

1. Die geschätzte Punktzahl muss aus zwei Zahlen bestehen. Beispiele: 07 / 87 / 00.
2. Wer eine vorausgesagte **Punktzahl genau** erreicht, erhält **keine Minuspunkte**.
3. Jeder Spieler trägt seine **geschätzte Punktzahl** persönlich auf seinem **Schätzblatt** ein. Alle Schätzblätter werden vor dem Ausspielen der ersten Karte verdeckt **in einem Mäppli** auf dem Tisch aufbewahrt und erst nach dem Spiel wieder hervor genommen. Jeder Spieler kann sich seine geschätzte Punktzahl auf einem Notizzettel zusätzlich notieren. Verbindlich ist aber einzig und allein die auf dem Schätzzettel im Mäppli eingetragene Zahl. Nach dem Spiel werden zuerst die Punkte durch jeden Spieler gezählt und durch den Schreiber auf dem Gesamtblatt festgehalten. Erst wenn die 157 Punkte erreicht sind überträgt der Schreiber, unter Aufsicht der Spieler, die geschätzte Punktzahl auf das Gesamtblatt und rechnet die Differenz aus. Ebenfalls notiert der Schreiber die gemachte Punktzahl auf dem pers. Standblatt jedes Spielers. Für die Auswertung zählt aber einzig und alleine das Gesamtspielblatt. Fehlt die geschätzte Zahl auf dem Spielblatt, erhält der fehlbare Spieler 20 Strafdifferenzpunkte und die erspielten Punkte. Es gibt keine Spielwiederholung.
4. **Trumpfablupf vor dem Spiel**. Nach dem obligatorischen Abheben von mindestens 3 Karten zeigt die unterste Karte die Trumpffarbe an. Diese wird mit dem Trumpfrad eingestellt. Der abgehobene Trumpf selbst wird vor dem ausspielen ins Ries zurückgelegt. erneut gemischt und es ist erneut abzuheben. Wird das Spiel falsch ausgeteilt oder ein Kartenbild sichtbar, so werden die Karten nochmals verteilt. Jedoch der Trumpf bleibt der gleiche.
5. **Gelaufene eigene Stiche** können jederzeit eingesehen und gezählt werden. Der erste Stich kann von allen eingesehen werden solange der zweite Stich nicht gekehrt ist
6. Jeder Spieler ist selber verantwortlich, dass er nach dem verteilen der Spielkarten, **neun Karten** erhalten hat. Stellt der Spieler dies erst während des Spiels fest, kommt Regel 7 zum Zug.
7. Bekennt ein **Spieler irrtümlich nicht Farbe**, darf der Fehler im laufenden Stich ohne Folgen korrigiert werden. Die Korrektur durch den fehlbaren Spieler darf aber nicht mit dem Stechen durch die Trumpfkarte erfolgen. Die nachfolgenden Spieler können korrigieren. Fehler im früheren Spiel, so wird das Spiel zu Ende gespielt, wobei alle noch im Spiel befindlichen Karten ihren Stichwert behalten. Anschliessend wird das Spiel wiederholt. Die unschuldigen Spieler können vor dem zweiten Spiel bestimmen, ob sie die Differenzpunkte des ersten Spiels zählen wollen oder das Wiederholungsspiel werten möchten. Der fehlbare Spieler erhält die höhere Differenzpunktzahl der beiden Spiele + 20 Strafpunkte.
8. Beim Differenzler **darf nicht Rest** gesagt werden, d.h. jede Karte muss einzeln ausgespielt werden.
9. **Untertrumpfen gestattet**, sofern man von der ausgespielten Farbe keine Karte besitzt. Trumpf-Buur muss auch beim Trumpfspiel nicht angegeben werden.
10. Spieler, die anhand ihrer Karten die Chancen **für ein faires Spiel** nicht wahrnehmen, können nach wiederholter Verwarnung des Jassleiters ausgeschlossen werden.
11. Bei **allgemeinen Unklarheiten** muss sofort die Spielleitung informiert werden und diese entscheidet das weitere Vorgehen.