

用語:

メルド…同ランクの3枚以上を自分の前に並べる。
レイオフ…すでにあるメルドに付け足す。

プレイ:

1. A - 山札から1枚引く. B - 捨て札の山すべてを取る. (メルドかレイオフができる場合のみ)
2. メルドかレイオフする (任意)
3. 手札から1枚を捨てる **[手札をなくせば上がり]**

フローズンの場合:

捨て札と手札のナチュラルな2枚でメルドを作る必要がある

フローズンでないの場合:

捨て札と手札の2(ワイルド可)枚でメルドを作る必要がある.もしくは、レイオフでも良い.

フローズン:

- (1) ワイルドかボーナス(赤3)が捨て札に含まれているとき
- (2) 最初のメルドを作っていないとき

最初のメルド:

マイナス点…15点、0~1495…50点
1500~2995…90点、3000点以上…120点

メルドの補足:

最低2枚のナチュラルカードが必要

1つのメルドに使用できるワイルドは3枚以下

ワイルドはワイルドのみでメルドを組めない

ストップ(黒3)は上がりの時しかメルドを組めない

ストップ(黒3)はメルドを組む際にワイルドを組み込めない

捨て札:

捨て札は表向きで、下のカードが見えないように重ねる. 捨て札の下のカードを見ることは禁止. ワイルドカードを置くときは、横向きに置いてフローズンであることを示す.

ゲームの終了:

5000点に到達したチームがあればゲーム終了する.

用語:

メルド…同ランクの3枚以上を自分の前に並べる。
レイオフ…すでにあるメルドに付け足す。

プレイ:

1. A - 山札から1枚引く. B - 捨て札の山すべてを取る. (メルドかレイオフができる場合のみ)
2. メルドかレイオフする (任意)
3. 手札から1枚を捨てる **[手札をなくせば上がり]**

フローズンの場合:

捨て札と手札のナチュラルな2枚でメルドを作る必要がある

フローズンでないの場合:

捨て札と手札の2(ワイルド可)枚でメルドを作る必要がある.もしくは、レイオフでも良い.

フローズン:

- (1) ワイルドかボーナス(赤3)が捨て札に含まれているとき
- (2) 最初のメルドを作っていないとき

最初のメルド:

マイナス点…15点、0~1495…50点
1500~2995…90点、3000点以上…120点

メルドの補足:

最低2枚のナチュラルカードが必要

1つのメルドに使用できるワイルドは3枚以下

ワイルドはワイルドのみでメルドを組めない

ストップ(黒3)は上がりの時しかメルドを組めない

ストップ(黒3)はメルドを組む際にワイルドを組み込めない

捨て札:

捨て札は表向きで、下のカードが見えないように重ねる. 捨て札の下のカードを見ることは禁止. ワイルドカードを置くときは、横向きに置いてフローズンであることを示す.

ゲームの終了:

5000点に到達したチームがあればゲーム終了する.

用語:

メルド…同ランクの3枚以上を自分の前に並べる。
レイオフ…すでにあるメルドに付け足す。

プレイ:

1. A - 山札から1枚引く. B - 捨て札の山すべてを取る. (メルドかレイオフができる場合のみ)
2. メルドかレイオフする (任意)
3. 手札から1枚を捨てる **[手札をなくせば上がり]**

フローズンの場合:

捨て札と手札のナチュラルな2枚でメルドを作る必要がある

フローズンでないの場合:

捨て札と手札の2(ワイルド可)枚でメルドを作る必要がある.もしくは、レイオフでも良い.

フローズン:

- (1) ワイルドかボーナス(赤3)が捨て札に含まれているとき
- (2) 最初のメルドを作っていないとき

最初のメルド:

マイナス点…15点、0~1495…50点
1500~2995…90点、3000点以上…120点

メルドの補足:

最低2枚のナチュラルカードが必要

1つのメルドに使用できるワイルドは3枚以下

ワイルドはワイルドのみでメルドを組めない

ストップ(黒3)は上がりの時しかメルドを組めない

ストップ(黒3)はメルドを組む際にワイルドを組み込めない

捨て札:

捨て札は表向きで、下のカードが見えないように重ねる. 捨て札の下のカードを見ることは禁止. ワイルドカードを置くときは、横向きに置いてフローズンであることを示す.

ゲームの終了:

5000点に到達したチームがあればゲーム終了する.

用語:

メルド…同ランクの3枚以上を自分の前に並べる。
レイオフ…すでにあるメルドに付け足す。

プレイ:

1. A - 山札から1枚引く. B - 捨て札の山すべてを取る. (メルドかレイオフができる場合のみ)
2. メルドかレイオフする (任意)
3. 手札から1枚を捨てる **[手札をなくせば上がり]**

フローズンの場合:

捨て札と手札のナチュラルな2枚でメルドを作る必要がある

フローズンでないの場合:

捨て札と手札の2(ワイルド可)枚でメルドを作る必要がある.もしくは、レイオフでも良い.

フローズン:

- (1) ワイルドかボーナス(赤3)が捨て札に含まれているとき
- (2) 最初のメルドを作っていないとき

最初のメルド:

マイナス点…15点、0~1495…50点
1500~2995…90点、3000点以上…120点

メルドの補足:

最低2枚のナチュラルカードが必要

1つのメルドに使用できるワイルドは3枚以下

ワイルドはワイルドのみでメルドを組めない

ストップ(黒3)は上がりの時しかメルドを組めない

ストップ(黒3)はメルドを組む際にワイルドを組み込めない

捨て札:

捨て札は表向きで、下のカードが見えないように重ねる. 捨て札の下のカードを見ることは禁止. ワイルドカードを置くときは、横向きに置いてフローズンであることを示す.

ゲームの終了:

5000点に到達したチームがあればゲーム終了する.