

Ogni giocatore sceglie uno dei quattro personaggi e lo mette davanti a se.  
Viene piazzato il tabellone al centro del tavolo. Il tabellone serve per stabilire le regole che saranno applicate alla partita in corso.

Il tabellone è formato da cinque diverse righe ed ogni riga ha un suo fine:  
la prima per stabilire chi sarà il giocatore primo di mano, composta da 4 caselle rappresentanti i 4 personaggi;  
la seconda per stabilire il numero di carte che si potranno scartare, composta da 3 caselle con valore 0, 1 e 2;  
la terza per stabilire il seme della briscola, composta da 4 caselle con i semi del mazzo;  
la quarta per stabilire il seme della superbriscola, composta da 5 caselle con i quattro semi e la casella nessuna superbriscola;  
la quinta per determinare il valore per il quale andrà moltiplicato il punteggio finale, composta da 4 caselle con valore 1,2,3 o 4.

Vengono distribuite 10 carte a testa e la prima persona in senso orario rispetto al mazziere comincia a piazzare le pedine Njet sul tabellone.

La pedina serve per indicare quello che il giocatore non vuole che avvenga, esempio: se mette la pedina Njet sulla seconda riga, sulla casella che indica come numero di carte da scartare il 2, significa che escluderà questo tipo di possibilità e pertanto rimangono ancora possibili 0 (nessuno scarto) o 1 (uno scarto).

Si procede in senso orario ed ogni giocatore piazzerà, a sua volta, una pedina Njet fino al completo esaurimento delle pedine.

Unica regola di piazzamento delle pedine è di lasciare libera dal Njet almeno una casella per riga e questa determinerà la regola da applicare per quel turno di gioco.

Il giocatore primo di mano, stabilito con il piazzamento dei Njet sulla prima riga del tabellone, sceglie il proprio compagno tra gli altri tre e comincia a giocare una carta.

I giocatori sono obbligati a rispondere al seme, se non dovessero avere il seme possono giocare o un altro seme o una carta briscola.

Prende la mano la carta con il valore più alto al seme della prima carta giocata, a meno che non sia stata giocata un briscola in questo caso prevale quest'ultima, a prevalere su ogni carta è la superbriscola.

Particolare importanza ha la carta 1, questa è la carta più bassa come potere di presa, ma al contempo ha valore "uno" se giocata da una coppia e presa dall'altra, mentre non avrà valore se è giocata e presa dalla stessa coppia.

La superbriscola, se presente, è data dagli "uno" del colore stabilito con le pedine Njet, in questo caso l'"uno" è la carta con il valore di presa più alto.

Alla fine del singolo turno si sommano il numero di mani prese e il numero di "uno" presi agli avversari, si moltiplica il valore per il moltiplicatore stabilito all'inizio, il risultato sarà il punteggio della coppia.

Si giocano 8 turni in ognuna dei quali attraverso il metodo del tabellone e del piazzamento dei Njet cambiano sia le regole che le coppie.

Alla fine vincerà chi avrà fatto più punti.