

3:

いずれかのプレイヤーの得点がちょうど 12 点になった、あるいは 4 ラウンド終了後にゲーム終了です。獲得したトリック 1 につき 1 点を獲得します。ラウンド終了時に合計点が 12 点を超えていましたプレイヤーは、そのラウンドで獲得した点を合計点に足すのではなく、引きます。この結果、マイナス点になることもあります。4 ラウンド目の終了時に誰もちょうど 12 点になっていない場合、最も 12 点に近いプレイヤーの勝利です。

1: お祈り! :

特殊カードが必要です:切り札カード 6 枚を使用します。
最初に現在の切り札である赤の切り札カードをテーブル中央に置きます。いずれかのプレイヤーがトリック中に 1 の数字のカードを出したら、新しい切り札を決めることができます。新しい切り札は次のトリックから適用されます。新しい切り札は 1 の数字のカードが再び出されて次の切り札が決められるまで変わりません。もし 1 回のトリック中に 1 の数字のカードが複数出されたら、最後に 1 のカードを出したプレイヤーが切り札を決めることができます。

3

- 『ラウンド終了時に 12 点であればそのプレイヤーの勝利。誰もちょうど 12 点でない場合、12 点に最も近いプレイヤーの勝利。
- 『1 トリックにつき 1 点を獲得。
- 『12 点を超える場合、その点を足すのではなく引く。
- 『4 ラウンド終了時、誰も 12 点ちょうどでなかった場合、12 点に最も近いプレイヤーの勝利。