

# COINCHE

## JEU

Un jeu de 32 cartes

## BUT DU JEU

Gagner le plus de points en faisant des plis en équipe.

## VALEURS DES CARTES / SCORES

Les cartes non atout ont ces valeurs (de la plus forte à la moins forte) :

- L'As vaut 11 points
- La carte 10 vaut 10 points
- Le Roi vaut 4 points
- La Dame vaut 3 points
- Le Valet vaut 2 points
- Les cartes 9, 8 et 7 valent 0 point

Les cartes atout ont ces valeurs :

- Le Valet vaut 20 points
- La carte 9 vaut 14 points
- L'As vaut 11 points
- La carte 10 vaut 10 points
- Le Roi vaut 4 points
- La Dame vaut 3 points
- Les cartes 8 et 7 valent 0 point

Pour compter les points en fin de manche :

- Si l'équipe attaquante fait moins de 82 points, elle marque 0 et l'équipe adverse marque 162 points.
- Si l'équipe attaquante totalise plus de la moitié des points, c'est-à-dire 82 points ou plus, chaque équipe remporte le nombre de points ainsi gagnés.
- Si un joueur a la Belote/Rebelote (Roi et Dame d'atout dans la main), il fait remporter un bonus de 20 points à son équipe.
- Si une équipe fait capot, c'est-à-dire remporte tous les plis de la partie sans exception, elle marque 250 points.

## DISTRIBUTION

Avant la partie, les joueurs choisissent s'ils comptent les points annoncés, les points faits ou les points faits + les points annoncés. Puis ils fixent un nombre de points à atteindre : 500, 1000, 1500 ou plus.

Dans tous les cas : le donneur distribue toutes les cartes (un tour de 3 cartes, un tour de 2 cartes, puis un tour de 3 cartes).

## LES ENCHERES

Le premier joueur à parler est celui après le donneur. Il peut passer ou alors annoncer un nombre et une couleur. Cela veut dire qu'il engage son équipe à faire au moins ce nombre de points si l'atout est cette couleur. Par exemple : 90 Pique signifie que le joueur souhaite que l'atout soit Pique et qu'il s'engage à faire 90 points minimum.

Le joueur suivant peut choisir de passer ou de surenchérir avec un nombre de points plus grand et la couleur de son choix et ainsi de suite.

Les joueurs ont le droit d'annoncer une couleur choisie par quelqu'un d'autre. Par exemple : si un joueur annonce 80 Trèfle et que son partenaire a le Valet de Trèfle, ce partenaire pourra annoncer 100 Trèfle à son tour.

L'annonce minimum est de 80 jusqu'à 180 (160 + Belote) puis capot (c'est-à-dire gagner la totalité des plis, même ceux qui ne valent pas de point). Les enchères sont forcément des multiples de 10 : 80, 90, 100, etc.

Un joueur qui a déjà passé peut annoncer si le tour revient à lui. Les annonces continuent ainsi jusqu'à ce que 3 joueurs à la suite aient passé. Les joueurs peuvent coincher leurs adversaires à tout moment pendant les annonces.

Pour coincher, un joueur doit taper sur la table en disant « je coinche ». Coincher met fin aux annonces. En cas de contrat coinché, on joue pour le double de l'annonce.

En cas de contrat chuté (l'équipe n'a pas réussi à atteindre le chiffre qu'elle avait annoncé), les adversaires remportent 162 points (ou le double de l'annonce en cas de contrat coinché)

En cas de contrat réussi :

- Aux points annoncés : l'équipe gagnante ne remporte que le nombre de points qu'elle a annoncé même si elle en a fait largement plus. Il est donc important d'annoncer au plus juste pour accumuler le maximum de points.  
La Belote/rebelote accorde une marge d'erreur jusqu'à 20 points. Par exemple : si l'annonce est de 100 points et que l'équipe en remporte 80 + la Belote, alors le contrat est considéré comme rempli. En revanche la Belote ne rapporte jamais de point au delà du contrat.  
Si le contrat est rempli, l'équipe adverse ne marque jamais de point. La Belote/rebelote ne la concerne pas. Le capot annoncé rapporte 250 points et le capot non annoncé n'est pas pris en compte.
- Aux points faits : si le contrat est rempli, chaque équipe marque le nombre de points qu'elle a réellement fait, c'est-à-dire le total des valeurs des cartes remportées pendant la partie.  
La Belote/rebelote peut marcher pour les deux équipes et ajoute 20 points au total de l'équipe concernée. Le capot non annoncé rapporte 250 points et le capot annoncé rapporte 350 points.  
Au cas où les deux équipes atteindraient la limite fixée (1000, 1500 points, etc) en même temps, c'est l'équipe qui a pris le dernier contrat qui remporte la partie.
- Aux points faits et points annoncés : si le contrat est rempli, l'équipe gagnante marque les points de son contrat + le total des points réellement faits. L'équipe adverse ne marque que les points qu'elle a réellement fait.

La Belote/rebelote peut-être utilisée par n'importe laquelle des équipes. Le capot non annoncé rapporte 250 points (en plus de l'annonce) et le capot annoncé rapporte 350 points.

Attention : le total des points monte très vite ! Avec cette règle, il est conseillé de jouer la partie en 1500 ou 2000 points. Au cas où les deux équipes atteindraient la limite fixée (1500, 2000 points, etc) en même temps, c'est l'équipe qui a pris le dernier contrat qui remporte la partie.

## LE JEU

À chaque tour, chaque joueur va poser une carte (chacun leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre).

La première carte posée est la « couleur demandée », cela veut dire que tous les joueurs doivent poser une carte de la même couleur.

- Si un joueur n'a pas cette couleur alors il peut « couper », cela veut dire poser de « l'atout ». L'atout remplace la couleur demandée. Si le joueur n'a pas d'atout non plus, il pose alors une carte à « jeter » : il ne pourra pas gagner ce pli.

Conseil : Si un joueur n'a pas la couleur demandée mais que son partenaire est maître, c'est-à-dire qu'il a posé la plus forte carte, le joueur peut choisir de ne pas couper et de jeter une carte à la place.

Quand on joue de l'atout alors qu'il y en a déjà de posé sur la table on est obligé d'en mettre un plus fort si c'est possible (même si on n'a pas envie), et si ce n'est pas le cas on peut mettre celui de son choix.

Celui qui a mis la carte la plus forte ramasse le pli. Il joue alors la carte qu'il souhaite et un nouveau tour commence.

Lorsqu'un joueur a dans son jeu le Roi et la Dame d'atout, il doit dire « Belote » en posant une de ces deux cartes et « Rebelote » quand il pose la deuxième.

À la fin de la manche, on compte les points des cartes gagnées par chaque équipe.

La première équipe à atteindre la limite fixée (500, 1000 ou 1500 points) remporte la partie. Si les deux équipes atteignent cette limite en même temps, c'est l'équipe attaquante qui remporte la partie.