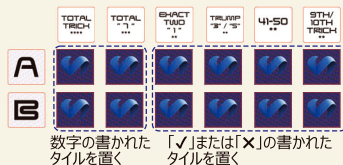


v. カテゴリ表示タイル「TRUMP 3／5」の下には、そのプレイヤーが（切り札の“3”を獲得する）かつ／または（切り札の“5”を獲得する）ならば「✓」を、そうでないならば「×」を置く。

vi. カテゴリ表示タイル「41-50」の下には、そのプレイヤーが獲得する全てのカードのランクの合計が、41以上50以下ならば「✓」を、そうでないならば「×」を置く。

vii. カテゴリ表示タイル「9TH/10TH TRICK」の下には、そのプレイヤーが（9トリック目を獲得する）かつ／または（10トリック目を獲得する）ならば「✓」を、そうでないならば「×」を置く。

タイル配置フェイズ終了後



3.トリックテイクフェイズ

a. 本フェイズの開始時、親は、自分の前に並べた裏向きのビッド用タイルの内、Aの行から任意の1枚、Bの行から任意の1枚をそれぞれ選んで表にする。

b. プレイヤーAから時計回りの手番で、『リードスートのフォロー義務あり、切り札あり』のトリックテイクを行う。

補足：

- 切り札スートは、準備フェイズで表にした切り札表示用タイルで示されている。
- リードスートがフォロー出来ない場合、切り札も含め任意のカードを手札からプレイして良い。
- 切り札スートの最高ランクがトリックを獲得する。切り札が無い場合はリードスートの最高ランクがトリックを獲得する。2トリック目以降は、直前のトリック獲得プレイヤーから手番を行う。

iv. 獲得したカードは、トリック毎に裏向きでひとまとめにして、獲得したプレイヤーの脇に置く。獲得したカードの内容は、獲得したプレイヤーのみがいつでも確認できる。

c. 【重要】

時計回りで親の手番になった時、親は、（手札が無いのでその代わりに）自分の前に並べた裏向きのビッド用タイルの内、任意の1枚を選んで表にする。

d. プレイヤーの手札が無くなるまでトリックテイクを続ける（全10トリック）。

例図）3トリック目終了時
（トリック開始前の2枚＋3枚＝計5枚が表の状態）



4.得点計算フェイズ

a. 親：タイル配置フェイズで置いた各タイルの内容が、トリックテイクの結果と合っていた場合、カテゴリに応じて以下の点数を得る。
・「TOTAL TRICK」4点
・「TOTAL 7」3点
・その他のカテゴリ 各2点

b. プレイヤーA、プレイヤーB：
自身に関するトリックテイクの結果が、親の配置したタイル内容と合っていた場合、カテゴリに応じて点数を得る。各点数はa.の親に同じ。ただし、各カテゴリにおいて、合っていたのが自身のみだった場合、得られる点数はそれぞれ2倍となる。

c. プレイヤーC：
『30点－（親が獲得した点数）』を
得点として得る。

補足：

タイル「7 8 9 10」は7以上10以下の数を表す。

次のラウンドの準備

- 点数を何らかの方法で記録した後、現在の親の左隣のプレイヤーが新たな親となり、次のラウンドを行う。

ゲームの終了

- 4ラウンド後、ゲームは終了し、得点か最も高いプレイヤーが勝者となる。該当者が複数いた場合、その全員で勝利を分かち合う。

得点計算の例（合っていたタイルを赤枠で示す）

	4点	3点	2点	2点	2点	2点
	TOTAL TRICK	TOTAL	EXACT TWO	TRUMP	41-50	9TH/10TH TRICK
A	4	1	×	×	✓	✓
B	2	1	×	✓	×	✓

親：4点×1＋3点×2＋2点×1＋2点×1＝14点
プレイヤーA：4点×2倍＋3点＋2点×2倍＝15点
プレイヤーB：3点＋2点×2倍＝7点
プレイヤーC：30－14＝16点