
















































Demande : Choisir l'atout, acheter				Contrats de jeu					Achete misère <i>n</i>			Gasque, Coucou, et Vira						Gardes bas: 2 8 x x x 4 x 10 x x x x 6 x x 1er passe: 2 gardes bas 2ème passe: 1 garde bas				1. Distribuer 2. Les enchères 3. Revaloriser? 4. Acheter 5. Racheter? 6. Abandonner? 7. Les adversaires achètent 8. Jouer 9. Le paiement
									Nd cartes à acheter			Nd cartes à garder										
6 ¹	0	0	1	Tournée 6 ²		0	0	1	Achete misère <i>n</i> : Acheter exactement <i>n</i> cartes, commencer avec 11/12 cartes, perdre tout les plis sans l'atout	On peut le revaloriser (sauf Coucou et Vira)						Solo						
7 ³	0	0	1	Vingel 6 ⁴	 	0	1	1		Gasque 0 ⁵	7	11	0	0	1	Coucou 0 ⁶		13	1	•	•	
Contrats de jeu : Retourner les cartes pour l'atout, acheter au moins tout les cartes retournées										Achat misère 1 ⁸	11	0	Gasque 1 ⁹	8	12	0	0	1				
8 ¹⁰	0	1	1	Vingel 7 ¹¹	 	1	1	3	On peut le revaloriser			On peut le revaloriser						Solo 6 ¹⁵				 Gagner des plis avec l'atout  Perdre les plis sans l'atout  Misère  Contre couleur  En couleur  Préférence  Nombre de cartes à retourner pour l'atout
				Tourné 8 ¹²		1	1	3	Achat misère 2 ¹³	12	0	Gasque 2 ¹⁴	9	13	0	1	1	Solo 6 ¹⁵	0	1	1	
				Vingel 8 ¹⁶	 	1	3	5	Achat misère 3 ¹⁷	12	0	Gasque 3 ¹⁸	10	12	0	1	2	Solo: Choisir l'atout, seuls les adversaires achètent				
9 ¹⁹	1	1	3						Achat misère 4 ²⁰	12	1	Gasque 4 ²¹	11	13	1	1	3	Solo 7 ²⁵	0	1	2	
				Tringel 9 ²²	 	3	5	11	Achat misère 5 ²³	12	1	Gasque 6 ²⁴	12		1	2	4	Solo 7 ²⁵	0	1	2	
 Réalisé  Chuté par 1 pli  Chuté par 2 plis									Achat misère 6 ²⁶	12	1	Gasque 5 ²⁷	12		1	3	5	Solo 8 ²⁸	1	2	4	
 x8	Premier achat		Deuxième achat		Solo misère				Vira 29		13		2	4	8							
1...40							Solo petite misère 30		12	2	Gasque <i>n</i> : 1. Garder <i>n</i> cartes et gagner des plis ou perdre des plis sans l'atout 2. Écarter le reste 3. Prendre le talon 4. Écarter à 13 5. Choisir l'atout						Solo 9 ³¹	2	4	8		
Tous les contrats sauf ...	1	1	2	0	3	5	Solo grande misère 32		13	4	Coucou : Prendre le talon, écarter 13, étaler son main						Solo 10 ³³	4	8	16		
Coucou	1	2	4	•	•	•	Solo petite misère ouverte 34		12	8	Solo misère : Seuls les adversaires achètent, commencer avec 12/13 cartes, perdre tout les plis sans l'atout											
Vingel 6,7	1	2	4	0	6	10	Solo petite misère ouverte royale 35		12	16	Ouvert : Étaler son main après les adversaires achètent						Solo 11 ³⁶	8	16	32		
Tournée 8	2	1	2	1	3	5	Solo grande misère ouverte 37		13	24	Donneur											
Vingel 8	2	2	4	1	6	10	Solo grande misère ouverte royale 38		13	32	Joueur médian						Solo 12 ³⁹	16	32	64		
Tringel 9	3	3	6	1	9	15	Royale : Étaler son main avant les adversaires achètent										Solo Vira 40	32	64	128	Mélange le 2ème jeu	