

La coinche (jass coincé)

Présentation du 28.09.18
EPFL, Lausanne

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

Règles de base

- Les règles de base de la coinche correspondent principalement **aux règles du jass (chibre)**
- Le choix de l'atout et l'objectif du jeu sont modifiés par **la phase d'enchères.**
- La coinche se joue **sans annonce ni stöck.**

Phase d'enchères

- *Contrat* = nb de pts + couleur.
- *Couleurs* : pique, cœur, carreau, trèfle.
- *Nb de points* : de 60 à 150 (par 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 »

- Lors de son tour, chaque joueur peut soit **annoncer** un contrat, soit **passer**
- Un contrat annoncé doit toujours être supérieur au précédent en termes de nombre de points. (**surenchère de 10 pts au minimum**)
- La phase d'enchères se termine lorsque trois personnes d'affilée passent, lorsqu'une générale est annoncée ou lorsqu'un joueur coinche.
- L'atout est alors déterminé de même que le nombre de points à réaliser par l'équipe ayant le contrat.

Phase de jeu

- Une fois la phase d'enchères terminée, la phase de jeu débute.
- Le joueur à droite du donneur bénéficie de l'entame dans tous les cas (**et non le teneur du contrat !**)
- A la fin de la donne, l'équipe ayant obtenu le contrat l'a soit réussi, soit chuté.

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 un 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. (d'où le nom du jeu)
- 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 coincé, une seule équipe marque $160 + 2 \times$ la valeur du contrat.
- Lorsque le contrat est surcointé, une seule équipe marque $160 + 4 \times$ 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** a jouer.
- Il existe un système d'enchères standard qui forme une excellente base pour débiter.

Ouverture

(premier contrat annonce dans une couleur)

- Pour proposer une couleur au partenaire (ouvrir), il faut au minimum :
 $B + 2, 9 + 3, (A + 4)$
- La **qualité du jeu** en dehors de l'atout doit aussi être prise en compte avant d'ouvrir.
- En cas de très bon jeu en atout, un **contrat à 90** peut être lancé .
(au moins $B+9+3$)

Réponses (1er tour)

- Lorsque le partenaire a proposé une couleur, on peut lui répondre :
 - +10 avec 9+1 ou 3 atouts
 - +20 avec B ; B+1 ; 9+2 ; 4 atouts
 - +30 avec $\uparrow + 1$ (etc...)
- Si la couleur proposée par le partenaire ne convient pas, on peut en choisir une nouvelle et ce sera le partenaire qui devra **répondre ou confirmer** sa couleur.
- Si le contrat de base est de 90, la réponse est de **+10 par atout**

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** avec une surenchère de 10 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 buhr 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 :
 - si au moins deux atouts: +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 selon ses atouts.
- Par exemple, lorsque qu'on a deux as mais un seul atout, la surenchère est généralement de +10 et non +20.

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, cyclique, ...)
 - Contrats de défense (140* chute < match réussi).

Suite

- Nous vous invitons maintenant à poser vos questions, à jouer et à se changer les idées.
- Si vous voulez apprendre le chibre avant la coinche, nous vous expliquons volontiers les subtilités de ce jeu.
- **Merci de votre attention et bonnes parties !**