

# Règles de la coinche

*Nota bene* : Il existe de très nombreuses variantes des règles de la coinche. Ces règles ne se prétendent pas nécessairement meilleures mais présentent une possibilité de règle. Le plus important est que les joueurs appliquent les mêmes règles et les connaissent.

## 1 Présentation générale

**Nombre de joueurs** : 4 joueurs, répartis en deux équipes de deux joueurs.

**Matériel** : un jeu de 32 cartes.

### 1.1 But du jeu

Chaque manche se déroule en deux temps :

1. La conclusion d'un contrat entre deux partenaires : détermination d'une couleur d'atout et d'un score minimum à atteindre
2. Le jeu des cartes : 8 levées afin de réaliser ce contrat. À chaque manche, une équipe marque des points. Le vainqueur de la partie est la première équipe à atteindre ou dépasser un certain score fixé à l'avance (en général 1000, 1500 ou 2000 points)

### 1.2 Ordre des cartes et points

Une des particularités de la coinche est que la valeur et l'ordre des cartes est différent à l'atout et à non-atout. Les 32 cartes représentent 152 points répartis comme suit, auxquels viennent s'ajouter 10 points pour la dernière levée (le *dix de der*).

Atout		Non-Atout	
Valet	20 points		
9	14 points		
As	11 points	As	11 points
10	10 points	10	10 points
Roi	4 points	Roi	4 points
Dame	3 points	Dame	3 points
8	0 point	Valet	2 points
7	0 point	9	0 point
		8	0 point
		7	0 point

## 2 Déroulement d'une manche

### 2.1 Distribution du jeu

Le joueur qui a commencé à parler à la manche précédente ramasse les cartes, les fait couper au joueur avant lui et distribue les 32 cartes aux autres joueurs. Usuellement, on distribue les cartes en 3 tours : 3 cartes pour chaque joueur au premier tour, 2 cartes pour chaque joueur au second tour, et 3 cartes au troisième tour. On tolère toutefois les variantes (3/3/2 - 4/4, *etc.*).

On distribue et change de premier joueur dans le sens des aiguilles d'une montre (sens anti trigonométrique)

### 2.2 Réalisation du contrat

#### 2.2.1 Généralités

La première phase d'une manche a pour but de conclure un contrat entre deux partenaires qui doivent choisir une couleur d'atout et un score minimum à réaliser.

Il y a quatre couleurs possibles : pique, cœur, carreau ou trèfle.

Il y a dix valeurs de contrats possible : 80, 90, 100, 110, 120, 130, 140, 150, 160, capot.

Le premier joueur à parler est celui juste après le joueur qui a distribué les cartes.

Il a deux possibilités : soit il passe, soit il propose un contrat (par exemple *90 pique*).

Le joueur suivant peut alors passer ou proposer un contrat d'une valeur strictement supérieure (par exemple *100 carreaux*).

Une fois que trois joueurs ont passé successivement, le contrat en vigueur est le dernier à avoir été proposé.

L'équipe ayant conclu le contrat est appelée équipe attaquante tandis que l'autre équipe est l'équipe défendante.

Il est possible de proposer un contrat même si on a passé auparavant dans le tour d'enchère.

Si tout le monde passe dès le début, on redistribue le jeu en changeant le premier joueur (celui qui a passé le premier distribue le jeu)

#### 2.2.2 Contre-coinche

À tout moment, n'importe quel joueur autour de la table peut, lorsqu'un adversaire vient de proposer un contrat, *coincher* (ou *contrer*). Il dit alors « coinche », ou « contre », éventuellement en toquant sur la table de jeu.

Les enchères s'arrêtent alors. Le contrat conclu est le dernier à avoir été proposé, et l'enjeu de la partie est doublé.

Un des joueurs de l'équipe qui a conclu le contrat coinche peut alors décider de *surcoincher*. Il le dit alors, et l'enjeu de la partie est quadruplé.

## 2.3 Tours de carte

Une fois que le contrat est conclu, commence sa réalisation.  
Ce tour consiste en 8 levées distinctes.

Le premier joueur à avoir parlé joue la première carte de la première levée. Ensuite, chaque joueur pose une carte dans le sens des aiguilles d'une montre (sens anti trigonométrique) selon les règles énoncées ci-dessous. Le joueur qui a posé la carte la plus forte remporte la levée, ramasse les cartes, les place devant lui face cachée (ou éventuellement sur le tas de son partenaire) et joue la première carte du tour suivant.

### 2.3.1 Règles du jeu de carte :

1. On est obligé de fournir la couleur demandée (couleur de la première carte de la levée) si on en a dans son jeu.
2. On est obligé de couper (jouer la couleur de l'atout) si on ne peut fournir la couleur demandée et qu'on a de l'atout dans son jeu.
3. On est obligé de monter à l'atout. Si on doit jouer une carte d'atout, qu'il y a déjà une carte d'atout sur la table, et qu'on a au moins une carte d'atout dans son jeu supérieure à toutes les autres cartes d'atout posées sur la table, alors il faut jouer une carte d'atout supérieure à celles sur la table.
4. Règle particulière : Il n'est pas obligatoire de couper lorsque le partenaire est *maître*. C'est à dire lorsque la carte la plus forte actuellement sur la table a été placée par le partenaire. Cette règle s'applique que le partenaire soit maître en ayant coupé ou non. Il est en revanche interdit de sous couper (couper avec une carte inférieure) si le partenaire est maître, avec un atout, alors qu'on a des atouts supérieur dans sa main.

### 2.3.2 Vainqueur du pli

Si aucun atout n'a été joué, le pli est remporté par le joueur qui a posé la carte la plus forte à la couleur demandée (couleur de la première carte posée sur la table).

Si un ou plusieurs atouts ont été joués, le pli est remporté par le joueur ayant posé l'atout le plus fort.

### 2.3.3 Belote

Si un joueur de l'équipe ayant conclu le contrat a dans sa main, au début du tour du jeu de cartes, le roi et la dame d'atout, il peut, lorsqu'il pose ces cartes,

dire « belote »(la première fois) et « rebelote »(la deuxième fois). Le score à atteindre est alors réduit de 20 points. Si le joueur oublie de dire « belote », ou « rebelote », le score à atteindre est inchangé.

#### **2.3.4 Dernier pli**

Pendant le jeu, il est toléré de regarder la dernière levée à avoir été jouée. Il est en revanche interdit de regarder les autres cartes retournées lors des levées précédentes.

### **2.4 Décompte des points**

Une fois les 8 levées jouées, on compte les points présents dans les cartes des levées remportées par l'équipe ayant conclu le contrat, sans oublier les 10 points du *10 de der* de la dernière levée.

#### **2.4.1 Contrat rempli**

Si ce nombre de points est supérieur ou égal au contrat annoncé, l'équipe ayant conclu le contrat marque le nombre de points du contrat. Par exemple, Si le contrat était *130 Pique* et qu'on compte 143 points, l'équipe ayant conclu le contrat marque 130 points.

#### **2.4.2 Capot**

Un capot est réalisé lorsque, après l'avoir annoncé dans le contrat, l'équipe ayant conclu le contrat remporte toutes les levées. L'équipe marque alors 250 points.

#### **2.4.3 Chute**

Si le nombre de point est strictement inférieur au contrat annoncé, l'équipe défendante marque 160 points.

#### **2.4.4 Coinche**

En cas de coinche, les points marqués sont doublés. En cas de surcoinche ils sont quadruplés.

#### **2.4.5 82 Points**

Le contrat « 80 »est particulier. Il faut en réalité marquer 82 points pour honorer ce contrat (soit strictement plus de la moitié des points en jeu). Si l'équipe ayant conclu le contrat marque 81 points ou moins, elle ne marque pas de points et les défendants marquent 160 points.

#### **2.4.6 Belote**

Si l'équipe ayant conclu le contrat a annoncé « belote »et « rebelote »en posant le roi et la dame d'atout (l'ordre n'important pas), le score à atteindre est réduit de 20. Il ne peut toutefois pas être inférieur à 82.

On peut illustrer ces situations par les exemples suivants :

Valeur du contrat	points réalisés	Points marqués	
		Attaque	Défense
80	82	80	0
80	77	0	160
90	83	90	0
90	81	0	160
140	151	140	0
140	132	140	0
140	118	0	160

## 2.5 Remarques

La belote ne sert pas en défense.

Il n'est pas possible de reprendre dans son jeu une carte posée sur la table, même non recouverte, sauf si le joueur n'avait pas le droit de jouer cette carte.

## 3 Fin de la manche

Le score réalisé par chaque équipe au cours de la manche est ajouté à son total. On commence ensuite une nouvelle manche.

## 4 Exemples de convention

Il est bon d'avoir de conventions fixes avec son partenaire pour la réalisation du contrat. Celles-ci peuvent bien entendu varier et ne sont soumises à aucune règle. Pour information, voici une convention possible pour les premières annonces (en supposant que l'enchère n'est pas forcée par les adversaires) :

**V + 2 autres atout et un As à non-atout : 80**

**9 + 3 autres atout et un As à non-atout : 80**

**V, 9 + 1 autre atout et un As à non-atout : 90**

**Maître à l'atout : 100**

**V ou 9 en main après annonce de la couleur par le partenaire : + 20**

**As (à partir du 2<sup>e</sup> tour) : +10/As**

**Demander le nombre d'As de l'autre couleur<sup>1</sup> : 110**

Répondre au 110 : + 10 par l'As de l'autre couleur<sup>1</sup>

**Demander l'As de la même couleur<sup>1</sup> : 120**

Répondre au 120 : + 10 pour l'As de la même couleur<sup>1</sup>

**Demander le nombre de 10 de l'autre couleur<sup>1</sup> : 130**

Répondre au 130 : + 10 par 10 de l'autre couleur<sup>1</sup>

**Demander le 10 de la même couleur<sup>1</sup> : 140**

Répondre au 140 : + 10 pour le 10 de la même couleur<sup>1</sup>

---

1. Couleur au sens de *Rouge ou Noir*