

BELOTE COINCHÉE (1/2)

EXPERT |  32 |  7+ |  4

La coinche est une variante de la Belote, si vous ne maîtrisez pas les règles de la Belote nous vous invitons à les découvrir sur notre site.

MISE EN PLACE DU JEU

Avant la partie, on choisit si on compte les points annoncés, les points faits ou les points faits + les points annoncés. Puis on fixe un nombre de points à atteindre : 500, 1000, 1500 points ou plus. Le donneur distribue toutes les cartes (un tour de 3 cartes, un tour de 2 cartes, puis un tour de 3 cartes).

DÉROULEMENT DU JEU

Le premier joueur à parler est celui à droite du donneur. Il peut passer ou alors annoncer un chiffre et une couleur. Cela veut dire qu'il engage son équipe à faire au moins ce nombre de points si l'atout est cette couleur.

Par exemple, 90 Pique signifie «je veux que l'atout soit Pique et je m'engage à faire 90 points minimum».

Le joueur suivant peut choisir de passer ou de surenchérir avec un nombre de points plus grand et la couleur de son choix et ainsi de suite.

Les joueurs ont le droit d'annoncer à une couleur choisie par quelqu'un d'autre. Par exemple, si un joueur parle à 80 et que son partenaire a le Valet de Trèfle, ce partenaire pourra annoncer 100 à son tour.

L'annonce minimum est de 80 jusqu'à 180 (160 + belote) puis capot (gagner la totalité des plis, même ceux qui ne valent pas de point). Les enchères sont forcément des multiples de 10 : 80, 90, 100, etc.

Un joueur qui a déjà passé peut annoncer si le tour revient à lui. Les annonces continuent ainsi jusqu'à ce que 3 joueurs à la suite aient passé. Les joueurs peuvent coincher leurs adversaires à tout moment pendant les annonces.

LA COINCHE

Pour coincher, un joueur doit taper sur la table en disant «je coinche». Coincher met fin aux annonces.

En cas de contrat coinché, on joue pour le double de l'annonce. En cas de contrat chuté (l'équipe n'a pas réussi à atteindre le chiffre qu'elle avait annoncé), les adversaires remportent 160 points (ou le double de l'annonce en cas de contrat coinché).

Les règles de jeu



DUCALE
le jeu français

CALCUL DES POINTS

• Aux points annoncés

L'équipe gagnante ne remporte que le nombre de points qu'elle a annoncé même si elle en a fait largement plus. Il est donc important d'annoncer au plus juste pour accumuler le maximum de points.

La belote/rebelote accorde une marge d'erreur jusqu'à 20 points. Par exemple, si l'annonce est de 100 points et que l'équipe en remporte 80 + la belote, alors le contrat est considéré comme rempli. En revanche la belote ne rapporte jamais de point au delà du contrat.

Si le contrat est rempli, l'équipe adverse ne marque jamais de point. La belote/rebelote ne la concerne pas. Le capot annoncé rapporte 250 points et le capot non annoncé n'est pas pris en compte.

• Aux points faits

Si le contrat est rempli, chaque équipe marque le nombre de points qu'elle a réellement fait, c'est-à-dire le total des valeurs des cartes remportées pendant la partie.

La belote peut marcher pour les deux équipes et ajoute 20 points au total de l'équipe concernée. Le capot non annoncé rapporte 250 points et le capot annoncé rapporte 350 points.

Au cas où les deux équipes atteindraient la limite fixée (1000, 1500 points, etc) en même temps, c'est l'équipe qui a pris le dernier contrat qui remporte la partie.

• Aux points faits et points annoncés

Si le contrat est rempli, l'équipe gagnante marque les points de son contrat + le total des points réellement faits. L'équipe adverse ne marque que les points qu'elle a réellement fait.

La belote peut-être utilisée par n'importe laquelle des équipes. Le capot non annoncé rapporte 250 points (en plus de l'annonce) et le capot annoncé rapporte 350 points.

Attention : le total des points monte très vite ! Avec cette règle, il est conseillé de jouer la partie en 1500 ou 2000 points. Au cas où les deux équipes atteindraient la limite fixée (1500, 2000 points, etc.) en même temps, c'est l'équipe qui a pris le dernier contrat qui remporte la partie.

Astuce : Utilisez une feuille de papier pour noter les annonces, sinon vous risquez d'oublier !

Les règles de jeu



DUCALE
le jeu français