

Score d'une manche

Points combinaison + **Points effet carte Porte-Bonheur** + **Points carte Porte-Bonheur**

Points par combinaison : les cartes pique de capture ne comptent pas.

- **Couleur :** 1 point marqué par carte.
- **Séquence :** 2 points marqués par carte.
- **Suite :** 5 points marqués par carte.

Points effet carte Porte-Bonheur :

Chaque joueur reprend tous ses plis et les cartes pique de capture, puis fait un tas avec toutes les cartes de la **même couleur** ou portant le **même numéro** que la **carte Porte-Bonheur**. Il compte, 5 points pour les cartes de 1 à 9 et 10 points pour les cartes de 10 à 13. Aux points par combinaison, il ajoute les points effet carte Porte-Bonheur.

Carte Porte-Bonheur :

- Enfin, chaque joueur ajoute pour son score final, la valeur numérique de sa carte porte-bonheur.

À la fin de chaque manche les scores finaux de chaque joueur sont comptabilisés puis ajoutés en fin de partie. Le joueur avec le score le plus élevé à la fin des 3, 5 ou 7 manches, gagne la partie.

Exemple de comptage sur 2 plis, avec la carte Porte-Bonheur 11 de carreau.

Combinaisons

1° pli couleur :

2 cartes x 1 point = 2 points



2 points + 6 points = 8 points

2° pli séquence :

3 cartes x 2 points = 6 points



Effet carte Porte-Bonheur

Même couleur ou même valeur numérique que le 11 de carreau



5 points + 3 x 10 points = 35 points

Carte Porte-Bonheur = 11 points



Score final = 8 points + 35 points + 11 points = 54 points