

• **Coinche à 4 joueurs**

tour	incrément	cartes en main
1 ^{er}	+10 +20 +30 ⋮	9+1, As+2, ~R+2, D+2; ↑ +1, B (+1); ↑ +1; ⋮
2 ^e	+10	chaque As ≠ atout
3 ^e	+10	3 petits atouts <i>ou</i> 2 petits + commencer

• **Coinche à 6 joueurs**

tour	incrément	cartes en main
1 ^{er}	+5 +10 +15 +20 ⋮	9, As+1, ~R+2, D+2, ~ 3 petits atouts; ↑ +1; ↑ +1, B; ↑ +1; ⋮
2 ^e	+5	chaque As ≠ atout
3 ^e	+5 +10	2 petits atouts <i>ou</i> 1 petit + commencer; 2 petits + commencer

• **Quelques situations rencontrées**

- convention officielle : si un joueur annonce 100 au premier tour, cela veut dire qu'il cherche chez ses partenaires, par ordre de préférence,
 1. les As,
 2. les atouts;
- il est arrivé qu'un joueur annonce +20 au premier tour de la Coinche à 4 pour indiquer 4 petits atouts;
- pas le buur dans l'équipe $\implies$ pas confirmer (lanceur);
- indications pour lancer une couleur :
 - à 4 : B+2, 9+3, As+4;
 - à 6 : B+1, 9+2, As+3.