

Règles de la coinche (belote contrée)

Fiche complète à imprimer — [coincheur.fr](#)

1. Mise en place

- 4 joueurs en 2 équipes ; les partenaires sont face à face.
- Jeu de 32 cartes (du 7 à l'As). Distribution de 8 cartes par joueur, par paquets de 3 puis 2 (ou 3-3-2).
- Une donne = deux phases : les **enchères**, puis le **jeu de la carte** (8 plis).

2. Valeur et ordre des cartes

À l'atout

Carte	V	9	A	10	R	D	8	7
Points	20	14	11	10	4	3	0	0

Hors atout (couleur)

Carte	A	10	R	D	V	9	8	7
Points	11	10	4	3	2	0	0	0

Total des cartes : **152 points** + **10 de der** (dernier pli) = **162 points** par donne. **Belote** (Roi + Dame d'atout dans la même main) = **20 points**.

3. Les enchères

- Chacun son tour, on annonce un contrat (une valeur de 80 à 160, par paliers de 10, puis le capot) dans une couleur d'atout, ou l'on passe.
- On peut jouer **Sans Atout** (As = 19) ou **Tout Atout** (Valet = 14 dans chaque couleur), si la table l'autorise.
- Coincher** : si tu penses que l'adversaire ne fera pas son contrat, tu coinches (points ×2). L'autre équipe peut **surcoincher** (×4).
- L'équipe qui a fait la plus haute enchère devient « preneur » et doit réaliser son contrat.

4. Le jeu de la carte

- Le joueur à gauche du donneur entame. On doit **fournir** la couleur demandée si possible.
- Sinon, on doit **couper** (jouer atout) si on en a et que le pli n'est pas déjà à son partenaire (selon convention « pisser »).
- Si on coupe après un adversaire, on doit **surcouper** si possible.
- Le pli est remporté par la plus forte carte d'atout, sinon par la plus forte de la couleur demandée.

5. Comptage & contrat

- On additionne les points des plis de chaque équipe (+10 de der au dernier pli).
- Contrat **réussi** si le preneur atteint son annonce : il marque ses points (selon barème de la table). Sinon **chute** : les points vont à la défense.
- Capot** (tous les plis) annoncé = 250. **Générale** (un joueur seul) selon convention.
- Coinche ×2, surcoinche ×4 sur le total.
- La partie se joue en général à 1000 ou 1500 points.