

## Présentation du jeu

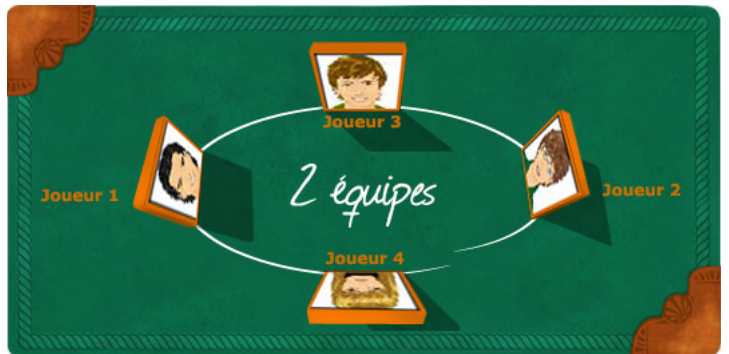
### 1. Le matériel utilisé

La belote coinchée se joue avec 32 cartes, provenant d'un jeu classique, où on a seulement gardé les 8 cartes supérieures de chaque couleur, dont l'As.



### 2. Les équipes

Une partie de belote coinchée se joue entre deux équipes de deux joueurs, qui s'affrontent.



### 3. Valeur et ordre des cartes

La valeur et l'ordre des cartes varient selon que la couleur soit ou non de la couleur d'atout.

A la belote coinchée, il existe aussi la possibilité de jouer en « Tout atout » ou « Sans atout ».

La valeur et l'ordre des cartes dans chaque cas sont décrits par les illustrations suivantes :



## Déroulement du jeu

### 4. La distribution

La première distribution est effectuée par un joueur choisi au hasard. La suivante est effectuée par le joueur assis à droite de celui-ci, et ainsi de suite.

Pour la donne, chaque joueur reçoit 8 cartes.



### 5. Le choix de l'atout

En commençant par le joueur situé à gauche du donneur, chaque joueur indique s'il souhaite prendre ou non la manche. Il indique alors le nombre de point et la couleur d'atout avec lesquels il pense réaliser son contrat.

Il s'en suit une série d'enchère allant de 10 en 10 en commençant par 80. A la fin des enchères la partie peut débiter.



Dès que le joueur qui a gagné l'enchère annonce son contrat, l'un des joueurs de l'équipe adverse à la possibilité de « coincher » l'équipe prenante ce qui signifie que selon lui elle ne remplira pas son contrat. L'équipe prenante peut alors décider de « surcoincher » si elle pense tout même pouvoir réaliser son contrat.



## Déroulement du jeu

La belote coinchée permet aussi de ne pas définir d'atout, le jeu se fait donc « Tout atout » (TA) ou « Sans atout » (SA).

La valeur des cartes est alors modifiée comme suit ci-contre:

Si aucun joueur ne souhaite participer à l'enchère, alors les cartes sont redistribuées.



## 6. Les annonces

Après le choix de l'atout, et avant l'entame du jeu de la carte, chaque joueur peut faire des « annonces » s'il le souhaite. Les valeurs des annonces sont les suivantes :

Les points indiqués sont réservés à l'équipe qui possède les meilleures annonces.



## Déroulement du jeu

### 7. Le jeu

C'est le joueur qui est assis à droite du donneur qui est en charge de l'« entame ». Il choisit une carte quelconque de son jeu, les autres joueurs doivent tous fournir dans la couleur demandée.

S'ils ne possèdent pas de cartes dans la couleur, ils doivent « couper », ce qui signifie présenter un atout. Un autre joueur qui coupe doit « monter » sur l'atout le plus fort posé sur la table.

Toutefois, si un joueur est maître, son partenaire n'est pas obligé de couper. On dit alors qu'il se « défause » ou qu'il « pisse ».



### 8. Belote

Posséder le Roi et la Dame d'atout procure à un joueur 20 points supplémentaires.



### 9. Décompte des points

Le jeu de belote coincée est un jeu à contrat, en fin de manche, la valeur des cartes gagnées par chaque équipe est alors additionnée ainsi que le « dix de der » (10 points remportés par l'équipe qui gagne le dernier pli)

#### • Dans le cas standard deux possibilités s'offre à vous :

L'équipe prenante a réalisée son contrat, alors chaque équipe marque les points qu'elle a réalisés, les points de son contrat plus de la Belote le cas échéant.

L'équipe prenante n'a pas réalisée son contrat, alors elle ne marque pas de point ou seulement les points de la Belote. Du coup l'équipe d'adverse marque 162 points, les points du contrat de l'équipe adverse plus de la Belote le cas échéant.

#### • Dans le cas ou une équipe a été coincée :

L'équipe coincée remplit tout de même son contrat, elle marque alors les points qu'elle a réalisés, plus deux fois son contrat, plus de la Belote le cas échéant.

L'équipe qui a coincé gagne la manche alors elle remporte 162 points, plus deux fois son contrat, plus de la Belote le cas échéant.

#### • Dans le cas ou une équipe a surcoincé :

Pour la surcoincé le décompte des points est identique à celui de la coinche mais les points du contrat sont multipliés par quatre.