


















































































































Donneur : Joue l'entame				Joueur après le donneur : Première enchère		<div>1. Distribuer</div> <div>2. Les enchères</div> <div>3. Revaloriser?</div> <div>4. Acheter</div> <div>5. Racheter?</div> <div>6. Abandonner?</div> <div>7. Les adversaires achètent</div> <div>8. Jouer</div> <div>9. Le paiement</div>		<div><div>n</div><div>n</div></div> Gagner n plis avec l'atout	384	 	 	  Étaler son main après les adversaires achètent
<div>544845points</div> <div>345joueurs</div> <div>18129points/joueurs</div> <div>Racheter</div> <div>Réalisé+</div> <div>Chuté par 1 pli</div> <div>Abandonné+</div> <div>Chuté par 2 plisx2+</div> <div>Pénalité si on a passé un coucou réalisé sans les gardes préalables</div> <div>Si l'enchère finale est au-dessus de cette ligne, ajouter la valeur de l'avant-dernière enchère ; si la somme est ≥ 144, c'est la cagnotte!</div>		Valeurs de couleur <div>Royale/Solox1 de l'espoir</div> <div>Contre couleurx1</div> <div>En couleurx2</div> <div>Misèrex3</div> <div>Préférencex4</div> <div>= niveau x valeur de couler</div>		<div><div>n</div><div>n</div></div> Commencer avec n cartes ; perdre tout les plis sans l'atout		<div><div>n</div><div>-1</div></div> On peut gagner 1 pli sans chuter		<div>1. Garder n cartes</div> <div>2. Écarter le reste</div> <div>3. Prendre le talon</div> <div>4. Écarter à 13</div> <div>5. Choisir l'atout et gagner des plis ou perdre des plis sans l'atout</div>	256			  Étaler son main avant les adversaires achètent
								192	 	 	 Arrêt : a x _n (un pli sûr) n : Nombre des cartes hautes manquantes	
								128			 Double arrêt : a b x _n (deux plis sûrs) n : Nombre des cartes hautes manquantes, moins 1 si a et b ne sont pas consécutives	
								96	 	 	 Garde bas : 2, 4 x, 6 x x, 8 x x x, ...	
								64			 Demi-garde : Chicane, 3, 5 x, 7 x x, 9 x x x, ...	
								48	 	 	 Main équilibré : Chaque couleur est un chicane ou longe de 2-5 cartes	
								32			 Coucou gai : Prendre le talon, écarter 13, étaler son main  Poussin : Étaler le talon, acheter y des cartes  Œuf : Prendre le talon, écarter 13	
								24	 	 		
								16				
								12	 	 		
								8			<div>Acheter au moins <div>n</div> cartes</div> <div>1. Retourner <div>n</div> cartes</div> <div>2. Acheter</div> <div>3. Écarter m + 1 cartes et les tourner vers le haut, m ≥ 1 ; si m = 3, n'écarter que 3 cartes</div> <div>4. Prendre m cartes retournées</div>	
								6	  	  		
								4	  	  		
								3	  	  		
								2	  	  	 13   	
								4/3	  	  		
								1	  	  		
								0	  	  		
								-1	  	  	 13   	
Tringel	Vingel	Tournée	Demande	Gasque		Solo		Achat misère		Retourner misère		Coucou