

La coinche (jass coinché)

Présentation du 27.11.07

EPFL, Lausanne

- Règles de la coinche
- Marque des points
- Système d'enchères

Règles de base

- Les règles de base du jeu de la carte sont les règles standard du jass.
- Le choix de l'atout et l'objectif du jeu sont modifiés par la phase d'enchères.
- La coinche se joue sans annonces, ni stöck.

Phase d'enchères

- Contrat = couleur + nb de pts.
- Couleurs : pique, coeur, carreau, trèfle.
- Nb de points : de 60 à 150 (paliers de 10), match, générale.
- L'équipe s'engage alors à réaliser au minimum le nombre de points annoncés avec la couleur d'atout choisie.
- Exemples : « 60, carreau », « 120, trèfle ».

- Chaque joueur à son tour peut soit annoncer un contrat, soit dire « passe ».
- Un contrat annoncé doit toujours être supérieur au précédent en termes de nombre de points.
- La phase d'enchères se termine après trois « passe » (ou lorsqu'une générale est annoncée).
- L'atout est alors déterminé de même que le nombre de points que l'équipe qui a annoncé le contrat doit réaliser.

Phase de jeu

- Une fois la phase d'enchères terminée, la phase de jeu commence.
- Le joueur à droite du donneur bénéficie de l'entame dans tous les cas.
- A la fin de la donne, l'équipe ayant obtenu le contrat l'a soit **réussi**, soit **chuté**.
- L'appel se fait souvent de façon cyclique (♠ → ♥ → ♦ → ♣ → ♠).

Match / Générale

- Annoncer « **match** » signifie que l'équipe s'engage à réaliser les **9 plis** lors de la phase de jeu.
- Annoncer « **générale** » signifie que le joueur **seul** s'engage à réaliser les 9 plis lors de la phase de jeu.

Coincher / Surcoincher

- Durant toute la phase d'enchères, chaque joueur peut « **coincher** » (contrer) un contrat annoncé par **l'équipe adverse**.
- Ceci clôt immédiatement la phase d'enchères et le contrat coinché est joué.
- L'équipe ayant annoncé le contrat peut alors « **surcoincher** » (surcontrer).

Marque des points

- Lorsque le contrat (standard) est réussi :
 - L'équipe ayant annoncé le contrat (attaque) marque la valeur du contrat + les points réalisés,
 - L'équipe en défense marque les points réalisés.
- Les points sont toujours arrondis à la dizaine.
- Exemple : contrat de 120 ♠, pts 126 / 31
- Attaque : 250 / Défense : 30

- Lorsque le contrat (standard) est **chuté** :
 - L'équipe en attaque ne marque **rien**,
 - L'équipe en défense marque **160 + la valeur du contrat**.
- Exemple : contrat de 120 ♠, (pts 117 / 40)
 - Attaque : - / Défense : 280
- **Note** : le match vaut 250 pts, la générale vaut 500 pts.

- Lorsque le contrat est **coinché**, une seule équipe marque $160 + 2 \times \text{la valeur du contrat}$.
- Lorsque le contrat est **surcoinché**, une seule équipe marque $160 + 4 \times \text{la valeur du contrat}$.
- L'équipe en attaque marque si le contrat est réussi, l'équipe en défense marque si le contrat est chuté.
- La partie se joue en **2000 pts**.

Systemes d'enchères

- La phase d'enchères permet de **communiquer** des informations à son partenaire au sujet de son jeu.
- Cette communication a pour but de déterminer le **meilleur atout possible** et le **contrat optimal** à jouer.
- Il existe un système d'enchères standard qui forme une excellente base pour débiter.

Ouverture

(premier contrat annoncé dans une couleur)

- Pour proposer une couleur au partenaire (ouvrir), il faut au minimum :

$$B + 2 \qquad 9 + 3 \qquad (A + 4)$$

- Ce minimum augmente lorsque le niveau des contrats augmente.
- La qualité du jeu en dehors de l'atout doit aussi être prise en compte avant d'ouvrir.
- On ouvre à **100** lorsqu'on est maître en atout.

Réponses (1er tour)

- Lorsque le partenaire a proposé une couleur, on peut lui répondre :
 - +10 avec 9+1 ; A+2 ; (3 atouts)
 - +20 avec B ; B+1 ; 9+2 ; A+3 ; (4 atouts)
 - +30 avec $\uparrow$ + 1 (etc...)
- Si la couleur proposée par le partenaire ne convient pas, on peut en ouvrir une nouvelle.
- Sur une ouverture à 100 : directement 2e tour.

Confirmer

- Lorsqu'un joueur a ouvert une couleur et reçu une réponse de son partenaire (ou non), il évalue la situation à l'atout. Il peut alors :
 - **Confirmer** en reparlant dans cette couleur. L'atout est alors choisi.
 - **Passer**. Ceci indique au partenaire qu'il ne peut pas monter plus haut seul dans cette couleur.
- On ne confirme jamais si le **bour n'est pas dans l'équipe** !

Réponses (2e tour)

- Si le partenaire a confirmé dans une couleur, on doit lui faire une réponse dite du 2e tour :

+10 par As (sauf As d'atout)

- Parfois il faut tenir compte du niveau atteint par le contrat et sur- ou sous-annoncer ses as.
- On annonce +10 au 3e tour avec 3 atouts encore non-annoncés.

Conclusion

- Le système simple présenté est une très bonne base pour débiter. Chaque équipe peut ensuite adapter son propre système de jeu. Par exemple :
 - Ouvertures à saut (ex : 70 pour B+9+2) ;
 - Réponses différentes (ex : +10 pour B) ;
 - Appels (couleur adverse, delta, ...) ;
 - Contrats de défense (140^* chuté < match réussi).

Merci pour votre attention.

Bonnes parties à tous !