Pour jouer à la coinche il vous faut :

- La coinche se joue à quatre joueurs formant deux équipes de deux
- Un jeu de 32 cartes ou un jeu de 52 cartes en enlevant les cartes de 2 à 6

Comment se déroule une partie de coinche ?

La coinche se joue comme la belote. La seule différence résidant dans les contrats ou enchères. L'équipe qui prend la main sur le jeu doit réaliser le contrat annoncé, c'est-à-dire le nombre de points qu'elle pense réaliser. Elle doit aussi atteindre un minimum de 82 points de plus hors annonces et belote-rebelote (le fait de jouer la dame et le roi de la couleur d'atout successivement dans la partie).

La distribution des cartes à la coinche

Le premier joueur est désigné au hasard. Le donneur étant celui qui a tiré la plus faible carte du jeu. Après que le jeu ait été coupé par le joueur qui se trouve à la gauche du donneur, ce dernier rassemble les deux piles issues de la coupe (partie inférieure sur partie supérieure) et distribue huit cartes à chacun des joueurs par groupe de trois cartes, de deux et de trois cartes. L'enchère intervient lorsque chaque joueur possède cinq cartes en main.

Comme se déroulent les enchères à la coinche ?

C'est le joueur à gauche du donneur qui parle en premier. Soit il passe soit il réalise son annonce en fonction de son jeu et du jeu potentiel de son partenaire. S'il décide de prendre il doit d'abord annoncer s'il prend à l'atout en trèfle, carreau, cœur ou pique. Il peut aussi décider de miser sur le tout-atout ou le sans-atout. Il annonce ensuite le contrat choisi entre :
• Un nombre de points défini. L'objectif minimum étant d''atteindre 82 points de plis (avec le dix de der) auxquels s'additionnent le nombre de points fixés par la contrat (avec la belote-rebelote et les annonces).
• Capot ce qui signifie que son équipe doit gagner tous les plis.
• Coinche dans le cas où un premier contrat a été annoncé par une équipe, l'équipe adverse pariant sur le fait qu'elle ne réalisera pas l'enchère escomptée.
• Générale, ce qui veut dire que le joueur preneur doit réaliser tous les plis à lui tout sel.
• Surcoinche, lorsque l'équipe adverse a annoncé « coinche » mais que l'équipe preneuse pense pouvoir tout de même réaliser l'enchère.
Puis la partie se déroule comme à la belote classique. Le joueur situé à gauche du donneur donne le coup d'envoi avec la carte d'entame. Le jeu se poursuivant dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

Comment calculer les points à la coinche ?

En plus du total des points des cartes remportées, il faut ajouter :
1. Si l'équipe preneuse a rempli son contrat, elle remporte la valeur des plis et la valeur du contrat qu'elle s'était fixée. Si le contrat n'est pas rempli, elle empoche juste la valeur des cartes belote et rebelote (roi et reine d'atout).
2. Si l'équipe adverse a coinché l'équipe preneuse mais que celle-ci remplit quand même son contrat, cette dernière se voit créditée de la valeur des plis et de la valeur du contrat multipliée par deux (ou par quatre en cas de contrat surcoinché par ses soins). Elle empoche aussi la valeur des annonces de l'équipe adverse (carré de valets, carré de 9, carré de rois, d'as, de dames ou de 10, suite de 5 cartes qui se suivent, suite de quatre cartes qui se suivent ou/et suite de trois cartes qui se suivent). Dans le cas où l'équipe adverse a coinché l'équipe preneuse mais que celle-ci n'a pas rempli le contrat, l'équipe preneuse ne remporte que la valeur des cartes belote et rebelote.
3. Du côté de l'équipe qui défend, si l'équipe preneuse a rempli son contrat elle ne comptabilise que les points de ses plis (annonces et belote-rebelote s'il y a lieu). Si l'équipe preneuse perd son contrat, l'équipe défendante empoche 162 points + la valeur du contrat de l'adversaire, ses annonces et celles de l'adversaire + le belote-rebelote.
4. Si l'équipe qui défend avait coinché son adversaire et que la partie preneuse a rempli son contrat, elle ne remporte que la belote-rebelote. Enfin, si l'équipe preneuse coinchée perd son contrat, l'équipe défendante empoche le total évoqué au point 3 multiplié par deux ou quatre (si le contrat avait été surcoinché par l'équipe preneuse).