

基礎点 + 追加点 (①+②) + 特殊点 = 総合名声点

◆基礎点 (スートに関係なく1枚につき)

カード	A	J	Q	K	チップ
点	0	1	2	3	+1

注意：未使用のチップ1枚につき1点。

◆追加点① 同スートボーナス (スートごと)

枚数	0~1	2	3	4
点	0	2	4	6

◆追加点② 同数ボーナス (揃えた数ごと)

枚数	0~1	2	3	4
点	0	5	8	10

◆特殊点 最小獲得トリックボーナス

獲得したトリックが最も少ないプレイヤー

横向きの山1つにつき	2点
------------	----

注意：0トリックを含む

複数が該当する場合は人数割り (小数点以下切り捨て)

【モナルコマキ (暴君放伐論)】

放伐値以上のプレイヤーは、全て脱落する。

放伐値 = 最低総合名声点 + ストックカード枚数 + 10

最低総合名声点と同じプレイヤーが複数いる場合は、その中で、最もストックカード枚数が少ないプレイヤーが放伐値を決定する。

基礎点 + 追加点 (①+②) + 特殊点 = 総合名声点

◆基礎点 (スートに関係なく1枚につき)

カード	A	J	Q	K	チップ
点	0	1	2	3	+1

注意：未使用のチップ1枚につき1点。

◆追加点① 同スートボーナス (スートごと)

枚数	0~1	2	3	4
点	0	2	4	6

◆追加点② 同数ボーナス (揃えた数ごと)

枚数	0~1	2	3	4
点	0	5	8	10

◆特殊点 最小獲得トリックボーナス

獲得したトリックが最も少ないプレイヤー

横向きの山1つにつき	2点
------------	----

注意：0トリックを含む

複数が該当する場合は人数割り (小数点以下切り捨て)

【モナルコマキ (暴君放伐論)】

放伐値以上のプレイヤーは、全て脱落する。

放伐値 = 最低総合名声点 + ストックカード枚数 + 10

最低総合名声点と同じプレイヤーが複数いる場合は、その中で、最もストックカード枚数が少ないプレイヤーが放伐値を決定する。

基礎点 + 追加点 (①+②) + 特殊点 = 総合名声点

◆基礎点 (スートに関係なく1枚につき)

カード	A	J	Q	K	チップ
点	0	1	2	3	+1

注意：未使用のチップ1枚につき1点。

◆追加点① 同スートボーナス (スートごと)

枚数	0~1	2	3	4
点	0	2	4	6

◆追加点② 同数ボーナス (揃えた数ごと)

枚数	0~1	2	3	4
点	0	5	8	10

◆特殊点 最小獲得トリックボーナス

獲得したトリックが最も少ないプレイヤー

横向きの山1つにつき	2点
------------	----

注意：0トリックを含む

複数が該当する場合は人数割り (小数点以下切り捨て)

【モナルコマキ (暴君放伐論)】

放伐値以上のプレイヤーは、全て脱落する。

放伐値 = 最低総合名声点 + ストックカード枚数 + 10

最低総合名声点と同じプレイヤーが複数いる場合は、その中で、最もストックカード枚数が少ないプレイヤーが放伐値を決定する。

基礎点 + 追加点 (①+②) + 特殊点 = 総合名声点

◆基礎点 (スートに関係なく1枚につき)

カード	A	J	Q	K	チップ
点	0	1	2	3	+1

注意：未使用のチップ1枚につき1点。

◆追加点① 同スートボーナス (スートごと)

枚数	0~1	2	3	4
点	0	2	4	6

◆追加点② 同数ボーナス (揃えた数ごと)

枚数	0~1	2	3	4
点	0	5	8	10

◆特殊点 最小獲得トリックボーナス

獲得したトリックが最も少ないプレイヤー

横向きの山1つにつき	2点
------------	----

注意：0トリックを含む

複数が該当する場合は人数割り (小数点以下切り捨て)

【モナルコマキ (暴君放伐論)】

放伐値以上のプレイヤーは、全て脱落する。

放伐値 = 最低総合名声点 + ストックカード枚数 + 10

最低総合名声点と同じプレイヤーが複数いる場合は、その中で、最もストックカード枚数が少ないプレイヤーが放伐値を決定する。