l'As et le Fou sont les deux cartes les plus basses.

## **Ordre des couleurs :**

L'ordre est le même qu'au Cinq-Cents québécois. En ordre décroissant : le sans atout, le cœur, le carreau, le trèfle et, enfin, le pique. Voir le tableau de pointage, selon le barème Avondale, plus haut.

## **Valeur :**

Les cartes n'ont pas de valeur, ce sont les levées qui en ont.

## **Le jeu:**

Type : individuel.

**But** : réussir son contrat, c'est-à-dire faire le nombre de levées annoncées au début du coup, ou plus, afin de marquer des points.

## **Règles :**

### **La distribution :**

Les joueurs coupent pour déterminer le premier donneur. Si deux joueurs coupent des cartes de même valeur, ils coupent de nouveau. La carte la plus basse désigne le premier donneur. Tout joueur peut mêler les cartes, mais le donneur a le privilège d'être le dernier à le faire avant la donne.

Après les avoir battues, le donneur présente le paquet à couper à la personne assise à sa droite. Cette dernière doit laisser au moins quatre cartes dans chaque tas de la coupe.

Si une carte est retournée pendant la coupe, on mêle les cartes de nouveau, et c'est le même donneur qui fait la distribution.

Le donneur distribue les cartes en commençant par la gauche et en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Il donne dix cartes couvertes à chacun de la façon suivante :

Au premier tour de table, il donne trois cartes à la fois à chaque joueur. Puis, après s'être servi, il met trois cartes dans la Veuve.

Au deuxième tour, il donne quatre cartes à chacun et, au troisième tour, il en distribue de nouveau trois.

### **Le déroulement :**

Le jeu proprement dit débute par les déclarations. L'aîné commence en annonçant le nombre de levées qu'il croit pouvoir faire, ainsi qu'une Couleur.

C'est ensuite au joueur assis à sa gauche à déclarer, puis, enfin, au donneur. Chaque joueur a le privilège de faire une seule déclaration. Un joueur n'est pas forcé de déclarer, il peut passer. Mais, une fois qu'il a passé, il ne peut plus revenir sur sa parole. Les déclarations se font comme au Cinq-cents québécois, en annonçant un chiffre et une Couleur.

### **Variante :**

Quand tous les joueurs passent, on joue le coup en «sans atout». Dans ce cas précis, on oublie le tableau de pointage, et chaque levée rapporte dix points au joueur qui la fait. Comme il n'y a pas de déclaration, il ne peut y avoir de «reculade».

De plus, personne n'a le droit de s'emparer de la Veuve. Deux possibilités s'offrent alors aux joueurs : ou bien la Veuve reste sur la table, face couverte, ou bien les joueurs peuvent la retourner pour en examiner le contenu.

C'est la Couleur annoncée dans la dernière déclaration qui détermine l'atout. Quand les déclarations sont terminées, l'ouvreur s'empare de la Veuve et en ajoute les cartes à sa main. Il en écarte ensuite le nombre de cartes nécessaires pour ramener sa main à dix cartes. Il est dans l'intérêt de l'ouvreur de ne pas montrer à ses adversaires les cartes de la Veuve ni celles qu'il écarte.

L'ouvreur entame la première levée, par la suite celui qui remporte une levée entame la suivante. Pour jouer le coup, on suit les règlements expliqués au Cinq-cents québécois.

Après avoir remporté une levée, un joueur la dépose, face couverte, devant lui. On doit faire attention à ne pas mêler les cartes de deux levées différentes, de manière à pouvoir contrôler les irrégularités qui auraient été commises.

### **Le Fou :**

On le sait, c'est la carte la plus forte en toute circonstance. En sans atout, le Fou n'appartient à aucune Couleur. De plus, celui qui détient un Fou ne peut pas le jouer s'il peut suivre. S'il lui est impossible de suivre, il peut écarter n'importe quelle carte ou jouer un Fou.

Si un joueur entame une levée avec un Fou, il a le privilège de désigner la Couleur qu'il désire voir jouer pour cette levée, mais il n'a pas le droit d'exiger qu'un autre joueur joue telle carte en particulier.

**Fin du coup :** Le coup prend fin quand les dix cartes ont été jouées.

### **Pointage :**

Si, à la fin du coup, l'ouvreur a rempli son contrat, on lui crédite le nombre de points correspondants, selon le tableau de pointage. Il ne peut réclamer de prime pour les levées supplémentaires. Il existe toutefois une exception à cette règle :

Si la déclaration d'un ouvrier valait moins de 250 points et si ce joueur a remporté les dix levées, on lui crédite 250 points au lieu du pointage fixé pour sa déclaration.

Si la déclaration de l'ouvreur valait plus de 250 points, on ne lui crédite pas de points additionnels pour les levées supplémentaires qu'il pourrait avoir faites.

### **Variante :**

Au joueur dont la déclaration était inférieure à 250 points, mais qui a fait toutes les levées, on crédite le pointage correspondant au nombre de levées réussies.

Si l'ouvreur ne remplit pas le contrat qu'il avait annoncé, on soustrait les points correspondant à sa déclaration du pointage qu'il a déjà accumulé : cela s'appelle une reculade.

Si Olivier avait déjà 300 points et s'il a failli à remplir un 90 contrat de sept pique, il se retrouvera avec 160 points ( $300 - 140 = 160$ ). Cela signifie qu'un joueur peut se retrouver avec un score négatif. On dit alors qu'il «est dans le trou».

Si Olivier a annoncé huit sans atout et qu'il échoue à le réaliser, il se retrouve dans le trou avec un score de moins 20 ( $300 - 320 = -20$ ).

Sur la feuille de pointage, on indique un pointage négatif en encerclant le nombre. Les adversaires de l'ouvreur ont droit à 10 points pour chaque levée qu'ils ont faite.

Comme cette forme de Cinq- Cents se joue sur une base individuelle, chaque joueur ramasse ses levées qu'il dépose devant lui afin de pouvoir réclamer les points auxquels il a droit.

### **Fin de la partie :**

La partie prend fin quand le pointage d'un des joueurs atteint ou dépasse 500. Si un joueur se retrouve dans le trou avec un score de moins 500 points, il perd la partie. Quand on joue à deux, la partie s'arrête immédiatement. À trois ou cinq joueurs, on continue à jouer jusqu'à ce qu'un autre joueur cumule 500 points.

Si, malgré tout, le joueur qui a eu un score de moins 500 est le premier à cumuler 500 points, personne ne gagne la partie.

À la fin de chaque coup, on compte d'abord les points de l'ouvreur de sorte que, s'il a rempli son contrat, on lui crédite ses points. Ainsi, si son pointage atteint 500, c'est lui qui gagne la partie, et cela, même si le pointage d'un de ses adversaires atteint ou dépasse 500 à la fin du même coup.

Si, à la fin d'un coup, l'ouvreur n'a pas 500 points et si le pointage des deux autres joueurs atteint 500, le gagnant est celui qui a été le premier à faire la levée décisive, c'est- à-dire la levée lui donnant les points nécessaires pour que son total passe à 500.

Quand le pointage de deux joueurs est près de 500, mais que ni l'un ni l'autre n'est l'ouvreur, le premier à faire la levée décisive doit se déclarer gagnant. Il gagne effectivement la partie à condition qu'à la fin du coup, le total de l'ouvreur soit inférieur à 500. S'il est égal ou supérieur, c'est l'ouvreur qui gagne.

Quand un adversaire de l'ouvreur gagne la partie pendant un coup et qu'on est sûr que l'ouvreur ne peut pas l'emporter même en remplissant son contrat, on cesse immédiatement de jouer. Chaque joueur doit alors montrer les cartes qui lui restent afin de prouver qu'il n'y a pas eu de renonce.

### **Irrégularités :**

Les irrégularités reconnues au Cinq-cents américain sont les mêmes qu'au Cinq-cents québécois. Nous ne donnerons, ici, que les irrégularités particulières au jeu individuel.

**1- maldonne :** il y a maldonne dans les cas suivants.

a) Si le donneur a donné plus ou moins de dix cartes à l'un ou l'autre joueur. Toutefois, si le joueur qui n'a pas reçu ses dix cartes réglementaires a joué à la première levée et si l'ouvreur et la Veuve ont le bon nombre de cartes, la donne est valide telle quelle. Le joueur qui n'a pas une main réglementaire n'a pas le droit de marquer de points pour ce coup.

b) Si le paquet est imparfait. Si on s'aperçoit que le paquet est imparfait après qu'une donne a été jouée, les joueurs gardent leur pointage respectif tel que marqué sur la feuille.

**2- déclaration prématurée :** quand on joue à trois, il n'y a pas d'amende pour le joueur qui déclare alors que ce n'est pas à lui de le faire. Sa déclaration est annulée et il a le droit de faire une annonce réglementaire quand vient son tour de parler. Pour le jeu d'équipe, voir les explications données au Cinq-cents québécois.

**3- carte exposée :** l'ouvreur n'est pas pénalisé pour une carte exposée s'il joue seul, sauf si une renonce a été corrigée (voir plus loin).

**4- voir la Veuve :** si un autre joueur que l'ouvreur s'empare de la Veuve ou voit une des cartes qu'elle contient, l'ouvreur peut exiger une nouvelle donne ou laisser les choses telles quelles. Dans ce dernier cas, le joueur qui a vu la Veuve en tout ou en partie n'a pas le droit de marquer de points pour ce coup.

Si un joueur voit la Veuve illégalement avant la première déclaration, les autres peuvent exiger qu'il prenne la Veuve et qu'il joue six sans atout, ou bien ils peuvent exiger une nouvelle donne.

Si tous les joueurs ne peuvent se mettre d'accord sur la marche à suivre, la règle exige qu'on joue le coup en six sans atout.

**5- renonce :** un joueur qui a fait une renonce peut la corriger en tout temps avant que lui-même ou son partenaire (s'il joue en équipe) n'ait joué la levée suivante. Autrement la renonce reste telle que jouée. Quand on corrige une renonce, la carte jouée illégalement est automatiquement exposée. Cette règle inclut le cas où la carte appartient à un ouvrier qui joue seul.

Si on peut prouver que l'ouvreur a fait une renonce avant que les cartes aient été coupées pour la donne suivante, l'ouvreur perd les points correspondant à sa déclaration.

Si c'est l'un de ses adversaires qui a fait la renonce, ce dernier n'a pas le droit de marquer des points. Bien sûr, l'ouvreur n'est pas pénalisé et enregistre les points correspondant à sa déclaration.

**6- mains irrégulières** : si on s'aperçoit, après la première levée, que l'ouvreur ou la Veuve n'ont pas le nombre réglementaire de cartes, l'ouvreur perd automatiquement le coup et on soustrait de son pointage les points correspondant à sa déclaration.

Toutefois, la donne n'est pas annulée si ses deux adversaires ont le bon nombre de cartes : on joue le coup afin de leur permettre de faire des points. Par contre, si l'ouvreur et l'un de ses adversaires n'ont pas une main réglementaire, la donne est aussitôt annulée.

### **Le Cinq-cents américain à deux joueurs**

Il existe deux façons de jouer au Cinq-cents quand on est seulement deux.

La première consiste à suivre les règles du Cinq-cents à trois. Le donneur distribue trois mains, dont l'une est la main morte. Autrement dit, les cartes de cette main sont déposées couvertes sur la table, et aucun des deux joueurs n'a le droit de les regarder.

Déclarer ressemble alors à un jeu de devinettes. Lorsqu'un joueur est dans le trou et que son score atteint moins 500, l'autre gagne automatiquement la partie.

Pour la deuxième façon, on forme un paquet de 24 cartes avec les As, Rois, Dames, Valets, 10 et 9. On élimine le Fou et les autres cartes. Le donneur met quatre cartes dans la Veuve. Pour le reste, on suit les règlements du Cinq-cents à trois.

### **Le Cinq-cents américain à quatre joueurs**

Pour jouer au Cinq-cents à quatre, il faut un paquet de 43 cartes, composé en enlevant les 2, les 3 et les 4 noirs d'un paquet conventionnel et en y ajoutant le Fou.

On joue en équipe de deux. Les joueurs coupent les cartes pour former les équipes et désigner le premier donneur. Les deux joueurs qui ont coupé les cartes les plus basses forment une équipe contre ceux qui ont coupé les plus fortes.

Les partenaires d'une équipe s'assoient l'un en face de l'autre. La carte la plus basse désigne le premier donneur. Pour le reste, on suit les règles du Cinq-Cents à trois.

### **Variante :**

On peut jouer une partie sans le Fou. Dans ce cas, on met seulement deux cartes dans la Veuve au lieu de trois, comme on le fait habituellement.

### **Le Cinq-cents américain à cinq joueurs**

À cinq, on utilise un paquet conventionnel, auquel on ajoute habituellement le Fou. Une particularité de la table à cinq : on peut choisir de jouer individuellement ou en équipe. Quand cinq personnes désirent jouer sur une base individuelle, elles doivent déterminer si trois ou quatre joueurs s'affronteront en même temps.

Ensuite, elles coupent les cartes pour désigner lesquelles joueront la première partie. À la fin de cette partie que l'on joue en suivant les règles du Cinq-cents à trois, ceux qui ont joué coupent de nouveau pour savoir lesquels céderont leur place à ceux qui attendent leur tour.

La façon déjouer en équipe est assez particulière. Seul, à vrai dire, l'ouvreur joue avec un ou même deux partenaires. Après les déclarations, il peut demander à un autre joueur d'être son partenaire pour le coup, et le joueur sollicité n'a pas le droit de refuser.

Les autres joueurs se défendent seuls. Il y a plusieurs façons, pour l'ouvreur, de se choisir un partenaire.

1- Si sa déclaration est de six ou sept, il peut choisir un seul partenaire.

2- Mais si elle est de huit, neuf ou dix, il a le droit d'en choisir deux.

3- L'ouvreur peut également demander au détenteur d'une carte donnée d'être son partenaire. Il dit alors : «Je demande au détenteur de telle carte d'être mon partenaire.»

Dans certains clubs, la personne qui détient la carte demandée ne se découvre pas avant qu'il ne soit opportun, pour elle, déjouer ladite carte. Dans d'autres clubs, le détenteur de la carte demandée annonce immédiatement qu'il est le partenaire choisi.

### **Le Cinq-cents américain à six**

Cette variante présente une curiosité que peu de jeux de cartes offrent : il faut, pour y jouer, des cartes dont la valeur nominale est de 11,12 et 13.

Les cartes : un paquet de 63 cartes, composé d'un paquet conventionnel auquel on ajoute quatre 11, quatre 12 et deux 13. Pour ce faire, on prend les As, les 2 et deux 3 d'un second paquet parfaitement identique au premier, et on écrit le chiffre 1 devant les A, les chiffres 2 et 3. On y inclut aussi le Fou. Ou on peut utiliser des cartes du jeu [Phase 10 Fr](#)

#### **Ordre :**

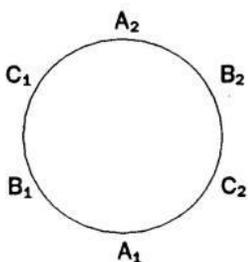
L'ordre décroissant donné au Cinq-cents à trois, sauf que les 13,12 et 11 prennent place entre la Dame et le 10 en atout et sa couleur complémentaire, et entre la Dame et le Valet dans les deux autres Couleurs.

#### **Le jeu:**

**Type :** d'équipe. Trois équipes de deux joueurs.

Pour la formation des équipes, voir le Cinq-cents à quatre.

Au Cinq-cents à six, les joueurs s'assoient comme suit autour de la table : A1, B1, C1, A2, B2, C2.



*Illustration :*  
*La table de 6 joueurs*

**But :** Voir le Cinq-cents à trois.

**Règles :**

**La distribution :** le donneur distribue dix cartes à chacun et met trois cartes dans la Veuve.

**Le déroulement :** Voir le Cinq-cents à trois.

La partie en 1 000 ou 1 500 points La partie en 1000 ou 1500 points n'est pas une variante à proprement parler du Cinq-cents. C'est plutôt une façon d'ajouter des points.

L'ouvreur qui remplit son contrat et ses adversaires ont droit à des points non seulement pour les levées qu'ils font, mais aussi pour les cartes contenues dans chaque levée.

Ainsi un ouvrier qui remplit son contrat a droit aux points supplémentaires suivants :

Chaque As qu'il détient lui rapporte un point supplémentaire; chaque Roi, chaque Dame, chaque Valet et chaque 10 vaut 10 points; les autres cartes lui donnent le nombre de points correspondant à leur valeur nominale.

Autrement dit, le 9 vaut neuf points, le 8 rapporte huit points, ainsi de suite. Dans le paquet à 62 cartes, les 11, 12 et 13 valent 10 points chacun. Mais le Fou ne vaut rien.

Si l'ouvreur ne remplit pas son contrat, c'est-à-dire s'il recule, il n'a pas droit à ces points supplémentaires.

Les joueurs fixent l'enjeu de la partie avant de commencer à jouer : soit 1 000 soit 1 500 points.

Quand on joue à	avec un paquet	cela permet d'ajouter
deux	24 cartes	200 points
trois	33 cartes	260 points
quatre	43 cartes	320 points
<b>cinq</b>	<b>53 cartes</b>	<b>340 points</b>
<b>six</b>	<b>63 cartes</b>	<b>440 points</b>

### **Le Cinq-cents américain Nullo**

Le Cinq-cents Nullo joué en version américaine vaut 250 points, selon le barème Avondale, et se situe entre les déclarations à huit pique et à huit trèfle.

En situation de jeu d'équipe, si l'ouvreur a fait une déclaration nullo, il joue seul contre les autres joueurs, afin d'avoir toutes les chances de remplir son contrat.

Si un ouvrier a fait une déclaration nullo et s'il remporte ne serait-ce qu'une levée, il recule de 250 points. Si ses adversaires font des levées, ils marquent dix points pour chacune.

Pour remplir un contrat nullo, il est conseillé à l'ouvreur d'écarter le Fou, sinon il est sûr de faire une levée.

Si un autre joueur a le Fou, il n'a pas le droit de le jouer tant qu'il peut suivre la Couleur demandée. S'il ne peut pas suivre, il peut, à son gré, écarter n'importe quelle carte ou jouer son Fou. Comme au Cinq-cents, le joueur qui entame une levée avec le Fou doit préciser la Couleur qu'il désire jouer, mais il n'a pas le droit d'exiger que telle ou telle carte soit jouée.