



Coinchée à Poil

Dimanche 29 janvier 2006. Malgré un soleil vaillant, le thermomètre ne dépasse guère le zéro. Une trentaine d'automobiles sont garées devant la salle des fêtes de Poil. Qu'est-ce qui peut bien attirer tant de monde dans la petite commune du sud Morvan, en plein cœur de l'hiver? La réponse est simple : aujourd'hui, il y a concours de coinchée à Poil !

Que les amateurs de strip-poker rangent leurs idées lubriques, il s'agit d'un jeu tout à fait recommandable. La moyenne d'âge des participants est relativement élevée. L'ambiance est calme et bon enfant. L'organisation est assurée par les dames du comité des fêtes. Un bar permet aux joueurs de se désaltérer entre deux parties. Les points de chaque partie sont scrupuleusement comptés et additionnés. Les vainqueurs rencontrent d'autres vainqueurs, et les vaincus d'autres vaincus. Les meilleurs sont alors désignés et reçoivent des lots.

Tout se passe donc comme pour un concours de belote. Mais alors pourquoi jouer à la coinchée et non à la belote ? Pour essayer de répondre à cette question examinons les règles de la coinchée, comme elle se joue dans le sud Morvan (voir encadré).

Réflexion

A la belote, le hasard a une place importante. L'atout est désigné en retournant la 21^e carte. Le joueur qui «prend» ne sait pas les deux cartes qui vont lui venir, ni le jeu de son partenaire. C'est encore pire lorsque l'on joue avec les annonces. Celles-ci peuvent faire perdre une équipe qui possède pourtant un bon jeu. On peut donc dire que, à la coinchée, il y a en théorie moins de hasard, moins de surprise et que la façon de jouer des participants prime sur la chance.

On retrouve un peu ce type de jeu de cartes avec choix de l'atout et contrat dans le bridge. Mais le bridge est un jeu dont les codes et les règles très sophistiquées découragent souvent ceux qui aimeraient ce type de jeu de cartes.

De plus, au bridge comme à la coinchée, on peut contrer ou surcontrer quelqu'un qui s'engage dans un contrat. Seul, le terme coincher est remplacé par contrer.

C'est pourquoi, on peut admettre que la coinchée serait davantage proche du bridge que de la belote. En quelque sorte, ce serait un bridge simplifié à l'extrême.

Enfin, il faut noter qu'entre le bridge et la belote il existe une multitude de jeux de cartes qui se rapprochent plus ou moins de l'un ou de l'autre.

Ainsi la manille, d'où est tirée la coinchée où le joueur peut interroger son partenaire sur son jeu pour décider de l'atout, comme au bridge, les codes en moins. Mais l'atout est ici la 32^e carte, qui est retournée. Il existe aussi la manille muette, où le joueur ne peut parler. Il existe aussi la manille folle où il faut faire le moins possible de points. Il y a aussi le 17 où chacun joue pour son compte et doit donc pour gagner faire $68 : 4 = 17$.



On trouve aussi à partir de la belote un grand nombre de jeux :

- la belote moderne où on ajoute la possibilité du Tout-atout ou Sans-atout.
- La belote bridgée, où lorsque plusieurs joueurs sont en position de prendre, les différentes couleurs ont une hiérarchie qui donne une priorité.
- La belote coinchée, répandue dans le midi de la France, où l'on joue comme à la coinchée mais avec la valeur des cartes de la belote
- La belote de comptoir.

Comme on peut le voir, il existe un grand nombre de jeux de cartes qui diffèrent parfois les uns des autres par peu de choses. Comme pour le patois, chaque région ou même micro-région possède son propre jeu avec ses règles bien précises. L'essentiel est que chacun y trouve un divertissement à sa convenance.

Règles de la coinchée

L'ordre des cartes dans chaque couleur est le suivant par ordre décroissant :

10 (appelé Manille), As (appelé Manillon), Roi, Dame, Valet, 9, 8, 7.

Le 10 vaut cinq points, l'As vaut quatre points, le Roi vaut trois points, la Dame vaut deux points, le Valet vaut un point, le 9, 8 et 7 rien.

Comme chaque pli vaut un point, le jeu compte : $(5 + 4 + 3 + 2 + 1) \times 4 + 8 = 68$ points.

La partie se joue par deux équipes de deux joueurs comme à la belote. Celui qui distribue les cartes distribue toutes les cartes, soit huit par joueur ($3 + 2 + 3$ ou $3 + 3 + 2$).

C'est au joueur qui distribue de décider de l'atout. Le but étant de faire au moins 34 points, soit la moitié des points du jeu. Si celui-ci n'a pas un jeu qui lui permet d'envisager la gagne, il peut donner la parole à son partenaire situé en face de lui. Ce dernier doit obligatoirement décider de la valeur de l'atout. Eventuellement le joueur peut choisir tout atout («en voiture» dans le jargon) : ce qui revient à jouer sans atout.

Une fois l'atout décidé, l'équipe adverse peut coincher en tapant du point (du poing ?) sur la table, si elle pense que pour l'atout décidé, le contrat ne sera pas réussi. Dans ce cas, l'équipe qui a décidé de l'atout peut alors à son tour surcoincher si elle pense réussir malgré tout.

La partie peut alors commencer. C'est le joueur à droite du donneur qui commence et on joue dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Comme pour la belote, on n'est pas obligé de couper sur son partenaire, mais on n'est pas obligé de monter sur son partenaire, mais toujours sur l'adversaire quand celui-ci a joué de l'atout. Il n'y a ni belote, ni dix de der.

La partie terminée, on compte les points et les plis.

L'équipe qui a gagné marque la différence entre les points marqués et 34. Par exemple, si une équipe fait 46 points en six plis, cela fait $46 + 6 = 52 - 34 = 18$ points.

Si une équipe coinche, les points du vainqueur sont doublés et triplés en cas de surcoinche.

Exemple : Une équipe annonce cœur. Les adversaires coinchent et font 38 points. Ils marquent donc $4 \text{ points} \times 2 = 8$ points.

Le tout atout ou « en voiture » multiplie les points par deux, et en voiture coinchée par trois. Une fausse donne vaut dix points de pénalité.

La première équipe arrivée à 103 points gagne la partie.

