

# Règles de la coinche

## Comment jouer à La coinche (ou bataille contrée)

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Réaliser le contrat de points que ton équipe a annoncé pendant les enchères.
- **Mécanique principale** : Jeu de plis à 4 joueurs en 2 équipes, avec enchères sur les points et l'atout.
- **Condition de victoire** : Être la première équipe à atteindre 1 000 ou 1 500 points.

Imagine la belote, mais avec une bonne dose d'adrénaline en plus. À la coinche, pas de carte retournée pour décider de l'atout : c'est toi et ton équipe qui annoncez ce que vous pensez pouvoir faire. Plus tu vises haut, plus tu marques... mais gare à la chute ! Et si tu sens que les adversaires bluffent ? Tu les **coinches** et tu doubles la mise. Tendu, malin, terriblement addictif. Petite précision avant de commencer : la coinche est un jeu de tradition, donc les règles varient un peu d'une région à l'autre. On te présente ici la version la plus répandue, à toi d'adapter avec tes potes.

## Le matériel et l'installation

Sors un jeu de 32 cartes (on enlève les 2, 3, 4, 5 et 6) et de quoi noter les scores. C'est tout.

Les quatre joueurs s'installent en deux **équipes** de deux, partenaires face à face. On tire au sort le premier donneur, puis ce rôle tournera vers la droite à chaque nouvelle donne.

Si tu aimes les jeux de plis à 4 joueurs avec un peu de piment, jette aussi un œil aux règles du [tarot](#) ou de [Cat in the Box](#), dans un genre très différent mais tout aussi malin.

## La distribution des cartes

Le donneur mélange, fait couper par son voisin de droite, puis distribue toutes les cartes : 8 cartes par joueur, généralement par paquets de 3, puis 2, puis 3. Aucune carte n'est retournée, contrairement à la belote classique. L'**atout** sera décidé juste après, pendant les enchères.

## La valeur des cartes selon l'atout

Voilà le petit truc à mémoriser : une carte ne vaut pas la même chose selon qu'elle est à l'atout ou pas. Le total des cartes en jeu fait 152 points, plus 10 points pour le dernier pli (le fameux **dix de der**), soit 162 points au total.

À l'atout (de la plus forte à la plus faible)	Points
Valet	20 pts
Neuf	14 pts
As	11 pts
Dix	10 pts
Roi	4 pts
Dame	3 pts
Huit	0 pt
Sept	0 pt

Hors atout (de la plus forte à la plus faible)	Points
As	11 pts
Dix	10 pts
Roi	4 pts
Dame	3 pts
Valet	2 pts
Neuf	0 pt
Huit	0 pt
Sept	0 pt

À retenir absolument : à l'atout, le **Valet** et le **Neuf** sont les rois du tapis. Ces deux-là, ce sont tes meilleurs amis quand tu prends.

[IMAGE\_MATERIEL]

## Les enchères, le moment qui change tout

C'est ici que la coinche devient passionnante. En partant du joueur à droite du donneur et dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, chacun à son tour **passe** ou annonce un **contrat** : un nombre de points (de 80 à 160, par paliers de 10) associé à une couleur d'atout.

- Chaque nouvelle annonce doit être plus haute que la précédente.
- Tu peux annoncer dans n'importe quelle couleur, même celle déjà choisie par un adversaire, à condition de monter les points.
- Au-delà de 160, tu peux annoncer un **Capot** (250 points) : tu t'engages à remporter les 8 plis.
- Quand trois joueurs passent à la suite, les enchères s'arrêtent. La dernière équipe qui a annoncé devient l'**équipe preneuse**.
- Si les quatre joueurs passent d'entrée, on annule la donne et on redistribue.

Petit conseil de pote : ne te lance pas dans un gros contrat juste parce que tu as deux beaux Valets. Compte aussi tes As, ta longueur dans la couleur, et fais confiance à ton partenaire. Une annonce mesurée vaut mieux qu'un suicide tactique.

## Coincher et surcoincher, l'art de doubler la mise

Si tu es convaincu que l'équipe adverse ne tiendra jamais son contrat, tu peux **coincher**. Tu paries qu'ils vont chuter, et les points en jeu sont doublés. C'est aussi simple que ça.

L'équipe preneuse, vexée, peut répliquer en **surcoinchant** : cette fois, les points sont quadruplés. Autant te dire que là, soit tu rentres en héros, soit tu rentres à pied. Avertissement amical : ne coinche pas à la légère ! Une coinche mal calculée peut faire basculer toute une partie.

## Le déroulement d'une donne

Une donne, c'est 8 plis. Le joueur à droite du donneur entame le premier pli en posant la carte de son choix, qui fixe la couleur demandée. Les autres jouent ensuite à tour de rôle, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, en respectant ces règles strictes :

- Tu dois fournir la couleur demandée si tu en as.
- Si tu n'as pas la couleur et que ton partenaire n'est pas maître du pli, tu dois **couper** (jouer atout).
- Si un adversaire a déjà coupé, tu dois **monter** (jouer un atout plus fort) si tu peux, sinon tu joues un atout plus faible (on appelle ça 'pisser').
- Quand l'atout est demandé, tu dois toujours monter au-dessus si tu en es capable.
- Si tu n'as ni la couleur ni d'atout, tu te **défausses** avec la carte que tu veux.

Le pli est gagné par le plus fort atout, ou à défaut par la plus forte carte de la couleur demandée. Le gagnant entame le pli suivant. Astuce : quand ton partenaire est maître du pli, c'est le bon moment pour balancer une grosse carte (comme un As hors atout) pour engranger des points.

## La belote et la rebelote, le petit bonus

Si tu as le **Roi et la Dame d'atout** dans ton jeu, tu as la **belote** : 20 points bonus pour ton équipe. Annonce 'Belote' en jouant la première des deux cartes, puis 'Rebelote' en jouant la seconde. Et la bonne nouvelle ? Ces 20 points sont imprenables : même si ton équipe chute lamentablement, ils restent dans ta poche.

## Compter les points en fin de donne

Une fois les 8 plis joués, chaque équipe additionne les points de ses cartes, ajoute le dix de der (10 pts pour le dernier pli) et l'éventuelle belote (20 pts).

Situation	Équipe preneuse	Équipe adverse
Contrat réussi	Valeur du contrat annoncé (+ belote)	Points réellement faits dans ses plis
Contrat chuté	Rien (sauf la belote)	160 + valeur du contrat des preneurs

Situation	Équipe preneuse	Équipe adverse
Donne coincée	Points doublés pour le camp qui a raison	
Donne surcincée	Points quadruplés pour le camp qui a raison	
Capot réussi	250 points (500 si coincé)	Rien

Bon à savoir : le comptage peut varier selon les tables. Certains font marquer aux preneurs leurs points réels plutôt que la valeur du contrat. Mettez-vous d'accord avant la première donne pour éviter les débats houleux à 2h du matin.

## Fin de la partie

La partie se termine quand une équipe atteint le score fixé au départ : généralement **1 000 ou 1 500 points**. Vous pouvez aussi décider de jouer un nombre fixe de donnes. En cas d'égalité, une donne supplémentaire départage les vainqueurs.

## Les variantes pour pimenter le jeu

### Sans Atout

Aucune couleur n'est atout : pas moyen de couper, et pas de belote possible. Pour garder un total de 162 points, les cartes prennent des valeurs renforcées : As 19, Dix 10, Roi 4, Dame 3, Valet 2, le reste 0.

### Tout Atout

Les quatre couleurs sont atout en même temps. Valeurs courantes : Valet 14, Neuf 9, As 6, Dix 5, Roi 3, Dame 1, le reste 0. À noter : une annonce 'Sans Atout' ou 'Tout Atout' l'emporte sur une annonce à la couleur de valeur identique.

### Autres variantes sympas

- **Annonces** (belote bridgée) : certaines tables ajoutent les suites et les carrés.
- Contrat minimum imposé à 80 ou départ des enchères plus haut.

- Capot ou Générale avec barème de points spécifique.

Si l'ambiance jeux de cartes te plaît, tu peux aussi tester [le Barbu](#) ou [Odin](#), deux pépites qui changent agréablement de registre.

[IMAGE\_FIN]

## Notre avis sur la coinche

<b>Facilité d'apprentissage</b>	★★★★★	Si tu connais la belote, tu as déjà fait la moitié du chemin. Les enchères demandent quelques parties pour bien les sentir.
<b>Stratégie</b>	★★★★★	Évaluer sa main, choisir le bon contrat, oser coincher : la coinche est l'une des belotes les plus tactiques.
<b>Complexité</b>	★★★★★	Règles simples, mais comptage et enchères ajoutent une vraie profondeur.
<b>Émotions</b>	★★★★★	Le frisson d'une coinche réussie ou d'un adversaire qui chute, c'est inégalable.
<b>Rejouabilité</b>	★★★★★	Chaque donne est unique, on enchaîne les parties sans voir le temps passer.

Allez, à toi de jouer maintenant. Distribue les cartes, lance ta première enchère... et n'oublie pas : à la coinche, c'est autant le cerveau que les cartes qui gagnent la partie.