

COINCHE

KAARTEN

Een spel van 32 kaarten

DOEL VAN HET SPEL

De hoogste score te halen door in team slagen te winnen.

WAARDE VAN DE KAARTEN / SCORES

Kaarten die geen troeven zijn hebben de volgende waarde (van groot naar klein) :

- De Aas is 11 punten waard
- De 10 is 10 punten waard
- De Koning is 4 punten waard
- De Dame is 3 punten waard
- De Boer is 2 punten waard
- De 9, 8 en 7 zijn 0 punten waard

De troefkaarten hebben de volgende waarde :

- De Boer is 20 punten waard
- De 9 is 14 punten waard
- De Aas is 11 punten waard
- De 10 is 10 punten waard
- De Koning is 4 punten waard
- De Dame is 3 punten waard
- De 8 en 7 zijn 0 punten waard

De punten worden aan het eind van een ronde als volgt samengeteld :

- Als het aanvallende team minder dan 82 punten heeft, scoort het 0 punten en het andere team 162.
- Als het aanvallende team meer dan de helft van de punten haalt, dit wil zeggen 82 punten of meer, behoudt elk team het aantal punten dat het tijdens die ronde gewonnen heeft.
- Als een speler 'Belote' of 'Rebelote' heeft (een troeven Heer en Dame in de hand), krijgt zijn team een bonus van 20 punten.
- Als een team 'capot' maakt, en dus alle slagen van de tegenpartij thuishaalt zonder uitzondering, krijgt het 250 punten.

DELEN

Voor het begin van het spel, kiezen de spelers of ze de aangekondigde punten, echt gemaakte punten of zowel de aangekondigde als echt gemaakte punten tellen. Nadien stellen ze een bepaald aantal punten vast dat gehaald moet worden : 500, 1000, 1500 of meer.

In ieder geval worden alle kaarten uitgedeeld (een deelronde van 3 kaarten per speler, een deelronde van 2 kaarten en nadien nog een ronde van 3 kaarten).

BIEDEN

De eerste speler die spreekt is degene na de deler. Deze speler mag passen of een cijfer en kleur bieden. Dit wil zeggen dat hij zijn team eraan houdt minstens dit aantal punten te halen als de troefkaart deze kleur heeft. Bijvoorbeeld : 90 Schoppen wil zeggen dat de speler hoopt dat de troef Schoppen is en hij zijn team eraan houdt minstens 90 punten te scoren.

De volgende speler mag kiezen te passen of meer te bieden met een hoger aantal punten en een kleur naar keuze en zo voort.

De spelers hebben het recht een bod te doen op een kleur die door een andere speler gekozen werd. Bijvoorbeeld : Als een speler 80 Klaveren biedt en zijn partner heeft een Klaveren Boer, mag deze partner op zijn beurt 100 Klaveren bieden.

Men moet minstens 80 tot 180 punten bieden (160 + Belote) plus de ‘capot’ (het totaal aantal slagen winnen, zelfs als deze geen punten waard zijn). Het bod is sowieso een veelvoud van 10 : 80, 90, 100 etc.

Een speler die al gepast heeft kan een bod doen als hij opnieuw aan de beurt is. Het bieden gaat zo door totdat 3 opeenvolgende spelers gepast hebben. De spelers kunnen hun tegenspelers ‘vastzetten’ (coincher) op elk moment gedurende het bieden.

Om vast te zetten tikt eens speler op de tafel en zegt “Coinche”. Coinche brengt een eind aan het bieden. Als een contract wordt vastgezet op deze manier, is het bod het dubbele waard van wat werd aangekondigd.

Als het contract stukloopt is het team ‘nat’ (het heeft het geboden cijfer niet gehaald), en krijgt de tegenpartij 162 punten (of het dubbele van het bod als het over een ‘Coinche’ gaat).

Als het contract vervuld is :

- Op het aantal geboden punten : het winnende team krijgt enkel het aantal punten dat het geboden heeft, zelfs als het een hogere score behaalde. Het is dus belangrijk zo juist mogelijk te bieden om zo veel mogelijk punten te kunnen scoren.

Belote/ rebelote geeft een foutenmarge van 20 punten. Bijvoorbeeld : als het bod 100 punten is en het team 80 punten + Belote haalt, wordt het contract als vervuld beschouwd. De Belote kan niet voor meer punten zorgen dan werd vastgesteld in het contract. Als het contract vervuld is, krijgt de tegenpartij geen punten. Belote/ rebelote telt niet voor hen. De aangekondigde ‘capot’ (het bod alle slagen te winnen) is 250 punten waard. Een niet aangekondigde ‘capot’ telt niet mee.

- Op het aantal gescoorde punten: als het contract vervuld is, krijgt elk team het aantal punten dat het echt scoorde. Die score is bepaald door de total waarde van de kaarten die gewonnen zijn in het spel.

Belote/ rebelote kan voor beide teams gelden en geeft een extra score van 20 punten die worden opgeteld bij de totaalscore van het team. Een niet aangekondigde ‘capot’ is 250 punten waard en een aangekondigde ‘capot’ is hier 350 punten waard.

Als de twee teams de vastgestelde puntenlimiet zouden bereiken (1000, 1500 punten etc) op hetzelfde moment, wint het team dat het laatste contract haalde het spel.

- Op het aantal gemaakte en geboden punten : als het contract is vervuld, krijgt het winnende team de punten van het contract + het totaal aantal punten dat het echt heeft gehaald.

Belote/ rebelote kan worden ingezet door beide teams. Een niet aangekondigde capot is 250 punten waard (bovenop het bod) en een aangekondigde capot 350 punten.

Opgepast : het aantal punten stijgt erg snel! Daarom is het aan te raden te partij tot 1500 of 2000 punten te spelen. Als de twee team de limiet (1500, 2000 punten etc.) zouden bereiken op hetzelfde moment, wint het team dat het laatste contract haalde het spel.

HET SPEL

Elke speler legt om de beurt een kaart neer (met de richting van de klok mee).

De eerst gelegde kaart is de ‘gevraagde kleur’, wat wil zeggen dat alle spelers een kaart van diezelfde kleur moeten leggen.

- Als een speler deze kleur niet heeft kan hij ‘kappen’ wat wil zeggen dat hij de troef legt. De troef komt in de plaats van de gevraagde kleur. Als een speler ook geen troef heeft, legt hij een kaart om ‘weg te gooien’ : hij zal deze slag niet kunnen winnen.

Goede raad: Als een speler de gevraagde kleur niet heeft maar zijn partner de leider van het spel is, wat wil zeggen dat die de sterkste kaart neerlegde, kan de speler kiezen niet te kappen maar in plaats daarvan een kaart weg te gooien.

Wanneer men de troef speelt terwijl er al een op tafel ligt is men verplicht indien mogelijk een hogere troef te spelen (zelfs als men dat niet wil). Als dat niet kan, mag men een troef naar keuze spelen.

De speler die de sterkste kaart speelde wint de slag. Hij speelt een kaart naar keuze en begint zo een nieuwe ronde.

Zodra een speler een troeven Heer en Dame in de hand heeft, moet hij "Belote" zeggen en een van deze twee kaarten leggen. Hij zegt "Rebelote" als hij de tweede kaart speelt.

Op het einde van de ronde, worden de punten gewonnen door elk team geteld.

Het eerste team dat de puntenlimiet haalt, (500, 1000 ou 1500 punten) wint het spel. Als de twee team op hetzelfde moment deze limiet zouden bereiken, wint het aanvallende team het spel.