

De score

Als de leider voldoende slagen heeft gemaakt, krijgt hij een beloning (premie) voor het behalen van de deelscore, manche of (klein/groot) slem.

De premies zijn als volgt: de deelscorepremie is 50 punten, de manchempremie is 300/500¹ en de slempremie 800/1250¹ (klein slem) of 1300/2000¹ (groot slem)

Aanvullend krijgt de leider punten per gemaakte slag.

Het aantal punten verschilt per speelsoort. Voor de eerste 6 slagen krijg je geen punten.

Vanaf de 7e slag (de meerderheid) ontvang je voor de lage kleuren (♣/♦) 20 punten per slag, voor de hoge kleuren (♥/♠) 30 punten per slag. Voor Sans Atout ontvang je 40 punten voor de 7e slag en 30 punten voor de opvolgende slagen.

In het geval de leider te weinig slagen haalt, ontvangen de tegenspelers de (plus)punten. En komt het voor de spelende partij neer op een negatieve score van -50/-100¹ per slag die de leider te kort komt oftewel down is gegaan.

¹niet kwetsbaar/kwetsbaar

score voor spelende partij	♣ / ♦ troef punten	♥ / ♠ troef punten	Sans Atout punten
slag 1 t/m 6	0	0	0
slag 7 + deelscore ²	20	30	40
slag 8 t/m 13	20	30	30
slag 9			manche ³ premie
slag 10		manche ³ premie	
slag 11	manche ³ premie		
slag 12 (klein slem) en 13 (groot slem)	slem ⁴ premie	slem ⁴ premie	slem ⁴ premie

² deelscorepremie : 50 punten ³ manchempremie: 300/500 punten ⁴ slempremie: 800/1250 // 1300/2000

Tip: Om een lage kleurenmanche te maken heb je meer slagen nodig dan voor de manche in Sans Atout. Soms speel je daarom met een lage kleuren fit toch liever Sans Atout dan een lage kleur.

Rekenvoorbeelden

2SA -1: -50

1SA: 50 + 40 = 90

2SA +1: 50 + 40 + 30 = 120

3SA: 300/500 + 40 + 30 + 30 = 400/600

1 ♦ -1: -50/-100

2 ♥: 50 + 30 + 30 = 110

4 ♣ +1: 50 + 20 + 20 + 20 + 20 = 130

5 ♣: 300/500 + 20 + 20 + 20 + 20 + 20 = 400/600