

Petit guide
de la Coinche

Bat. MA, EPFL, Ecublens, 1015 Lausanne,
Département de mathématiques,
Cafétéria – Institut de la Corneche,
Petit guide de la Corneche © 2003

* = Coinche
 ** = Surcoinche

Equipe 1																																																		
Equipe 2																																																		
Qui																																																		
Mise																																																		
Atout																																																		
*/**																																																		

1 Un peu d'histoire

Il était une fois un Département de Mathématiques (DMA) à l'École Polytechnique Fédérale de Lausanne (EPFL). Au sommet de ce département, près de la bibliothèque, se trouvait la cafétéria (elle s'y trouve toujours, même si le DMA n'existe plus). Et dans cette cafétéria, on pouvait voir chaque midi un bon nombre de RO-istes (des gens qui font de la Recherche Opérationnelle), d'analystes, de géomètres, de statisticiens et d'autres mathématiciens jouer aux cartes.

Mais, malgré le fait qu'ils pouvaient jouer aux cartes, ils étaient tristes; ils commentaient de trouver le Jass un peu ennuyant et ne trouvaient pas leur bonheur dans le jeu français de la Belote, même s'il en existait une variante un peu améliorée qu'est la Belote coinchée. Puis, le bonheur, ils eurent l'idée folle de mélanger ces deux jeux pour en créer la Coinche.

Depuis, ses adeptes sont en pleine multiplication et le jeu n'est pas loin, que tout le monde saura jouer à ce jeu génial.

2 Les règles

2.1 Le jeu

Le jeu de la Coinche est une version du **Jass** avec les mêmes règles (surtout posées connues) avec l'exception du choix de l'atout (♥, ♠, ♦, ♣), du fait qu'il n'y a ni **annonces** (3 cartes, 50, 100, ...) ni **Stöck** et du comptage des points. Comme le Jass, la Coinche se joue donc par deux équipes de deux personnes (ou bien dans la variante à six joueurs par deux équipes de trois personnes) qui sont placées en alternant d'équipe autour de la table. Malgré le fait que c'est en général pas lui qui détermine l'atout c'est quand même au joueur à droite du donneur de commencer à jouer. Mais avant ceci, il y a une phase d'enchères pour déterminer la couleur de l'atout et la hauteur du contrat.

Equipe 1					♠	♥	♦	♣
Equipe 2					♠	♥	♦	♣
Qui								
Mise								
Atout								
*/**								

2.3 La coinche et le comptage des points

Si un joueur de l'équipe adverse à celle qui a annoncé le dernier contrat pense que ce contrat est irréalisable, il peut le **coincher** (avant que la première carte soit jouée) en disant "coinché" ou "coinché" sauf si le contrat annoncé est la Générale (Une Générale ga se respecte ga ne se coinche pas) ce qui arrête la phase d'enchère car la seule réponse d'un des joueurs de l'équipe qui a annoncé le contrat **surcoincher** (n'importe lequel des deux joueur peut le faire mais sans se concerter avec son partenaire) s'il pense quand même réaliser le contrat.

Le nombre de points en jeu est alors de $2 \cdot C + 160$ pour un contrat coinché et de $4 \cdot C + 160$ pour un contrat surcoinché. Ces points reviennent soit entièrement à l'équipe qui a annoncé le contrat si elle le réussit, soit entièrement à l'équipe qui a coinché (surcoinché) si le contrat n'est pas réalisé.

Dans le cas où le contrat n'a pas été coinché, les choses se compliquent un petit peu. Introduisons d'abord la notation R pour les points réalisés par l'équipe qui a annoncé le contrat, R_{10} ces mêmes points arrondis à la dizaine (sauf si l'équipe réalise le Match: $R = R_{10} = 250$; ou la Générale: $R = R_{10} = 500$) et P_{10} les points réalisés par l'équipe adverse arrondis à la dizaine.

Alors deux cas de figures peuvent se produire: dans le premier cas on a $R > C$, alors l'équipe qui a annoncé le contrat ne marquera aucun point pendant que l'équipe adverse marquera $C + 160$ points. Dans le deuxième cas on a $R \geq C$, alors l'équipe qui a annoncé le contrat marquera $C + R_{10}$ et l'équipe adverse P_{10} .

Ainsi une équipe peut par exemple annoncer le Match et faire la Générale et marquera donc $250 + 500 = 750$ points tandis que si elle avait annoncé la Générale mais avait seulement fait le Match elle ne notera aucun point et l'équipe adverse marquera $500 + 160 = 660$ points. Pour donner un autre exemple on peut imaginer que la dernière mise soit de 130 et que l'équipe qui a annoncé ce contrat ait réalisé 128 points. Elle a donc échoué et l'équipe adverse notera $130 + 160 = 290$ points. Si, avec le même contrat, elle avait fait 133 points elle marquerait $130 + 130$

points et l'équipe adverse (qui aurait réalisé $157 - 133 = 25$ points) en noterait 30.

2.4 La fin du jeu

Le jeu s'arrête lorsqu'une équipe atteint ou dépasse 2000 points.

Comme les points sont normalement comptabilisés après une partie avant la prochaine donne, il peut être difficile de décider le vainqueur. Dans des parties serrées on procédera donc comme suit:

Tant que l'équipe qui a annoncé le contrat ne l'a pas encore réalisé ($R > C$), seulement les points de l'adversaire arrondis à la dizaine (P_{10}) sont pris en compte. Si les points P_{10} suffisent pour dépasser les 2000 points alors le jeu s'arrête. Lorsque $R \geq C$, et $C + R_{10}$ et P_{10} sont pris en compte et le jeu s'arrête lorsque une des équipes dépasse les 2000 points. Comme pour le Jass, c'est la responsabilité de chaque équipe de compter ses propres points et d'annoncer une éventuelle victoire dans des matchs serrés.

2.5 La variante à 6 joueurs

La variante à 6 joueurs de la Coinche ne diffère que très peu de la variante à 4 joueurs. Comme dans la variante à quatre, c'est le joueur à droite du donneur qui commence à miser et, après la phase d'enchères, à jouer. Comme dans la variante à quatre, les joueurs sont placés autour de la table en alternant d'équipe. Comme dans la variante à quatre, les points réalisés (si leur montant est supérieur au contrat) **seront arrondis à la dizaine** et ajoutées au contrat. La **seule différence** est, que le **contrat** peut être un **multiple de 5** et pas seulement de 10, c'est-à-dire les enchères se font par **incrément de 5** et non pas de 10.

3 Quelques conseils tactiques

Il est clair qu'un bon nombre de tactiques de Coinche sont en fait rien d'autres que des tactiques de Jass utilisées dans le cadre de la Coinche.

* = Coinche
** = Surcoinche

Equipe 1	Equipe 2	Qui	Misc	Atout	*/**
♥	♥	♥	♥	♥	♥
♦	♦	♦	♦	♦	♦
♠	♠	♠	♠	♠	♠
♣	♣	♣	♣	♣	♣
♥	♥	♥	♥	♥	♥
♦	♦	♦	♦	♦	♦
♠	♠	♠	♠	♠	♠
♣	♣	♣	♣	♣	♣
♥	♥	♥	♥	♥	♥
♦	♦	♦	♦	♦	♦
♠	♠	♠	♠	♠	♠
♣	♣	♣	♣	♣	♣
♥	♥	♥	♥	♥	♥
♦	♦	♦	♦	♦	♦
♠	♠	♠	♠	♠	♠
♣	♣	♣	♣	♣	♣
♥	♥	♥	♥	♥	♥
♦	♦	♦	♦	♦	♦
♠	♠	♠	♠	♠	♠
♣	♣	♣	♣	♣	♣
♥	♥	♥	♥	♥	♥
♦	♦	♦	♦	♦	♦
♠	♠	♠	♠	♠	♠
♣	♣	♣	♣	♣	♣
♥	♥	♥	♥	♥	♥
♦	♦	♦	♦	♦	♦
♠	♠	♠	♠	♠	♠
♣	♣	♣	♣	♣	♣

Cependant la tactique de l'annonce circulaire n'est pas assez connue

en dehors du DMA et figure donc dans cette partie, ensemble avec les réponses standard pour la Coinche. Ces dernières, même si elles ne sont pas contraignantes, sont très importantes pour pouvoir jouer à la Coinche car elles permettent de donner des indications sur son jeu à son partenaire même si on ne se connaît peu ou pas du tout et aussi (peut-être même surtout) de prendre connaissance de certains aspects des jeux des adversaires; chose impossible si chaque équipe suit son propre système de réponses.

3.1 Les réponses standard

Pendant les enchères, chaque joueur est à son tour devant le choix de **lancer une nouvelle couleur** (i.e. enchérir dans une couleur qui n'a pas encore été lancée par son/ses partenaires), de **répondre** à son partenaire (i.e. enchérir dans une couleur qui a déjà été lancée par son/ses partenaires), de **confirmer** (i.e. enchérir dans une couleur qu'il a lui-même lancée dans un tour précédent) ou de **passer**.

Pour pouvoir lancer une couleur on est bien avisé d'avoir au moins le Buur et deux autres atouts, le Nell plus 3 autres ou l'As plus 4 autres (dans la version à 6, on peut très bien lancer avec un atout de moins). Pour confirmer, on doit être raisonnablement sûr que le Buur est dans l'équipe (soit on l'a soi-même, soit on a eu une réponse d'au moins +20/+15).

Notons qu'il est dans la majorité des cas préférable de répondre lorsque son jeu le permet (selon les réponses standard voir ci-dessous) plutôt que de lancer une nouvelle couleur.

Notons aussi que celui qui lance une couleur ne se répond pas soi-même (faute souvent commise par des débutants), mais il confirme s'il le veut et peut même faire des sauts spectaculaires qui n'ont que peu à avoir avec son jeu.

Pour bien comprendre les tableaux suivants, il faut savoir que les tours sont liés à une couleur et un lanceur (le **1^{er} tour** en ♣ commence quand une personne lance ♣ et finit lorsque la même personne est de

Equipe 1	Equipe 2	Qui	Mise	Atout	*/**
♠	♠	♠	♠	♠	♠
♠	♠	♠	♠	♠	♠
♠	♠	♠	♠	♠	♠
♠	♠	♠	♠	♠	♠
♠	♠	♠	♠	♠	♠
♠	♠	♠	♠	♠	♠
♠	♠	♠	♠	♠	♠
♠	♠	♠	♠	♠	♠
♠	♠	♠	♠	♠	♠
♠	♠	♠	♠	♠	♠
♠	♠	♠	♠	♠	♠
♠	♠	♠	♠	♠	♠
♠	♠	♠	♠	♠	♠
♠	♠	♠	♠	♠	♠
♠	♠	♠	♠	♠	♠
♠	♠	♠	♠	♠	♠
♠	♠	♠	♠	♠	♠
♠	♠	♠	♠	♠	♠
♠	♠	♠	♠	♠	♠
♠	♠	♠	♠	♠	♠
♠	♠	♠	♠	♠	♠
♠	♠	♠	♠	♠	♠
♠	♠	♠	♠	♠	♠
♠	♠	♠	♠	♠	♠
♠	♠	♠	♠	♠	♠

* = Coinche ** = Surcoinche

nouveau en train d'enchétrer ou de passer) et que les réponses vont indiquer au 1^{er} tour les atouts, au 2^e les as (en dehors de celui d'atout) et au 3^e les atout pas annoncés au 1^{er}. Dans ce 3^e tour, "commencer" veut dire que c'est à celui qui répond de commencer à jouer. "↓ +1" veut dire une des situations pour l'incrémentation précédant plus un petit atout. Le symbole "~" indique que les réponses dans la même ligne qui le suivent sont possibles mais pas systématiques.

Voici donc les réponses standards:

Réponses standards à 4 joueurs		
tour	incrémentation	cartes en main
1 ^{er}	+10	9+1, As+2, ~R+2, D+2;
	+20	↓ +1, B, B+1,
	+30	~ 4 petits atouts;
	↓ +1;	
	:	
2 ^e	+10	chaque As ≠ atout
3 ^e	+10	3 petits atouts <i>ou</i> 2 petits + commencer

Réponses standards à 6 joueurs		
tour	incrémentation	cartes en main
1 ^{er}	+5	9, As+1, ~R+2, D+2, 3 petits;
	+10	↓ +1;
	+15	↓ +1, B;
	+20	↓ +1;
	:	
2 ^e	+5	chaque As ≠ atout
3 ^e	+5	2 petits <i>ou</i> 1 petit + commencer;
	+10	

Equipe 1	Equipe 2	Qui	Mise	Atout	/**
♥	♥			♥	
♦	♥			♦	
♠	♥			♠	
♣	♥			♣	
♥	♦			♥	
♦	♦			♦	
♠	♦			♠	
♣	♦			♣	
♥	♠			♥	
♦	♠			♦	
♠	♠			♠	
♣	♠			♣	
♥	♣			♥	
♦	♣			♦	
♠	♣			♠	
♣	♣			♣	
♥				♥	
♦				♦	
♠				♠	
♣				♣	
♥				♥	
♦				♦	
♠				♠	
♣				♣	
♥				♥	
♦				♦	
♠				♠	
♣				♣	

*** = Surcoinché

