

# Règles du jeu de la coinche pour le tournoi 2018

## Présentation

La coinche se joue à quatre joueurs par équipes de deux joueurs avec un jeu de jass standard de 36 cartes. Les règles s'apparentent à celles du jass, mais il s'agit d'un jeu de contrat.

## Préparation

Les 4 joueurs prennent place autour de la table de sorte que chaque joueur soit assis en face de son partenaire. On vérifie au début de la partie que le jeu de 36 cartes soit bien complet et on le mélange. Une feuille de marque est préparée.

## Donne

Un joueur est désigné au hasard, ce sera le donneur pour la première donne.

Il mélange les cartes et les fait couper à son voisin de gauche. La coupe est obligatoire. Le joueur chargé de couper doit déplacer au moins trois cartes du paquet et les déposer en direction du donneur en en laissant au minimum trois devant lui. Le donneur réunit le paquet et distribue toutes les cartes trois par trois dans le sens inverse des aiguilles d'une montre en commençant par son voisin de droite.

Les joueurs ne relèvent leurs cartes qu'une fois la donne terminée. Si une carte est dévoilée durant la donne ou que chaque joueur n'a pas 9 cartes, il y a fausse donne et le même donneur procède à une nouvelle donne. Lorsque cette donne est terminée, après le décompte et la marque des points, le joueur à la droite du donneur devient donneur pour la donne suivante.

## Phase d'enchères

La coinche est un jeu de contrat. Le jeu d'une donne débute par une phase d'enchères qui a pour but de déterminer la couleur d'atout, la hauteur du contrat, ainsi que l'équipe devant réussir ce contrat. La phase d'enchères débute lorsque tous les joueurs ont relevés leurs cartes et les ont triées.

Une fois la phase d'enchères commencée et jusqu'à la fin de la donne, les joueurs ne sont pas supposés réordonner leurs cartes, même si l'ordre établi ne leur convient pas.

La phase d'enchères commence par le joueur à droite du donneur. Celui-ci annonce un contrat valide de son choix ou passe en disant « je passe ». Une fois cette enchère annoncée, le joueur suivant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre annonce à son tour un contrat valide supérieur au précédent ou passe. Un joueur qui passe a le droit de parler lorsque la parole lui revient. On poursuit ainsi jusqu'à ce que trois « passe » de suite soit annoncés ou qu'un joueur coinche le contrat en cours (voir ci-dessous). Si les quatre joueurs passent, la donne est nulle et on joue la donne suivante.

## Contrats

Les contrats valides s'annoncent de la manière suivante : un nombre de points et une couleur d'atout (dans cet ordre). Le nombre de points minimal est de 60, seuls des multiples de 10 sont valides. Un contrat est supérieur à un autre si le nombre de points correspondants y est supérieur. Les couleurs d'atout valides sont pique, cœur, carreau et trèfle sans ordre de valeur.

Un joueur qui annonce un contrat engage son équipe à réaliser au minimum le nombre de points correspondants avec pour atout la couleur nommée.

Il y a deux contrats particuliers supérieurs à tous les contrats ci-dessus : le match et la générale. Le contrat de match engage l'équipe à réaliser tous les plis de la donne. La générale, qui est un contrat supérieur au match, engage le joueur qui l'annonce à réaliser seul tous les plis de la donne.

### **Tableau exhaustif des contrats valides**

La liste ci-dessous montre l'ensemble des contrats valides lors de la phase d'enchères. Le libellé du contrat ci-dessous est à faire suivre de la couleur d'atout (exemple : 60, carreau)

|     |          |
|-----|----------|
| 60  | 120      |
| 70  | 130      |
| 80  | 140      |
| 90  | 150      |
| 100 | Match    |
| 110 | Générale |

### **Coinche et surcoinche**

À tout moment durant la phase d'enchères, dès la première enchère annoncée et jusqu'à ce que la première carte soit jouée, chaque joueur peut coincher le contrat en cours annoncé par l'un des joueurs de l'équipe adverse en disant « je coinche ». Il pense ainsi que le contrat est irréalisable et stoppe la phase d'enchères. Après qu'un contrat ait été coinché, un des joueurs de l'équipe ayant déclaré le contrat peut surcoincher si elle pense que ce contrat est réalisable en disant « je surcoinche ».

L'influence de la coinche et de la surcoinche sur le décompte des points est décrit ci-dessous. Exception : il est interdit de coincher une générale.

Lorsque la phase d'enchères est terminée, soit après trois passe, après une coinche, ou l'annonce d'une générale, le dernier contrat annoncé devient le contrat officiel de la donne. L'équipe l'ayant déclaré s'engage à le réaliser. Un joueur est en droit de demander aux autres joueurs la séquence d'enchères complète jusqu'au moment où il a joué sa première carte. Dans ce cas, chaque joueur répète à son tour l'enchère effectuée jusqu'à ce que la séquence complète soit reconstituée. Une fois le premier pli terminé, plus aucune information ne peut être demandée sur la séquence d'enchères.

### **Jeu de la carte**

Une fois la phase d'enchères terminée débute la phase de jeu. Celle-ci est découpée en 9 plis durant lesquels chacun des joueurs va jouer l'une de ces cartes. Le joueur à la droite du donneur, celui qui a débuté la phase d'enchères, à la main pour le premier pli.

Le joueur qui a la main pour le pli joue une carte de son choix. La couleur de la carte jouée détermine alors le couleur demandée pour le pli. Le joueur suivant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre joue alors une carte de son choix en respectant les règles suivantes.

- Si la couleur demandée est la couleur d'atout, il doit fournir un atout s'il peut et sinon il défause une carte de son choix.
- Si la couleur demandée n'est pas la couleur d'atout, il peut couper d'un atout supérieur aux atouts déjà joués lors de ce pli. S'il décide de ne pas couper, il doit fournir la couleur demandée. Il défause une carte de son choix s'il ne peut pas fournir.

Lorsque l'on n'a plus que des atouts en main, il est permis de sous-couper en jouant un atout plus faible que les atouts déjà joués. Un joueur n'est jamais tenu de jouer le valet d'atout, en particulier il peut ne pas être fourni sur un pli d'atout.

Lorsque chacun des quatre joueurs a joué une carte, le pli est terminé. Il est remporté par le joueur ayant joué l'atout le plus élevé ou la carte la plus élevée de la couleur demandée si aucun atout n'est joué. L'équipe de ce joueur remporte les quatre cartes jouées sur ce pli. Le joueur remportant le pli gagne la main pour le pli suivant.

L'ordre des cartes pour déterminer le gagnant du pli est le suivant, par ordre décroissant :

- à l'atout : V 9 A R D 10 8 7 6 ;
- dans une autre couleur : A R D V 10 9 8 7 6.

Un joueur peut poser son jeu sur la table et demander le reste des plis s'il a la main et s'il pense solder le jeu à lui seul. S'il reste une carte maîtresse ou un atout chez l'un des autres joueurs, même son partenaire, le reste des plis revient à l'équipe adverse du joueur ayant posé son jeu.

Chaque joueur peut consulter à tout moment le dernier pli joué, tant que le suivant n'est pas retourné. Si un joueur est en train de consulter le dernier pli, il n'est pas possible de retourner le pli suivant afin qu'il n'ait plus accès à ce pli.

### **Compte des points**

À la fin de la phase de jeu, chaque équipe compte les points correspondants aux cartes qu'elle a gagnées au cours de cette phase selon le barème suivant :

- Valet d'atout : 20 pts
- 9 d'atout : 14 pts
- As : 11 pts
- Rois : 4 pts
- Dames : 3 pts
- Valets (sauf atout) : 2 pts
- 10 : 10 pts
- Obtention du dernier pli : 5 pts

Le nombre de points total du jeu est de 157 pts. Chaque équipe est chargée de vérifier que le compte des points est correct.

### **Marque**

Lorsque l'équipe ayant déclaré le contrat obtient un nombre de point supérieur ou égal au montant du contrat, le contrat est réussi. Dans le cas contraire, il est échoué ou chuté.

Lorsque le contrat est réussi, l'équipe ayant réussi le contrat marque un nombre de points correspondant à la somme du montant du contrat et du nombre de points obtenus durant la phase de jeu arrondis à la dizaine. L'arrondi se fait selon les principes commerciaux. L'équipe n'ayant pas déclaré le contrat marque le nombre de points réalisés durant la phase de jeu arrondis à la dizaine.

La valeur d'un contrat de match est de 250 points et celle d'une générale est de 500 points.

Lorsqu'une équipe remporte tous les plis d'une donne, la valeur des points gagnés durant la phase de jeu est de 250 points. De même, si un même joueur réalise seul tous les plis, la valeur des points gagnés durant la phase de jeu est de 500 points.

Lorsque le contrat est chuté, l'équipe ayant déclaré le contrat ne marque aucun point et son adversaire marque le montant du contrat augmenté de 160 points.

Lorsque le contrat a été coincé ou surcointé durant la phase d'enchères, une seule équipe marque des points, à savoir l'équipe déclarante si le contrat est réussi et son adversaire dans le cas contraire. Lorsque le contrat est coincé, l'équipe marque le double de la valeur du contrat plus 160 points. Lorsqu'il est surcointé, elle marque le quadruple de la valeur du contrat augmenté de 160 points.

### **Fin de la partie**

La partie se termine lorsque l'une ou l'autre des équipes atteint ou dépasse 2000 points

Afin de régler les problèmes pouvant survenir lorsque deux équipes peuvent atteindre ou dépasser les 2000 points sur une même donne, voici la procédure utilisée lors des fins de parties. Durant une donne, le score de chaque équipe évolue au cours des plis comme suit :

- l'équipe n'ayant pas déclaré le contrat marque ses points gagnés arrondis à la dizaine dès qu'ils sont réalisés ;
- l'équipe ayant déclaré le contrat marque la somme du montant du contrat et des points gagnés à partir du moment où le montant du contrat est atteint par les points gagnés.

Ceci n'est pas valable lorsque le contrat est coincé ou surcointé, auquel cas il faut attendre la réussite ou l'échec du contrat pour qu'une équipe puisse marquer des points.

Un joueur d'une équipe en position de gagner la partie peut interrompre la partie à tout moment en déclarant « nous avons gagné ». Dans ce cas, le décompte des points est fait à ce moment-là, sans terminer la donne. Si l'équipe du joueur ayant interrompu la partie atteint effectivement les 2000 points avec les points marqués jusque-là, elle a gagné la partie. L'équipe perdante peut marquer les points obtenus jusque-là. Par contre, si l'équipe ayant interrompu la partie n'atteint pas les 2000 points avec les points marqués jusque-là, elle perd la partie et ne marque aucun point sur la donne.

Si, à la fin d'une donne, les deux équipes atteignent ou dépassent les 2000 points, c'est l'équipe qui a déclaré le contrat sur la dernière donne qui remporte la partie.