

Femhundra



Inledning

Femhundra är ett rummyspel för två eller fler spelare. Spelarna tar upp kort från bordet eller drar kort från en talong och får poäng för att tillsammans med korten på handen skapa sekvenser eller grupper av kort med samma valör och lägga ut dem på bordet. Den som först har gjort sig av med alla kort på handen får en bonus. Målet är 500 poäng. Här beskrivs spelet så som jag lärde mig det av min far och som det spelades i vår familj.

Kortlek

Femhundra spelas med två vanliga kortlekar utan jokrar, det vill säga sammanlagt 104 kort. Kortet har den vanliga rangordningen med ess högst och tvåor lägst. Notera dock att essen i undantagsfall kan fungera som ettor och då är lägre än tvåorna.

Förberedelser

Papper och penna behövs för att föra protokollet. De två kortlekarna läggs ihop och blandas tillsammans. Spelarna kommer överens om vem som är givare i första given och vem som för protokollet.

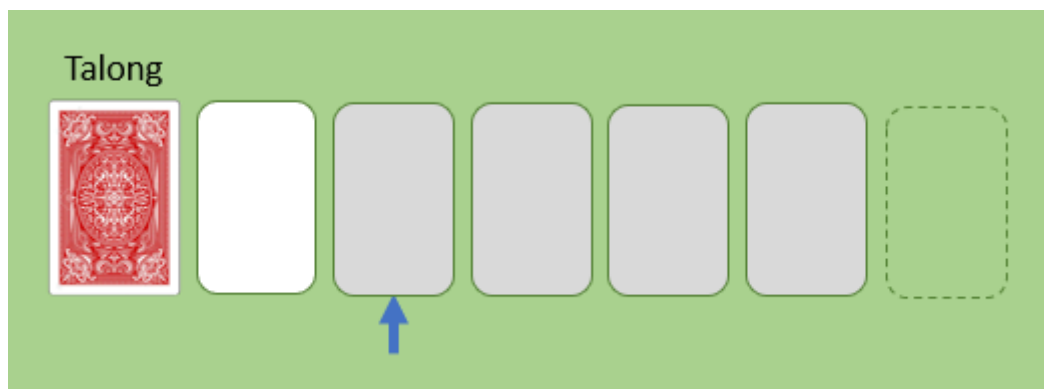
Given

Givaren blandar korten, låter spelaren till höger kupera och delar sedan ut korten medsols med början hos spelaren till vänster. Kortet delas ut i ett valfritt antal vändor tills spelarna har tio kort var. Resterande kort bildar talongen och placeras i en hög mitt på bordet med baksidan upp.

När spelarna har tagit upp och sorterat korten, lägger spelaren till vänster om givaren ut ett valfritt kort från handen och placerar det bredvid talongen med bildsidan upp. Turen går sedan vidare medsols. Varje spelare lägger ut ett kort med bildsidan upp bredvid det kort som föregående spelare lade ut, så att de upplagda korten bildar en rad vid sidan av talongen.

Spelet

När alla spelarna har lagt ut varsitt kort, börjar spelet. Spelaren till vänster om givaren agerar först och turen fortsätter sedan medsols. En spelare som står på tur börjar med att antingen dra det översta kortet i talongen eller att ta upp ett eller flera kort ur raden av kort vid sidan av talongen. Om spelaren kan och vill, mäter hen sedan kombinationer och lägger ut dem öppet på bordet. Spelaren kan också under vissa förutsättningar bygga vidare på egna eller på andra spelares kombinationer. När spelaren är färdig, lägger hen bort ett kort från handen. Kortet läggs med bildsidan upp vid sidan av det sista kortet i raden av upplagda kort, längst bort från talongen.



Figur 1. Exempel på upplägget på bordet. Talongen är längst till vänster. Till höger ligger raden med öppna kort. Om en spelare skall ta upp kortet vid den blåa pilen, måste hen ta upp alla gråmarkerade kort. Om spelaren istället skall lägga bort ett kort, skall hen lägga det till höger om raden med kort, vid den tomma, streckade platsen.

Mäla kombinationer

De giltiga kombinationer som får mätas är minst tre kort av samma valör och minst tre kort i sekvens (det vill säga på varandra följande valörer i samma färg). Det är tillåtet att låta ett ess fungera som etta i en sekvens. Det är också tillåtet att mäla en sekvens "runt hörnet", det vill säga att gå från kung till ess och sedan vidare till tvåa, så att esset både fungerar som högsta och lägsta kort samtidigt.

Bygga vidare

En spelare som har minst en egen mäld kombination på bordet får bygga vidare på både egna och andra spelares befintliga kombinationer, det vill säga spelaren får lägga till ytterligare kort i samma valör till en kombination av flera kort med samma valör eller bygga vidare uppåt eller nedåt på en sekvens. En spelare som bygger på andra spelares kombinationer lägger alltid korten framför sig tillsammans med de egna kombinationerna.

Om en spelare bygger vidare uppåt på en sekvens som spelaren själv eller andra spelare redan har byggt vidare på med högre kort, måste spelaren bygga vidare på det högsta kort som hittills har använts för att bygga vidare på sekvensen. Om spelare A börjar med att mäla en sekvens bestående av sju, åtta och nio, spelare B sedan lägger till en tio och spelare A en knekt, så måste en spelare som vill bygga vidare uppåt på sekvensen lägga en dam. Motsvarande gäller för sekvenser som byggs nedåt. Om en spelare lägger ut ett kort som passar till flera möjliga kombinationer vid bordet, måste spelaren tydligt ange exakt vilken kombination som hen bygger vidare på.

Ta upp kort ur raden

En spelare kan istället för att dra det översta kortet i talongen ta upp ett kort ur raden av kort vid sidan av talongen. Spelaren måste då också ta upp alla kort som har lagts till raden senare, det vill säga alla kort i raden som ligger längre bort från talongen än det tagna kortet. Det är förenat med ett villkor att få ta upp ett kort på detta sätt. Spelaren måste genast kunna använda det tagna kortet och antingen mäla en ny kombination där kortet ingår eller använda kortet till att bygga vidare på en kombination som redan ligger på bordet. Det är tillåtet för en spelare som ännu inte har mälat några egna

kombinationer att ta upp ett kort ur raden, mäla en giltig kombination utan att använda det tagna kortet och sedan lägga det tagna kortet på en annan spelares kombination.

Utgång och avslutning

En spelare som gör sig av med alla kvarvarande kort på handen *går ut*. Detta kan ske antingen genom att spelaren använder samtliga kort på handen till att mäla eller bygga vidare på befintliga kombinationer eller genom att spelaren använder samtliga kort på handen utom ett och sedan lägger bort det sista kortet till raden vid sidan av talongen.

När en spelare går ut, avbryts given. Varje spelare får poäng för alla kort som spelaren under spelets lopp har använt till att mäla eller bygga vidare med och som nu ligger på bordet. Varje nummerkort (tvåa till tia) är värt 5 poäng, varje klätt kort (knekt, dam och kung) är värt 10 poäng och varje ess är värt 25 poäng. Notera att essen är värda lika mycket, oavsett om de fungerar som ettor eller har sin vanliga plats ovanför kungen. Den spelare som går ut får 50 poäng extra för utgången. Spelarna får lika många minuspoäng för de kort som de har kvar på handen som korten ger pluspoäng på bordet, det vill säga 5 minuspoäng för varje nummerkort och så vidare. Den sammanlagda poängen för varje spelare i given adderas till respektive spelares tidigare totalpoäng, och den nya totalpoängen förs in i protokollet. Turen att ge går sedan vidare medsols.

När någon spelare kommit upp i målet på minst 500 poäng efter en giv, avslutas spelet. Vinnare av partiet är den spelare som vid detta tillfälle har flest poäng.

