









1 ゲームの流れ

カードを配る → ビッドをする → スカート交換、ゲームの種類を決める → トリックテイキング → 得点計算  
配り方: 3 → スカート 2 → 4 → 3 (4 人以上) ディーラーと (5 人) ディーラーの 3 つ左隣は不参加、ディラーの次がオープニングリード  
ビッドは勝ち抜き方式 (先のビッドに優先権)





2 カード

基本の目的: 61 カード点以上獲得/ヌルゲーム: 1 トリックも取らない

表 1 カード点		表 2 ランクの順	
	11	スートゲーム	切札  >  >  >  >  >  >  >  >  >  > 
	10		切札以外  >  >  >  >  >  > 
	4	グラント	切札  >  >  > 
	3		切札以外  >  >  >  >  >  > 
	2	ヌルゲーム  >  >  >  >  >  >  > 	
総計	120		

3 ゲーム点




Gp = 基本点 × 達成点、失敗ならば 2 倍  
ビッドの点数に足りず失敗 → 達成点を増やし、ビッドの点数を超えたところで Gp とし、その 2 倍の失点  
シュワルツ → 全トリック取る/シュナイダー → 90 点以上/ウベア → 手札を公開して全トリック  
いずれもハンドゲームのときのみ宣言可能 (宣言せずとも、成り行きで達成は可能)  
ウィズ/ウィズアウト → 上から何枚の連続した切札を持っている/いないか

























表 3 基本点		表 4 達成点				
スートゲーム	 9	シュワルツ	シュナイダー	89-31	逆シュナイダー	逆シュワルツ
ハンドゲーム	 10	スカーゲーム	2	1	2	3
ゲーム	 11	宣言無し	4	3	2	4
ム	 12	シュナイダー宣言	5	4	4	5
グラント	24	シュワルツ宣言	6	6	6	7
		ウベア宣言	7	7	7	8

+ウィズ/ウィズアウト

表 5 基本点 (ヌルゲーム) → 達成点は 1 固定			
ヌル (ハンド)	ヌル (スカー)	ヌル・ウベア (ハンド)	ヌル・ウベア (スカー)
23	35	46	59

4 ビッド可能な点数

18  2 →  のスートゲーム、達成点 2 で 18 Gp  → グラント

18  2	33 	48  4, 	66 
20 	35 ヌル (ハンド)	50 	70 
22 	36  4, 	54 	72  8,  6, 
23 ヌル (スカー)	40 	55 	
24 	44 	59 ヌル・ウベア (ハンド)	⋮
27 	45 	60  6, 	
30 	46 ヌル・ウベア (ハンド)	63 