

# LA COINCHE : vers un système efficace

Damien GRAUX

*28 octobre 2016*



# Chapitre 1

## Avant-propos

Souvent sollicités pour enseigner les règles de ce jeu de cartes étrange qu'est la coinche (les joueurs parlent avant de jouer, jurent dans un jargon peu compréhensible des profanes), les joueurs réguliers de ce jeu de société sont souvent en peine pour expliquer méthodiquement les nombreuses règles et subtilités de ce jeu de cartes.

Le but de cet ouvrage est double : fournir un outil de base pour le joueur débutant souhaitant apprendre rapidement à jouer et à se faire plaisir, offrir aux joueurs confirmés des techniques plus avancées et plus précises.

Cet ouvrage présente la coinche en plusieurs temps. Pour commencer, un rappel des règles les plus courantes est fait, suivi d'une explication du comptage des points. Ensuite, vient la principale partie du livre comportant le système d'enchères puis les différents styles du jeu de la carte. Enfin, quelques subtilités supplémentaires seront présentées.

### **Notes aux débutants :**

1. La coinche est un jeu se jouant à quatre (et par paire), l'idéal pour apprendre rapidement et sans se décourager est de pratiquer régulièrement avec un groupe de joueurs sachant déjà jouer... Etre initié par trois joueurs est donc une bonne configuration : il y a ainsi une paire confirmée faisant face à la votre.
2. Il est très important de ne pas se décourager au début, la coinche peut paraître compliquée mais il n'en est rien, l'essentiel est de se concentrer un minimum au début, le temps d'acquérir les automatismes du jeu.

Le présent ouvrage s'adresse donc à deux types de joueurs bien différents : le débutant et le confirmé. Le premier devra surtout commencer par bien apprendre les règles et la méthode de comptage des points pour commencer à jouer avec un partenaire connaissant déjà l'essentiel du jeu et c'est avec ce dernier qu'il s'initiera aux enchères et au jeu de la carte dont il pourra suivre les chapitres de manière progressive grâce à cet ouvrage. Le joueur confirmé quant à lui trouvera matière dans les parties relatives aux enchères et au jeu de la carte avec la présentation de subtilités et de conventions puissantes ; il devra en parallèle traiter avec son partenaire habituel pour convenir des styles de jeu à adopter.

Bonne lecture,



## Chapitre 2

# Quelques points d'histoire

La coinche est jeu de carte qui s'apparente à la belote et au bridge. Elle se joue avec les 32 cartes du jeu de belote (jeu de carte classique français) en établissant un contrat à réaliser comme au bridge ; d'où parfois le nom de belote bridgée.

Le nom de belote nous vient d'un joueur de cartes appelé Henri BELOT qui a introduit ce jeu venant des Pays-Bas au cours de la première guerre mondiale. Ensuite la coinche verra le jour dans la commune de Saint-Chamond, et à Saint-Etienne où elle sera jouée surtout dans les cafés autour du tribunal par les avocats attendant que les jugements soient rendus.

On distinguera la coinche de la belote ordinaire, l'atout étant donné par le distributeur du jeu en retournant une carte du talon.



## Chapitre 3

# Les règles classiques

Tout d'abord, ce jeu de cartes se joue à quatre par équipes de deux joueurs avec un jeu de 32 cartes classiques (allant du 7 au Roi avec les As).

Le but de ce jeu est de réaliser le plus de points possibles dans sa ligne. La ligne correspond à deux joueurs assis l'un en face de l'autre. Autrement dit, les joueurs vont chercher à faire le plus de points possibles et non pas le plus de plis possibles ; cette nuance est très importante notamment dans la façon d'envisager les stratégies de jeu. Généralement, la première équipe parvenant à un total de **mille points** gagne la manche. Une partie durera alors un certain nombre de manches gagnantes...

Avant de commencer, il est crucial de signaler qu'un jeu de coinche n'est **JAMAIS** mélangé ; il est simplement coupé par la personne située avant le donneur. De plus, il faut noter aussi que la distribution des 32 cartes est elle aussi codifiée : le donneur doit donner les cartes en 3 temps : deux temps de 3 cartes d'un coup et un temps de 2. Il dispose donc de trois manières différentes : 3 3 2, 3 2 3 et 2 3 3 ; cela permet bien d'arriver à 8 cartes par joueurs. Nous reviendrons à la fin de cet ouvrage sur les avantages stratégiques pouvant être tirés d'un tel système de distribution.

Une fois les 4 fois 8 cartes distribuées, chaque joueur prend connaissance de ses cartes et la donne peut commencer. Une donne (tour de jeu) de coinche se déroule en plusieurs phases : la phase d'**enchères** et la phase du **jeu de la carte**. La première consiste en un dialogue codifié des différents joueurs sous forme d'enchères de points visant à atteindre un certain contrat ; durant cette phase chaque joueur enchérit (ou non) à tour de rôle de la manière suivante : il propose un nombre de points à partir de 80 et jusque 160 - le *capot* étant un cas à part - suivi du nom d'une couleur e.g. "90 Carreaux" ou bien "120 Sans-Atout". Le joueur suivant dans l'ordre de parole aura alors le choix entre trois possibilités : passer, parler à une couleur en augmentant le nombre de points d'au moins 10, ou contrer avec une **Coinche** - nous reviendrons après sur le cas particulier de cette enchère ainsi que sur la **volée** -. La parole est systématiquement accordée en premier à la personne juste après le donneur (celui qui a distribué les cartes). Le sens de rotation est souvent celui des aiguilles d'une montre mais n'est pas obligatoire, il suffit de se mettre d'accord avant. La phase d'enchère se termine quand trois joueurs passent consécutivement, qu'une générale est annoncée ou qu'un des joueurs a coïné. Il faut noter aussi qu'il faut passer (4 passes de suite) alors le jeu est redistribué (à la différence du tarot, chacun peut trier son jeu dans sa main dès qu'il en prend connaissance). La seconde phase est la phase de jeu de carte à proprement parler ; l'entame revient automatiquement à celui qui a commencé les enchères (celui après le donneur), sa façon de jouer ne sera pas la même suivant s'il attaque (sa ligne a gagné les enchères) ou s'il défend (réciproquement) - nous reviendrons sur ces points dans la partie consacrée à la carte de ce livre -. Les joueurs posent leurs cartes une à une de la manière suivante : après l'entame posée sur la table, le joueur suivant joue, puis le troisième, puis le quatrième, la ligne remportant ce tour avec la carte la plus forte remporte les quatre cartes et les retourne (face cachée) le gagnant relance un tour de jeu en posant une nouvelle carte. Plusieurs règles simples régissent le jeu de la carte : la première carte posée par tour est *la couleur* - Pique Coeur Carreau Trèfle - cela signifie que les autres joueurs doivent s'il le peuvent poser une carte de cette couleur

**-Toute renonce est pénalisée par 250 points pour la ligne ayant subi le préjudice-**, si ils ne peuvent pas il faut distinguer deux cas : le contrat est dit "à la couleur" (Pique Coeur Carreau ou Trèfle) ou pas (c'est à dire à Tout-Atout et Sans-Atout) ; dans le cas de la couleur, le joueur **doit** obligatoirement mettre de l'atout s'il lui en reste, sinon une carte quelconque ; dans l'autre cas (pas d'atouts en jeu) il peut mettre ce qu'il veut. Une autre règle est aussi de mise à la couleur : lorsque de l'atout est joué (en coupe (quand on n'a plus de cartes dans une couleur) ou pas) il est obligatoire de monter sur l'autre atout si possible. Enfin, il existe une dernière règle *jouée par la majorité des gens* qui consiste à avoir le droit de "pisser" quand son partenaire est maître à une couleur : cela signifie que le joueur n'est pas forcé de couper si son partenaire est maître, cependant il devra couper sur son partenaire si celui-ci coupe... La donne s'arrête lorsque les 8 tours sont faits.

Il reste maintenant à compter les points engrangés dans chacune des lignes pour savoir si le contrat de l'annonceur a été fait ; si c'est le cas, il marque les points de son enchère, sinon, on dit qu'il **chute** et les points de l'enchère vont à la ligne adverses. On peut d'ores-et-déjà voir à quel point la recherche de l'enchère juste est importante ! Enfin, il est important de noter qu'à la coinche l'ordre des cartes n'est pas *conventionnel* : à une couleur neutre nous avons de la carte la plus faible à la carte la plus forte 7-8-9-Valet-Dame-Roi-10-As, et à l'atout des changements interviennent 7-8-Dame-Roi-10-As-9-Valet. Ce changement d'importance entre une couleur jouée neutre et cette même couleur en mode atout est très important à maîtriser pour évaluer correctement son jeu durant la phase d'enchère...

Lors de la partie, les joueurs peuvent à tout moment consulter le dernier pli joué : c'est à dire les quatre dernières cartes jouées, et **uniquement** ces quatre la.

Nous avons parlé de "coinche" précédemment. Cela signifie que le coincheur (qui tape du point sur la table) s'oppose à votre contrat et vous met au défi de le faire ; vous pouvez répliquer un contre-coinchant si vous êtes sûr de votre enchère. A la coinche, le contre peut être fait "à la volée", ce qui signifie que le contre peut ne pas venir de joueur suivant dans l'ordre de parole ; de même la contre-coinche est faite "à la volée". Lorsqu'une coinche est déclarée, la phase d'enchères est stoppée là où elle en est et on joue le contrat coinché.



## Chapitre 4

# Compter les points

Nous l'avons dit, la coinche se joue aux points et non aux plis, avant de commencer à jouer, il faut savoir combien de points sont en jeu à chaque donne et comment compter en fin de manche pour savoir qui remporte les points mis aux enchères. Le nombre de points dans une donne est toujours le même : **162 points**. Le fait de savoir compter les points rapidement *à la louche ou exactement* permet d'évaluer rapidement la tournure que prend la donne et permet de savoir où on en est et quelles sont les cartes importantes qui ne sont pas encore tombées.

### 4.1 Le dix de der

Parmi les 162 points, 10 reviennent toujours au dernier pli. En d'autres termes, la ligne faisant le dernier pli sera gratifiée d'un bonus de **10 points**.

### 4.2 A la couleur

Suivant leur importance, les cartes n'ont pas exactement la même valeur. De surcroît, on distingue les cartes neutres des cartes d'atout.

Pour l'atout (total=**62**) :

7	0 point
8	0 point
D	3 points
R	4 points
10	10 points
As	11 points
9	14 points
V	20 points

Pour une couleur (total=**30**) :

7	0 point
8	0 point
9	0 point
V	2 points
D	3 points
R	4 points
10	10 points
As	11 points

On obtient alors bien le total de 152 points d'honneur :  $\text{totalAtout} + 3 \times \text{totalCouleur} = 62 + 3 \times 30 = 152!!!$

### 4.3 A sans-atout

Afin d'obtenir un total de 152 points d'honneur, le décompte diffère quelque peu puisqu'ici toutes les couleurs valent le même nombre de points à savoir **38 points**.

7	0 point
8	0 point
9	0 point
V	2 points
D	3 points
R	4 points
10	10 points
As	19 points

On notera que c'est le même compte qu'une couleur neutre au jeu avec atout mais avec des As très chers en valeur (presque 20 points) ce qui les rend très importants lors du jeu à Sans-Atout.

### 4.4 A tout-atout

Ici aussi, chaque couleur vaudra **38 points**.

7	0 point
8	0 point
D	2 points
R	3 points
10	4 points
As	6 points
9	9 points
V	14 points

Il est important de constater que dans le cas du tout-atout, il n'y a pas de grands écarts de valeur entre les différentes cartes. Cela signifie qu'elles sont à peu près toutes équivalentes et dans ce contexte, il est rapide de chuter son contrat dès lors que la ligne adverse parvient à dérouler deux ou trois tours gagnants et que les joueurs se refilent mutuellement leurs points ; ceci est d'autant plus vrai lors du dernier pli où le 10 de der est en jeu.

### 4.5 Variante pour le tout-atout

Parfois, le tout-atout est par certains compté sans dix-de-der et avec la méthodes du 2/3. C'est à dire que le dernier pli ne rapporte pas 10 points bonus supplémentaires, et toutes les couleurs sont comptées comme si c'était l'atout pour un jeu à la couleur : 20 pour le Valet, 14 pour le Neuf, ... Les points sont alors sommés de la sorte puis ensuite le résultat est multiplié par 2 puis divisé par 3 et le score final sera l'arrondi à la dizaine la plus proche. Notons au passage qu'un score multiple de '5' vaut déjà pour la dizaine supérieure.

Cette variante est certes plus commune pour compter rapidement les points mais elle présente deux inconvénients : il n'y a plus d'enjeu à mener un contrat avec la difficulté de le terminer au mieux (pas de points finaux pour le dernier pli) et le calcul final des points n'est pas exact ce qui est de très loin le plus grave.

### 4.6 Faire un '80'

Comme nous venons de le voir, le total des points joués par donne est de 162. Lorsque le contrat joué est à hauteur de 80 points il se peut (heureusement rarement) que chaque ligne fasse 81 points. Dans ce cas, les 80 points qui devaient revenir à l'une des lignes sont mis *au pot* c'est-à-dire qu'ils

s'ajouteront aux points gagnés par la ligne gagnante lors de la prochaine donne. Cette manche se solde donc par un cas d'égalité. Il faut noter que ces cas d'égalité peuvent se cumuler sur plusieurs donnes de suite, mais cela n'arrive pour ainsi dire jamais !

## 4.7 Une belote ?

Pour commencer, qu'est-ce qu'une belote ? C'est tout simplement le nom donné au couple Roi+Dame d'atout. On peut donc dans un premier temps commencer par dire qu'il n'y a pas de belote dans une donne à sans-atout. Lorsque l'on joue à la couleur, avoir la belote en attaque (évidemment dans la couleur jouée, c'est-à-dire l'atout) permet de gagner 20 points supplémentaires portant par la même occasion à 182 points le total de la donne. Il est important de signaler que la possession de ce couple de carte n'a de valeur que si on mène le contrat, c'est-à-dire si notre ligne a gagné les enchères et ne vaut rien chez les défenseurs -*notons que certains la joue aussi en défense, mais rarement...*. La belote s'annonce d'une manière particulière lors du jeu de la carte : le joueur la possédant devra **absolument** (sous peine de perdre la prime de points) dire "belote" lorsqu'il posera la première des deux et "re-belote" lorsqu'il posera la seconde ; l'ordre de jeu (R puis D ou D puis R) n'a pas d'importance dans la validation de la prime *même si des conventions peuvent y être associées* ; les points seront marqués peu importe que le Roi et la Reine reste dans le tas de plis des attaquants ou non. En ce qui concerne le jeu à tout-atout, certains joueurs comptent 5 points par belotes et par couleurs, mais c'est assez rare...

## 4.8 Les chelems et leur valeur

Les chelems à la coinche s'appellent des **capots** et impliquent de gagner TOUS les tours dans sa ligne. Lorsqu'un tel contrat est annoncé (enchère) et mené au bout, il rapporte 250 points. Lors des enchères, il est possible (et seulement à la couleur) d'annoncer un "capot beloté" impliquant de tout gagner et d'annoncer la belote en même temps, ici 270 points sont donnés.

La générale qui consiste à faire tous les plis seul (sans son partenaire) donne 200 points, *certaines en accordant 250 et même parfois 300 mais c'est malheureusement assez inique dans la mesure où la Générale ne correspond qu'à une bonne distribution des cartes et c'est donc récompenser la chance et non la qualité des enchères ou du jeu de la carte* ; il est aussi possible de beloter ce type de contrat pour arriver à 220 ou bien 270 ou encore 320 points.

Notons que dans le cas des capots, la chute intervient dès que la ligne opposante gagne un tour, il n'est pas utile de compter les points. Dans cette phase de jeu **uniquement**, ce sont les plis qui sont joués et non plus les points.

## 4.9 La cas des annonces

Tout comme à la belote "classique", il est possible de jouer les annonces, ces dernières doivent être données dès le premier tour de cartes et rapportent un certain nombre de points définis. De telles parties se jouent en manche de 1500 ou 2000 points généralement afin de ré-équilibrer le facteur chance. Toutefois, ce type de jeu est peu joué puisque laissant une trop grosse part de chance dans la répartition des cartes.

## 4.10 Les primes de coinche

Lorsqu'un contrat est coinché, la phase de jeu de la carte se déroule normalement - nous verrons plus tard les stratégies particulières à adopter - et les points comptés pour savoir qui gagne ou non. La ligne gagnante remportera alors **2 fois** l'enchère dans le cas d'une coinche et **4 fois** dans le cas d'une contre-coinche.



# Chapitre 5

## L'enchère

Entrons dans le vif du sujet avec la phase d'enchères. Nous allons commencer par examiner les cas où la ligne adverse ne parle pas, puis nous introduirons les enchères dites compétitives et pour finir les enchères artificielles. Le but de la phase d'enchère est de décrire au mieux son jeu à son partenaire afin de trouver le contrat le plus adapté qui permettra d'engranger le maximum de points tout en bloquant les opposants dans leur discussion. Contrairement à une idée populaire reçue, il n'y a aucun danger à décrire honnêtement son jeu lors de cette phase pour deux raisons : les adversaires en font autant et nous les espionnons aussi, mentir serait vraiment dangereux car notre propre partenaire pourrait se méprendre en parallèle le mensonge peut exposer votre propre flan à une coinche de la part des opposants.

### 5.1 L'ouverture

Avoir l'ouverture signifie (si personne n'a encore parlé) qu'on peut ouvrir les enchères (et ce à partir de 80-quelque-chose). Souvenons-nous, une donne contient 162 points (belote mise à part) ; avoir l'ouverture garantit dans une certaine mesure à son partenaire qu'on est capable de tenir un minimum notre part de contrat. En ouvrant la conversation on peut commencer à se décrire ; mais il est important de respecter certaines règles pour ne pas induire son partenaire en erreur et pour éviter les contres des adversaires. Si on n'est pas capable d'ouvrir, il se peut tout de même que notre jeu soit un bon jeu de "soutien", c'est-à-dire qu'il nous sera possible de répondre à notre partenaire si d'aventure se dernier peut ouvrir. Après la distribution, chacun prend connaissance de sa main (8 cartes), il faut regarder **3** choses :

1. L'état général de son jeu, c'est-à-dire examiner rapidement la répartition des quatre couleurs. En manque t'il une ? En manque t'il deux : jeu bicolore ? Avons-nous les 4 avec une répartition uniforme : 2-2-2-2 ou 2-2-3-1 ? A chaque réponse, il existe des schémas d'enchères différents...
2. Le nombre de valets et de neuf.
3. Le nombre d'as et de dix.
4. La présence d'une belote.

Dès lors, on peut savoir si on a l'ouverture ou non. Nous allons maintenant décrire les différents cas de figures.

### 5.2 Ouvrir d'un 80 à la couleur

C'est définitivement le cas le plus courant : annoncer une couleur. Cela signifie que si ce contrat gagne les enchères, la couleur choisie deviendra dès lors l'atout lors de cette donne. Dans ce contexte, il paraît évident qu'il faut être suffisamment "solide" à cette couleur pour pouvoir tenir ; tout réside dans l'évaluation de cette force.

Comment être sûr de tenir une couleur ? Nous savons qu'il y a 8 cartes par couleur ; à ce titre pour maîtriser une couleur il faut avoir dans sa ligne une majorité de cartes dans cette dernière, et pas n'importe lesquelles : de préférences les cartes dites maitresses. C'est-à-dire qu'une couleur dans sa main est d'autant plus intéressante avec Valet, 9, As, 10... Ainsi, on considère qu'on ne peut parler d'une couleur que si on a **au moins** 3 cartes dans cette dernière ; et pas n'importe lesquelles, plusieurs cas correspondent au 80 :

1. Valet + As/10 + Roi/Dame/8/7 -> 3 cartes par le valet
2. 9 + As + 10/Roi/Dame/8/7 -> 3 cartes par le neuf
3. As + 10 + Roi/Dame + 8/7 -> 4 cartes avec As et Dix

**Idéalement**, il vaut mieux avoir un As en plus dans une autre couleur que celle où on annonce 80 ! (Et au moins **2** en plus dans le cas numéro 3.) En fait, il faut bien se dire que le fait de ne pas en avoir est presque rédibitoire si on est le premier ou le deuxième à pouvoir parler dans l'ordre des enchères ; en effet, avec une telle faiblesse, il vaut mieux attendre que les autres parlent...

Dans le premier cas, on espère vivement que le neuf est chez son partenaire ou sec (c'est-à-dire seul dans sa couleur) chez un adversaire. Dans le deuxième, il serait vraiment préférable que le Valet soit en face ; sinon on cherchera à le faire tomber sur notre troisième carte qui a peu de valeur (vu qu'il faut monter dans l'ordre des cartes lorsqu'on joue à l'atout). Le troisième cas est plus subtil et expose à une coinche si par malheur toutes les autres cartes de la couleur sont chez un adversaire (ce qui arrive de temps en temps). Nous reviendrons plus tard sur la stratégie de jeu de la carte dans une telle configuration. Si heureusement personne ne coinche, on pourra toujours aller chercher 9 et Valet avec nos 2 cartes sans valeur... Notons aussi (au passage) qu'annoncer 80 dans le troisième cas avec 2 As à côté **n'est pas idéal** : en fait dans un tel cas il est préférable de parler à Sans-Atout (*nous y reviendrons plus tard*) surtout si on a la partance.

Nous pouvons noter deux autres cas plus rares (dont nous reparlerons plus en détail dans le chapitre relatif à la Belote...) :

- V + R + D -> Valet et Belote
- As/10 + R + D + 8 + 7 -> 5 cartes sans valet ni neuf avec soit l'As et le 10 et toutes les autres (*main qui peut aussi être sympathique à Sans-Atout*)

Enfin, il faut signaler qu'il existe un dernier cas, plus rare, de 80couleur, si on a seulement Valet **et** 9 à la couleur **et** avec un As (au moins) dans une autre couleur. Mais il faut savoir que cette enchère est un peu forcée. On la préférera donc dans le cas où on est le dernier à parler et que tout le monde jusqu'alors a passé, car cela sous entend que personne n'a 2 *beaux* As ni de *bonne couleur* dans sa main, car personne n'a dit 80Sans-Atout (nous reviendrons sur cette enchère plus tard) ni 80 à une couleur ; il est donc fort peu probable de ne pas se faire coincher.

Si ces règles sont respectées, il n'y a, a priori, pas de risque.

### 5.3 Répondre (sur 80) à la couleur de son partenaire

Comme nous venons de le voir, le 80couleur est véritablement une enchère d'ouverture, c'est-à-dire qu'elle ne garantit pas grand chose et est de plus assez vague : le partenaire nous signifie juste qu'il a quelques cartes à cette couleur. Ce dernier attend en fait une chose de notre part : partageons-nous son engouement pour cette couleur ?

Afin de lui répondre un certain formalisme est établi, celui-ci est corrélé au système de comptage des points, en particulier : le Valet d'atout vaut 20 points, le 9 d'atout 14 points et les As 11 points. Par conséquent, nous allons remonter à la couleur proposée par le partenaire de :

1. 20 si on a le valet.
2. 10 si on a le 9 et **au moins 1** autre carte à cette couleur (pour ne pas que le 9 "tombe" sous le valet).

3. 10 par As dès lors qu'on a **au moins 2** cartes (peu importe lesquelles) d'atout. ATTENTION, on ne prendra en compte que les As qui ne sont **PAS** de la couleur proposée, car l'As d'atout passe après 9 et Valet...
4. 10 si on a 3 cartes à la couleur proposée par le partenaire. Attention tout de même, il est très très dangereux de remonter son partenaire de seulement 10 avec l'utilisation de cette règle ; elle ne s'applique en vrai que si on a au moins quelque chose d'autre à annoncer aussi et qu'il est *nécessaire* de forcer la remontée (nous verrons cela lors des enchères compétitives).
5. **-10** si on a un singleton (une seule carte) à cette couleur.
6. **-10** si on est sec à cette couleur.

*Note : Le règle 6 ne s'applique **QUE** pour les réponses aux ouvertures à 80 et 90 ! Quant à la 5, elle ne s'applique que dans le cas de la réponse au 80. Les ouvertures au delà de 90 impliquent une certaine force à l'atout mais nous y reviendrons.*

Le fait d'avoir la règle numéro '4' avec soi peut permettre de trancher dans les cas de forcing, mais nous y reviendrons plus tard...

Pour savoir de combien on remonte, il suffit d'additionner les points possibles en respectant les 3 conditions précédentes. *Par exemple : +30 points avec le valet d'atout et un as dans une autre couleur* A ce stade, on peut commencer à avoir une idée correcte des jeux de chacun...

Notre partenaire va ensuite (à la lumière de notre annonce) nous annoncer s'il le souhaite ses As en augmentant de 10 pour chacun d'eux ; il faut noter qu'en théorie, il a déjà compter un As pour faire son ouverture à 80, il remontera donc pas souvent... (Note : il ne comptera pas son As d'atout dans ses comptes non plus.) Il pourra éventuellement annoncer sa belote (mais nous reviendrons sur cette subtilité plus tard) ou encore ses 10 seconds.

Il existe aussi un cas un peu particulier dans lequel on peut remonter de 20 points (voir 30 en cas de belote) : si on dispose de **4 ou 5** cartes à l'atout mais sans aucune maitresse (Valet ou 9) et qu'en plus on a 1 As dans une autre couleur... Ce type d'enchère permet d'être sûr (presque) que tous les atouts des adversaires tomberont au premier tour d'atout, il suffira de reprendre la main en coupant et de donner ses fausses cartes... L'avantage de cette enchère, bien que peu conventionnelle, réside dans le fait qu'elle bloque la ligne adverse dans ses propres enchères et qu'en plus on dispose souvent de la belote quand on fait ceci...

Si aucun des critères si dessus n'est rempli, on *passse* et puis c'est tout ! (Nous verrons plus tard les alternatives existantes...)

## 5.4 La convention du 90 fort

Comme nous venons de le voir, l'enchère à hauteur de 80 est généralement assez limite, dans le sens où l'annonceur n'est pas pleinement à l'aise dans la couleur qu'il annonce. Afin de pouvoir savoir si la couleur dans laquelle on annonce est tenue fortement ou pas, une convention (pleine de bon sens) peut être mise en place : il suffit de choisir une hauteur d'annonce à laquelle parler permet une tenue forte de l'atout. Assez logiquement, puisqu'il est préférable de tenir l'atout, on va préférer annoncer plus haut dans ce cas là.

La convention adoptée à respecter scrupuleusement est la suivante :

- 80 et 100 sont réservés lorsqu'il y a un problème avec l'atout.
- 90 et 110 seront utilisés quand l'atout est fort.

Par conséquent, une ouverture à 90 **implique** obligatoirement Valet et 9 d'atout. Normalement, le 90 Couleur s'annonce avec :

1. V + 9 + *une* ou *deux* autres cartes faibles dans cette couleur
2. V + 9 + As

**Idéalement**, il vaut mieux avoir un As en plus dans une autre couleur que celle où on annonce 90!

## 5.5 Répondre (sur 90) à la couleur de son partenaire

Comme nous venons de le voir, une ouverture à 90 est la garantie de la part de notre partenaire d'une certaine tenue de l'atout. Cela signifie deux choses : tout d'abord, il cherche à savoir si nous avons de quoi tenir à sa couleur ; ensuite, il veut savoir si nous avons des cartes maitresses hors-atout à lui apporter...

- **Premièrement**, souvenons-nous qu'il y a, à la coinche, huit cartes par couleur. Nous sommes sûr que le 90 du partenaire implique au moins trois cartes dans la couleur en question ; pour se considérer fort dans notre ligne à la couleur, il suffit d'avoir en notre possession au moins 1 carte dans cette couleur.. !
- **Ensuite**, nous appliquerons les mêmes relances que dans le cas de la réponse au 80 : 10 points par As autres que l'As d'atout. (Valet et 9 valent toujours respectivement 20 et 10 points de relance ; mais normalement le 90 du partenaire garantit car il est en ouverture (et non pas en sur-enchère compétitive d'un 80 comme nous le verrons plus tard) que ces deux cartes sont dans la main de notre allier.)

Résumons donc ce que nous venons de voir : on remonte de la même façon (même barème) que précédemment, mais nous devons avoir obligatoirement une ou deux cartes dans la couleur proposée par le partenaire et ce afin d'être sur d'avoir la force nécessaire pour contrer les tentatives des opposants de nous faire chuter. Pour cela, si jamais nous sommes secs dans la couleur en question (c'est à dire aucune carte dans cette couleur) nous retirons 10 à nos relances, en d'autres termes avec par exemple 2 As dans deux autres couleurs, nous ne remonterons que de 10 au lieu de 20 et ce pour ne pas que notre partenaire ne nous croit trop forts et pour bloquer la ligne adverse dans ses propres enchères... De même, nous pourrions dans le cas d'une main très forte en atout rajouter 10 points de répartition, mais cette méthode peut être très dangereuse car le partenaire peut croire à un As en plus, ce genre de chose est donc à proscrire, sauf s'il y a présence de la belote, mais nous y reviendrons.

**Note :** *les cas de relance dans d'autres couleurs ou dans d'autres types de jeu seront traités par la suite.*

## 5.6 Ouvrir à 100couleur

Nous le savons maintenant, 80 et 100 permettent d'annoncer une couleur à son partenaire tout en lui indiquant que cette dernière n'est pas tenue pleinement dans notre main. Le 100couleur s'emploie donc avec :

1. Valet + As/Dix + 2 autres cartes de cette couleur
2. 9 + As/Dix + 2 autres cartes de cette couleur (*un peu limite tout de même*)
3. Valet/9 + As **et** Dix + 1 autre carte dans cette couleur + 2 As ailleurs
4. Valet/9 + As **et** Dix + 1 autre carte dans cette couleur + 1 As ailleurs **et** une main irrégulière (1 ou 2 singletons)
5. 5 ou 6 cartes de la couleur sans Valet ni 9 (cela implique une main irrégulière) + 1 As ailleurs + de préférence avec la belote

Cette ouverture présente deux avantages distincts. Tout d'abord, bien qu'elle annonce plusieurs types de main cette ouverture garantit au partenaire au moins 4 cartes dans la couleur en question, la majorité est **déjà** dans la ligne, une suprématie forte sera donc donnée dès lors qu'on a au moins 1 élément en plus dans cette couleur ! Par ailleurs, une ouverture à cette hauteur bloque la ligne adverse dans sa discussion, ce qui est un bon point.



## 5.7 Ouvrir à 110 couleur et plus : le système des clefs

Voici l'ouverture la plus agréable et la plus sereine en terme de réalisation du contrat à venir. Elle correspond aux jeux forts dans une couleur. Pour commencer, elle indique au partenaire que nous tenons l'atout ce qui implique de base la présence du valet et du neuf dans la couleur. Elle correspond aux cas suivants :

1. Valet + 9 + As + Dix
2. Valet + 9 + As/Dix + 1 ou 2 cartes à la couleur
3. Valet + 9 + 3 cartes sans As ni Dix (mais ils tomberont normalement sous Valet et 9)
4. Valet + 9 + As + 2 As ailleurs (ce cas peut aussi être annoncé à hauteur de 90, en fait, on annoncera le 110 en cas de forcing, il est en effet plus prudent de parler d'abord à 90 ou bien encore de parler à Sans-Atout dans un premier temps *mais nous verrons cela plus tard.*)

En fait, il peut être une bonne idée d'exprimer ces types de mains d'une autre manière : non plus en termes de points à faire, mais en termes de plis à remporter. En effet, arrivé à ce stade, il vaut mieux évaluer son jeu en regardant les cartes qui ne seront pas maitresses, on appelle de telles cartes des fausses-cartes. Par exemple, une couleur contenant 1 Dix et 1 autre carte sera considérée comme ayant une fausse-carte : le Dix s'affranchira (sauf impasse, confers la partie relative au jeu de la carte) une fois l'As tombé sur l'autre carte...

De manière plus générale, on peut voir un jeu :

- à 110 comme contenant 3 fausses-cartes
- à 120 comme contenant 2 fausses-cartes
- à 130 avec une seule fausse-carte

*Remarque, il peut être dangereux d'ouvrir à 120 (pour deux fausses-cartes) sans un jeu bicolore fort si la convention expliquée par la suite est suivie par les joueurs...*

Notons le cas particulier du 110 avec Valet+9+As+Dix qui, s'il ne contient pas un As en plus dans une autre couleur, contient 4 fausses-cartes... Il peut être donc un peu risqué d'annoncer un tel jeu directement, il vaut mieux le faire lorsque l'on est dans les deux derniers à pouvoir parler : on aura ainsi pu voir les répartitions de forces.

On peut sentir ici l'intérêt de ce type de vision du jeu, puisque, on s'en doute, ce système est pratique et simple pour pouvoir ensuite annoncer des capots ; cette problématique fera l'objet par la suite d'une partie à part entière.

## 5.8 Les réponses aux 100/110/+++ couleur

Comme précédemment, les remontés se font toujours suivant le même barème : 20 points pour le Valet de la couleur en question, 10 pour le Neuf second (au moins) et 10 par As autres que celui de la couleur.

**De plus**, comme nous l'avons vu, à partir de 100, le partenaire garantit *normalement* un jeu fort. Par conséquent, surtout après 110, ce qui importe est d'annoncer ses clefs : à hauteur de 10 points chacune. Ainsi, nous allons compter 10 points par As qui n'est pas à la couleur (comme d'habitude maintenant) mais nous allons aussi ajouter 10 points si un de nos As est suivi du Dix car c'est la garantie, puisque notre partenaire maîtrise l'atout, d'une levée en plus dès lors que la main nous sera donnée... Notons au passage qu'un 10-second (ailleurs qu'à l'atout) n'est pas une clef sûre puisqu'on ne tient pas l'As en question ; on l'annoncera lors du deuxième tour d'enchères mais nous verrons cela plus tard.

**Cependant**, il est important d'ajouter une nuance dans le cas de l'ouverture du partenaire par un 100. En effet, ce type d'ouverture ne promet jamais la présence du Valet **et** du 9 ! Ainsi, on ne se permettra d'annoncer pleinement nos clefs que si on dispose soit du Valet, soit du 9 parce qu'on pourra se dire (à juste titre en général) que l'autre carte maitresse de l'atout sera présente chez

notre partenaire. Plus simplement, si après une ouverture à 100 du partenaire, nous n'avons ni le 9 ni le Valet, nous nous contenterons d'annoncer nos As dans les autres couleurs que l'atout (10 points chacun) *et surtout pas nos 10 ou longues derrières les As.*

Si, par malheur, notre partenaire annonçait le 100 sans Valet et sans 9, cela implique qu'il a la belote et donc 20 points de plus ; cela permettra de passer le contrat ! (Sinon, maudissons-le!..)

Pour finir, notons que si l'ouverture était à hauteur de 120 (voir 130), il n'y a pas de questions à se poser : il faut annoncer ses clefs. Le partenaire saura alors quoi faire... *Attention tout de même*, à ne pas mettre notre partenaire dans une position inconfortable en proposant trop de clefs ; en effet, 120 et 130 n'expriment respectivement que 2 ou 1 fausses-cartes, il est donc inutile d'annoncer respectivement plus de 3 ou 2 clefs, car ce n'est pas à nous d'annoncer le capot... En conclusion, il est inutile de **sur-annoncer**. Notons de surcroît, que si la convention du bicolore fort est faite, les 120 sont complexes dans le sens où nos clefs ne seront peut-être pas utiles car notre partenaire ne pourra nous lancer dans ces couleurs ; attention donc à la sur-annonce.

## 5.9 Ouvertures à Sans-atout et Tout-atout

Nous avons commencé dans cette partie consacrée aux enchères par décrire les annonces relatives au type de jeu le plus classique : le jeu à la couleur ! Cependant, la coinche propose deux autres types de jeux tous aussi intéressants mais malheureusement trop souvent délaissés par les joueurs. Cet abandon est dû à plusieurs facteurs : certains joueurs n'ont jamais appris ces modes de jeu, et d'autres les craignent parce qu'ils demandent plus de rigueur dans les annonces ainsi que dans le jeu de la carte. Nous nous proposons ici de codifier simplement les interactions au niveau des enchères entre les différents modes.

**Attention**, il faut noter dès à présent que les annonces à tout-atout et sans-atout sont **très fortement dépendantes** de la présence ou non dans notre ligne de l'avantage de l'entame... Il faut en effet déjà penser à qui démarrera le jeu de la carte, mais nous insisterons sur ce point lors notamment des relances et des bascules vers tout-atout et sans-atout.

Nous allons ici commencer par expliquer le cas des ouvertures *codifiées* de 80 à 100. Ces enchères sont standards (première exception) et ne dépendent en rien de qui a l'entame !

### 5.9.1 Sans-atout

A sans-atout, les cartes à avoir sont les As, les Dix et dans une certaine mesure les Rois. Par conséquent, on annoncera :

1. 80S-A avec 2 As + 1 dix second (**obligatoirement** dans une troisième couleur, mais cela prendra du sens dans la chapitre du jeu de la carte relatif au Sans-Atout) ou bien 3 As
2. 90S-A avec 3 As + 1 dix second
3. 100S-A avec 4 As ou bien 3 As et 2 dix seconds (dont un dans la couleur sans As) ou bien encore 2/3 As avec une longue (*seulement si on a la partance et si on est dans l'obligation de forcer*)

### 5.9.2 Tout-atout

A tout-atout, les cartes à avoir sont les Valets, les Neufs et dans une certaine mesure les As (très relative). Par conséquent, on annoncera :

1. 80T-A avec 2 Valets + 1 Neuf second (**obligatoirement** dans une troisième couleur, mais cela prendra du sens dans la chapitre du jeu de la carte relatif au Tout-Atout) ou bien 3 Valets
2. 90T-A avec 3 Valets + 1 Neuf second

3. 100T-A avec 4 Valets ou bien 3 Valets et 2 Neufs seconds (dont un dans la couleur sans Valet) ou bien encore 2/3 Valets avec une longue (*seulement si on a la partance et si on est dans l'obligation de forcer*)

### 5.9.3 Les ouvertures supérieures

Il faut indiquer que les ouvertures à tout-atout et sans-atout à partir de 110 et au delà impliquent de la part de l'annonceur plusieurs choses :

- Il a au moins 5 cartes maitresses (Valets et 9 pour T-A et As et Dix pour S-A)
- Il a une carte maitresse par couleur, cela implique de fait qu'il se fiche de quelle ligne a la partance
- Il est fortement (c'est presque une exigence en fait) intéressé par une remontée de son partenaire à ce mode de jeu... Celui-ci remontera dans une autre couleur pour aller chercher le capot en fait.

### 5.9.4 Une ouverture spéciale en cas de partance

Enfin, il existe un cas un peu spécial d'ouverture au niveau de 100 (que nous avons rapidement évoqué précédemment) lorsque la partance est dans notre main. Il est possible de dire 100T-A (respectivement S-A) si on a une longue forte dans une couleur (avec Valets et Neuf ou bien As et Dix) et une autre carte maitresse de premier ordre (Valet ou As).

Si on recompte en termes de cartes maitresses, il faut en avoir au moins 5 ! Ce type d'ouverture permet deux choses :

- Laisser la possibilité à notre partenaire de nous remonter de 10 par cartes maitresses dans le type de jeu voulu.
- Donner l'opportunité à la ligne adverse de parler à une couleur au delà de 110 ce qui permet de savoir dans quelle couleur est un Valet (et souvent une longue et/ou un Neuf). Dans le même temps, les adversaires sont souvent bloqués pour parler.

Fort de ces informations, il sera alors possible de monter ou non au capot, suivant une évaluation raisonnée des risques qu'engendrent un tel contrat (mais nous y reviendrons plus tard).

## 5.10 Répondre aux ouvertures TA et SA

Les enchères d'ouverture à tout-atout et sans-atout étant très standardisées, elles donnent des informations très précises quant à la main du partenaire. Elles offrent donc la possibilité de reparler dans plein de directions différentes en tenant compte des informations données.

### 5.10.1 Rester dans l'annonce proposée

Dans un premier temps, une ouverture du partenaire à T-A ou S-A peut être suivie de notre part par une relance dans le même mode de jeu. Toutefois, ce type de relance se fait de manière précise et selon certaines conditions.

On ne restera au même type de jeu que si on a dans notre main le même type de jeu que celui proposé par le partenaire lors de son ouverture... C'est-à-dire que pour prolonger à S-A il faut une main favorisant As, Dix et Rois ; de même pour continuer à T-A ce seront plutôt les Valets et Neufs qui devront être présents. Il faut donc commencer par regarder sa main dans ces termes là. Si les conditions sont respectées, nous allons donc pouvoir relancer.

A **Sans-atout** d'abord :

1. Pour les As nous remonteront de 10 bien qu'ils valent 19 points en pratique. Toutefois, si l'ouverture de notre partenaire était de 100 (en théorie cela peut correspondre à 4 As ou à 3

As avec 2 Dix seconds) nous pouvons nous permettre de remonter de 20 pour le dernier As si nous l'avons en main.

2. Les Dix seconds valent 10 points.
3. Les Rois troisièmes valent aussi 10 points... *Attention, ceux-ci ne seront annoncés dans les relances qu'à partir du moment où celles-ci dépassent les 100 points; en conséquence, il faudra parfois attendre le second tour d'enchère pour en parler...*

Par ailleurs, il est courant d'avoir une main ayant 2 As et un Dix (ou une longue) sur un 80S-A du partenaire (ou 90S-A si jamais c'est lui qui a la partance *voir pour cela les cas des ouvertures spéciales*). Dans ce cas, on pourra remonter de 30 points juste avec les 2As (20 pour le premier et dix pour le second), ce type de remontée rassurera notre partenaire quant au nombre d'As présents dans la ligne.

A **Tout-atout** ensuite :

1. Les Valets valent 10 points de relance.
2. Les Neufs seconds aussi.

*Comme nous pouvons le remarquer, les relances entre Tout-Atout et Sans-Atout ne sont pas tout à fait symétriques. Cela est dû à deux choses : pour commencer, le décompte des points n'est pas fait de la même façon (le barème à T-A est beaucoup plus sévère car les cartes ont des valeurs assez proches), le jeu de la carte est différent puisqu'à T-A il est nécessaire de toujours monter quand on joue (ainsi les As troisièmes s'affranchissent bien plus rarement que les Rois troisièmes à S-A). De fait, les relances à T-A sont toujours plus frileuses.*

Par ailleurs, une autre condition (en plus de celle correspondant au type de main que nous avons) s'ajoute. Celle-ci est **très** importante : quelle ligne a l'entame ? En d'autres termes, quelle ligne démarre le jeu de la carte ? Il est en effet impossible de reprendre la main en coupant quand on joue à S-A ou T-A puisque toutes les couleurs sont équivalentes. Il est donc possible si la ligne adverse commence qu'elle nous fasse chuter notre contrat puisqu'elle déroulera tous ses plis maîtres sans nous laisser le temps de faire passer nos cartes fortes : nous serons en effet obligés de les défausser à un moment ou à un autre sous les cartes de nos adversaires. Il est donc important à ce moment des enchères de penser un temps soit peu au jeu de la carte et au plan de jeu qui va suivre (nous y reviendrons par la suite).

Il y a donc deux cas en plus à prendre en considération :

- Notre ligne a la *partance* : on peut annoncer comme expliqué plus haut...
- La ligne adverse commencera à jouer : il faut donc être sûr de reprendre la main rapidement ; le meilleur cas étant celui où on est sûr de couvrir toutes les couleurs, ce qui permettra de reprendre la main dès le premier tour de carte (ou un peu après suivant les plans de jeu que nous verrons par la suite) et de faire notre travail. Cela se calcule assez rapidement en tenant compte de la convention des ouvertures (80 pour 2As/Valets, 90 avec 3 et 100 avec 4...). Nous pouvons donc très vite compter combien de tours "non-maîtres" nous allons devoir laisser filer dans le pire des cas. Le cas le plus ambigu étant celui du 80 puisque si on n'a que 1 seul As ou Valet pour remonter nos allier, il va falloir parier que nos adversaires ne défilent pas tout dans la dernière couleur ; pour cela un Dix/Neuf est bienvenu dans cette couleur...

**Bilan** : la relance dans le même mode de jeu n'est donc pas simple puisque soumise à beaucoup de paramètres.

### 5.10.2 Faire un pari à la couleur

Nous pouvons choisir après une ouverture à T-A et S-A de partir à la couleur. Il faut commencer par signaler que les conditions requises sont plus souples : il n'est pas en effet crucial d'avoir la partance. Ainsi, il est possible de proposer une couleur à son partenaire avec le type de main suivant,

nous ne sommes pas équipés pour un Tout-atout (c'est à dire peu ou pas de Neufs et Valets). Il y a deux cas :

### Après une ouverture Tout-atout

Notre jeu peut avoir plusieurs configurations suffisantes :

- Soit une longue décapitée, c'est-à-dire quatre ou cinq cartes sans Valet ni Neuf
- Soit une couleur tenue au Neuf avec trois cartes menées par un Neuf, autrement dit un *Neuf-troisième*
- Soit un fort soutien à base d'As et une couleur faible (un Neuf second)

Il est important de noter ici, qu'un *pari* est fait sur la couleur à choisir. Rappelons-le, l'ouverture de notre partenaire à Tout-Atout n'implique pas forcément de sa part la tenue de tous les Valets dans sa main. Il se peut parfois qu'une information supplémentaire donnée par la ligne adverse nous aide dans ce choix (*par exemple, après un 90TA, notre adversaire parle à 100 dans une couleur; il y a donc de très très forte chance pour que le valet manquant dans la main de notre partenaire soit dans la couleur annoncée par l'opposant*), mais nous y reviendrons dans le chapitre traitant de l'écoute des enchères de la ligne opposée.

Nous **proposons** donc une couleur à notre partenaire, car il est très possible que nous ne soyons pas en phase avec lui. Nous allons donc proposer la couleur en question avec une enchère de 10 au dessus de celle de notre partenaire, *par exemple s'il avait annoncé 90T-A, nous allons lui proposer 100couleur*. Notre partenaire pourra alors choisir de remonter dans la couleur proposée ou pas suivant s'il a le Valet dans la couleur proposée ou pas.

### Après une ouverture Sans-atout

Ici, la discussion est plus complexe et dangereuse, en effet, l'ouverture de notre partenaire ne garantit aucune disposition propice au jeu à la couleur. Il faut voir son ouverture autrement, il faut la voir comme la promesse d'un bon jeu de soutien puisqu'il annonce des As et des Dix. Il est probable en plus qu'il possède une longue maitresse dans une couleur (qui ne sera pas celle que vous voulez annoncer normalement), cela vous permettra après avoir fait tomber les atouts de vous défausser de vos fausses-cartes sous cette longue...

Il faut donc considérer que ses As sont dans notre main ; et faire comme si nous devions ouvrir. Nous allons donc annoncer de la même façon que si c'était à nous d'ouvrir. En d'autres termes, il ne sera pas nécessaire d'avoir beaucoup d'As pour parler à une couleur.

**Cependant**, il faut noter qu'il y a en plus une légère différence : il est nécessaire d'enlever 1 As du compte d'As que promet le partenaire : en effet, il se peut très bien qu'un de ses As soit dans la couleur que nous allons proposer (sauf si nous l'avons nous-même) et il n'est dès lors peu pertinent en termes de force sur le jeu à la couleur.

#### 5.10.3 Contrebalancer radicalement

C'est de loin le cas le plus rare, il correspond au fait de parler à T-A sur le S-A du partenaire et vis-versa. Ce cas se présente lorsqu'on a en main un jeu qui nous aurait permis d'ouvrir **plus haut** que ce que le partenaire a fait. *Par exemple, nous aurions bien ouvert d'un 100T-A et notre partenaire a dit 90S-A, alors nous faisons comme si il n'avait rien dit et annonçons le 100!*

Ce sera donc au partenaire de terminer le choix lors de sa reprise de parole. Il faut en plus noter que dans des cas comme ça, notre ligne est vraiment puissante puisqu'elle tient à elle seule la majorité des As et Dix **ET** la majorité des Valets et Neufs, et donc la ligne adverse a fort peu de raisons de parler.

## 5.11 Quand basculer de la couleur vers du tout-atout ?

Il est possible que l'ouverture dans une couleur (quelconque) de votre partenaire ne nous plaise pas vraiment, ou qu'il soit possible de mieux décrire notre main en ne remontant pas à la couleur proposée (suivant les règles expliquées dans les chapitres précédents). Ce chapitre va se focaliser sur la relance de notre part vers du Tout-atout. (*Les autres types de changement depuis une ouverture Couleur seront vus ensuite.*)

Comme toujours, dès lors qu'il n'y a plus de couleur en jeu (TA et SA), il faut faire bien attention à quelle ligne entame le jeu de la carte. Par conséquent, il va y avoir plusieurs cas à distinguer.

De manière générale, nous chercherons à proposer du TA après une annonce couleur pour signaler que : compte tenu du fait que notre partenaire ne semble pas totalement désarmé dans cette couleur nous pouvons espérer faire une donne à TA ensemble. Cela implique que nous avons plutôt un jeu à TA même s'il n'aurait pas été suffisant pour faire une ouverture de cette sorte et donc que nous n'avons pas vraiment les As...

Nous nous en doutons, les deux cas à considérer viennent de la question de la partance dans notre ligne. Si nous avons cette dernière, il n'y a alors pas vraiment de question à se poser et on peut alors parler à TA sans grande crainte de voir filer le contrat dans la ligne adverse. Par contre, dans l'autre cas il faut se réfléchir un peu plus avant de parler pour distinguer les différentes options. En effet, si un de nos adversaire a déjà parlé à une couleur il faut donc réfléchir aux choses suivantes : son enchère impliquait-elle un jeu fort (via la convention des 90 et 110 forts), a t'il lui-même la partance (car il est possible que même en ayant la partance, son partenaire ne soit pas en mesure de lancer son propre partenaire dans la couleur où ce dernier garantit une main correcte). Enfin, il faut aussi savoir où peuvent être les As, car un As-troisième peut toujours nous mettre en difficulté. Dans le cas où notre adversaire parle à une couleur, et que nous n'avons pas la partance, il est **plus que nécessaire** pour parler à TA d'avoir un arrêt dans cette dite couleur : c'est-à-dire le Valet ou le Neuf second ; ce dernier point doit être fixé au préalable avec le partenaire car c'est en fait assez conventionnel, mais le fait de savoir ou non si le partenaire garantit un arrêt ou pas dans la couleur proposée par les adversaires peut permettre de monter ensuite dans les enchères.

En parallèle, il est important de tenir compte de l'annonce de notre partenaire : garantit-il une couleur forte (90 ou 110) ou non ? S'il annonce ou couleur faible c'est *habituellement* que notre partenaire a soit le Valet soit le Neuf second dans cette couleur ; il va donc falloir permettre à notre partenaire de tenir cette couleur. Il est donc très important de pouvoir lancer notre partenaire, voilà pourquoi pour partir à TA, il faut **absolument** avoir au moins 1 carte de la couleur proposée par notre partenaire, sauf s'il a lui-même la partance, puisqu'il pourra d'abord tirer ses propres cartes avant de nous donner la main (mais nous reviendrons sur ces subtilités dans la partie relative au jeu de la carte).

Enfin, à la lumière des discussions précédentes, si nous décidons finalement d'annoncer TA, cela va se faire de la manière suivante : en parlant seulement à 10 points de plus que l'enchère proposée par notre partenaire ; puisque c'est une proposition... Ce sera ensuite au partenaire de revoir son jeu avec les indications que vous lui donnez, il pourra soit en rester là, soit remonter à TA, soit enfin retourner dans sa couleur précédemment proposé.

## 5.12 Une halte à sans-atout après une annonce couleur

Sans surprise, tous les cas sont envisageables à la coinche : il est en fait tout à fait possible que suite à une ouverture de notre partenaire à la couleur, nous décidions de relancer à Sans-Atout. Cela ne se fait néanmoins pas sans certaines conditions. Nous le savons, l'annonce à SA est l'annonce reine pour décrire ses As. Dès lors, une relance à SA va faire comprendre à notre partenaire que nous avons une main forte en As et Dix seconds. Cependant, une simple remontée conventionnelle (+20 Valet et +10 Neuf second et As dans les autres couleurs) aurait suffi pour décrire notre main. La relance à SA va donc être utilisée pour signaler les cas compliqués ; c'est donc le signe d'un

problème dans notre main à la couleur proposée par le partenaire. Il va donc y avoir plusieurs cas à distinguer suivant la hauteur de l'ouverture du partenaire :

1. L'ouverture est soit un 80, soit un 90. Nous le savons, ce type d'ouverture correspond à une main dont l'atout n'est pas fort en nombre (peu importe ici la convention du 90 fort). Par conséquent, notre partenaire nous demande si nous avons de quoi rallonger la couleur qu'il propose pour en avoir une majorité dans notre ligne. Si nous avons des atouts et des As, nous allons procéder de manière conventionnelle avec les remontées déjà expliquées dans les chapitres précédents ; cependant, il peut arriver que nous ayons des As ailleurs (au moins 2) et des Dix seconds (au moins 1) que dans la couleur proposée et que celle-ci soit sèche dans notre main. Il serait dommage avec autant d'As de passer à côté d'un contrat ! Dans ce cas, nous allons proposer un contrat à SA d'une hauteur de 10 supérieure à l'ouverture (nous pourrons forcer jusque 20 suivant notre main, si notre adversaire à ouvert) ; notre partenaire pourra alors décider de retourner dans sa couleur fort de l'assurance d'avoir des As, choisir de rester à SA, ou encore remonter le contrat à SA s'il a un As et un ou deux Dix seconds. (Nous verrons plus tard avec le jeu de la carte comment lors des enchères établir un plan de jeu avant de commencer...)
2. L'ouverture est égale à 100 ou 110. Dans ce cas précis, la remontée à SA sera complètement conventionnelle et ne signifiera qu'une chose : nous avons dans notre main **les 4 As et au moins 2 Dix dont 1 suivi d'un Roi**. Cette configuration garantie 6 à 7 plis surs... Libre ensuite à notre partenaire d'annoncer le capot à SA ou dans la couleur qu'il proposait au départ en recomptant ses atouts (car il sait désormais où est l'As).
3. L'ouverture est supérieure ou égale à 120. Dans ce cas, il ne vaut mieux pas partir à SA, mais plutôt se contenter de traiter nos As avec les système des clefs (vu précédemment) ; nous pourrons donc monter au capot à la couleur proposée.
4. L'ouverture ne nous intéresse pas du tout ! Dans ce dernier cas, nous souhaitons avec notre main **jouer absolument** à Sans-Atout, notre enchère va donc être forte et ne se contentera pas de remonter de 10 (ou de forcer avec une remontée de 20 suite à une prise de parole de notre adversaire avant nous) afin de bien faire comprendre notre volonté à notre partenaire. Attention tout de même dans ce cas à être bien sûr de tenir le contrat en prenant en compte l'enchère de notre partenaire ainsi que celle potentielle de l'adversaire situé avant nous.

Quoi qu'il en soit, ce qu'il faut retenir avec les relances à Sans-Atout c'est qu'elles sont annonciatrices de problèmes avec la couleur proposée par le partenaire. Il est donc très important de s'accorder quant à l'utilisation de la convention expliquée plus haut.

## 5.13 Après une annonce Couleur : quand relancer dans une autre ?

Dans l'ensemble des annonces correspondant à des changements de modes de jeu, il n'en reste plus qu'une à traiter : celle du changement de couleur pour une autre couleur.

L'idée derrière un changement de couleur est de proposer une autre façon de voir le jeu à notre partenaire... Cette proposition ne signifie pas obligatoirement que sa couleur ne nous intéresse pas pour autant.

Nous changerons donc de couleur après une ouverture couleur de notre partenaire lorsque notre main dans une autre couleur (en l'occurrence celle qui nous intéresse) vaut plus que ce que le contrat aurait pu valoir si nous étions remontés à la couleur proposée par le partenaire. Exemple : il ouvre d'un 80Pique, nous pouvons compte tenu de notre main monter à 90Pique, cependant notre main à coeur vaut 90 ou 100, nous pouvons donc nous permettre de parler à coeur.

Par ailleurs, il faut noter qu'il y a véritablement deux politiques possibles : soit nous voulons absolument changer de couleur (plusieurs raisons sont possibles comme une chicane dans la couleur du partenaire ou une très forte main dans une couleur) soit nous voulons juste faire une proposition

à notre partenaire. Si nous avons une main très forte, il est judicieux de remonter de 20 ou plus sur la hauteur de l'enchère du partenaire. Si notre main est modérée, alors il faut juste faire une proposition avec un +10 ou un +20 si l'adversaire a parlé entre nous, mais dans ce cas il faut faire attention à ne pas surenchérir.

Enfin, notre partenaire pourra trancher :

- Retourner dans sa couleur première s'il avait sous-annoncé au départ
- Rester (voir remonter) dans notre couleur s'il est intéressé
- Aller à tout-atout si la partance est chez l'un de nous deux ou s'il a l'arrêt dans la couleur proposée par la ligne adverse (s'ils ont parlé)

Les cas sont donc en fait assez simples arrivés à ce stade dans les enchères.

## 5.14 Les épineux bicolores

Il n'est pas rare d'avoir dans sa main 2 chicanes : c'est à dire que seules deux couleurs sont présentes dans notre main. Il est alors bien important de savoir évaluer son type de jeu et aussi de faire comprendre à son partenaire l'embarras dans lequel nous pouvons nous trouver lors des enchères. Pour ce faire, il y a 3 cas de figure suivant que la partance est dans notre main, chez notre partenaire ou bien encore chez les adversaires. Dans le même temps, il va falloir évaluer son jeu pour choisir entre deux catégories. Et enfin, il faut faire un examen des prises de parole de la ligne adverse.

Notons aussi que si un bicolore est présent dans notre main, c'est le signe que les mains ne sont pas homogènes pour cette donne. Ainsi il faut s'attendre à ce que les répartitions des mains des autres joueurs soient aussi fortement hétérogènes.

Pour commencer, évaluons le type de jeu que nous avons :

1. Un bicolore fort : un atout solide (Valet et Neuf) et seulement 1 ou deux fausses cartes.
2. Un bicolore faible : l'atout n'est pas complet mais la couleur à côté vaut le coup (As + 10/Roi + Dame/Valet)
3. Un bicolore mauvais : ni l'atout ni la couleur autre ne sont tenus.
4. Un bicolore de tout-atout : si nous avons deux couleurs correctes en termes d'atouts
5. Un bicolore de sans-atout : si nous avons deux longues de sans-atout en main

Nous allons maintenant examiner les comportements à adopter relativement aux types de mains préalablement énoncés dans les différentes configurations possibles concernant les partances.

### 5.14.1 La partance est à nous

C'est dans ce cas qu'il va être possible d'ouvrir le plus sereinement. En effet, puisque nous avons la partance, nous allons être les premiers à enchérir.

#### L'ouverture conventionnelle à 120

C'est la prise de parole **conventionnelle** consacrée lorsque la main est forte. Cette convention présente plusieurs avantages : pour commencer elle empêche la ligne adverse de parler (il est bien rare que les opposants soient assez téméraires pour ouvrir à 130 sauf si la personne en question n'a qu'une fausse carte comme nous l'avons déjà vu) et ensuite elle permet de dire exactement à notre partenaire quel type de main nous avons.

Cependant, cette ouverture présente dans le même temps un problème de relance pour notre partenaire. En effet, il sait dès lors que nous n'avons que 2 couleurs. Il sait donc que nous cherchons à sauver une ou deux de nos fausses cartes sous une de ses cartes maîtresses (voir la partie sur le jeu de la carte) et donc, il va savoir si son jeu est capable de tenir un capot suivant s'il a plusieurs



arrêts (ou non) dans différentes couleurs *pour avoir une chance de pouvoir prendre la main dans LA couleur que nous avons et ainsi pouvoir après relancer dans une autre couleur en sachant que nous n'en avons pas pour nous sauver...* Il y a donc ici une forme de pari à faire du côté du partenaire.

### Les litiges et le 100

Dans le cas d'un bicolore faible, on va proposer un 100 à la couleur qui nous intéresse. Dans ce cas, le partenaire ne sait pas que nous avons un bicolore, il va considérer que nous avons un jeu de 100 comme décrit dans la partie relative à cette ouverture. Il faudra donc en tenir compte vis à vis de relances possibles que notre partenaire peut nous faire et donc ne pas s'emballer dans les enchères car il est possible que nous ne puissions jamais aller dans sa main puisque nous n'avons pas de quoi aller dans toutes les couleurs. S'ajoute à cela le fait que nous ne tenons pas complètement l'atout, nous allons donc en plus perdre au moins un pli dans les tours d'atouts (sauf si le partenaire a la carte manquante...)

### Le 80 au cas où

Enfin, dans les cas de bicolores mauvais un simple 80 pourra être tenté à deux conditions seulement : que notre atout soit un atout au Valet et pas au Neuf et que dans notre seconde couleur nous ayons le 10 et le Roi avec au moins une troisième carte.

#### 5.14.2 Partance au partenaire : répondre avec un bicolore

Pour commencer, si notre partenaire ne parle pas et que l'opposant entre nous n'enchérit pas trop haut, nous allons procéder comme expliqué précédemment.

Si maintenant notre partenaire parle, il va falloir regarder attentivement se qu'il propose :

1. S'il propose un 80Couleur (forcément autre que notre atout) et que nous avons un bicolore fort, nous n'en tiendrons pas compte parce que nous ne savons pas si c'est un 80 au Valet ou au Neuf ; de plus, si ce 80 est à la couleur numéro 2 que nous avons, il est très fortement probable que notre partenaire ait en plus un As dans une autre couleur qui ne sera autre que la quatrième couleur (celle qui n'est pas celle qu'il a annoncée ni aucune des deux que nous avons puisque nous sommes forts). Dans le cas où nous avons un bicolore faible, il peut être avisé de proposer notre couleur si l'adversaire entre nous n'a pas parlé, en effet cela permet de signifier que nous avons une autre bonne couleur dans la ligne mais que cette dernière ne tient pas complètement puisque l'atout n'est pas fort.
2. S'il propose un 100Couleur, il faut vraiment avoir un bicolore très fort (un seule fausse carte) pour parler à 120, sinon, il vaut mieux le remonter de manière conventionnelle.
3. S'il propose un 90 ou un 110Couleur, et que nous avons un bicolore fort, il faut dans **tous** les cas proposer le 120 à la couleur de notre atout en main. Notre partenaire pourra alors choisir de partir à Tout-Atout s'il a une carte correcte (Valet) dans une autre couleur ou bien s'il a de quoi nous lancer dans la couleur qui nous intéresse. Sinon il peut aussi remonter à la couleur que nous avons proposée. Si notre bicolore est faible ou mauvais alors il vaut mieux se contenter de remonter comme d'habitude.
4. S'il parle à Tout-Atout, si nous avons un bicolore fort il faut absolument l'annoncer conventionnellement. De cette manière, notre partenaire sait à quoi s'en tenir et pourra s'il le souhaite relancer à tout-atout s'il a au moins une carte dans notre atout... Il pourra donc partir, tirer ses cartes maitresses afin que nous puissions nous débarrasser de nos fausses cartes, puis nous lancer à notre atout pour finir.
5. S'il parle à Sans-Atout, il peut être intéressant d'évaluer son jeu en terme de sans-atout, en tenant compte du fait que nous avons deux longues qui peuvent valoir beaucoup de points si ces couleurs se retrouvent affranchies.

6. S'il annonce un bicolore fort, il vaut mieux ne pas chercher à exprimer son propre bicolore mais plutôt remonter comme si de rien n'était.

### 5.14.3 En deuxième ou quatrième position

Dans ces deux cas là, il ne faut pas perdre de vue que vu que nous n'avons que deux couleurs en main, il est très fortement probable que nous soyons obligés de couper dès le premier tour. C'est pourquoi il vaut mieux se retirer d'office un atout dans notre compte mental.

Sinon, les enchères vont se faire de la même façon que lors de la sous-partie précédente.

### 5.14.4 Les bicolores plus rares

Nous entendons par "bicolores rares" les bicolores propices aux jeux à tout-atout ou sans-atout. Dans ces cas là, il est vraiment recommandé d'avoir la partance car sinon les adversaires risquent de défiler toutes leurs cartes maitresses ; et le partenaire (s'il a l'entame) risque de lancer les adversaires et non pas nous.

En cas de partance, il est recommandé d'annoncer à hauteur de 110 pour ne surtout pas tomber sous les coups des conventions d'ouvertures à TA et SA vues précédemment et qui s'arrêtent à hauteur de 100. Ainsi, grâce au 110, le partenaire sait que nous sommes vraiment intéressés par ces types de jeu et que notre main n'est pas commune. Avec un peu d'habitude des paires sont capables de se comprendre et le 110TA ou SA en ouverture implique un bicolore. Il reste ensuite au partenaire le soin d'annoncer convenablement pour remonter et ensuite de défausser sur nous un maximum de ses points...

## 5.15 La belote

**Définition :** On appelle "belote" le couple Roi et Dame d'atout.

**Rappel :** La belote ne rapporte des points (20 en l'occurrence) à la coinche que pour la ligne attaquante, cela signifie qu'elle ne sert à rien en défense et que du coup il est préférable de ne pas l'annoncer pour ne pas donner des informations de répartitions à la ligne adverse. Par ailleurs, les points ne seront pas donnés si jamais les deux mots "belote" et "re-belote" ne sont pas dit tous les deux ! De plus, les points sont donnés à la ligne attaquante peu importe si in fine le Roi et Dame sont dans le tas de cartes remportés par cette ligne ou pas.

**Note :** Comme nous l'avons déjà dit, les belotes ne sont généralement comptées que pour les jeux à la couleur et pas à TA ni à SA.

Ainsi, durant la phase d'enchère, on pourra avoir envie d'annoncer à notre partenaire que nous avons la belote en main et ainsi grossir notre demande de contrat en comptant sur ces 20 points assurés d'avance dans notre total. Pourtant, il faut se méfier des contre-sens, souvenons-nous, 20 points correspondent aussi à l'annonce d'un Valet d'atout ou à un Neuf second et un As (ailleurs) ou encore à deux As. C'est pourquoi, traditionnellement, une belote ne s'annonce **jamais** durant le premier tour des enchères, on attend d'avoir décrit à son partenaire notre main en termes de cartes maitresses avant de lui rajouter l'information "j'ai la belote qui nous donne 20 points de plus et je possède donc un certain nombre d'atouts". Cette annonce se fera donc en dernier et sera une remontée de 20.

Pourtant, il se peut, dans certaines configurations, que nous souhaitions annoncer notre belote avant. Cela peut se faire dans deux cas :

- Pour forcer une remontée dans une couleur
- Pour ouvrir

Le premier cas sera plus développé un peu plus loin dans le chapitre sur la compétitivité. Notons juste que cette technique permet de "virtuellement" sur-évaluer son jeu pour continuer à parler et pourquoi pas remporter le contrat...

Le second cas est quant à lui un peu plus sournois puisqu'il peut conduire à des contre-sens avec notre partenaire; il est donc important de se mettre d'accord sur ce point au préalable. La paire Roi-Dame peut en fait servir à sur-évaluer son jeu pour ouvrir dans plusieurs situations :

- Ouvrir d'un 80couleur avec Valet + Belote
- Ouvrir d'un 80couleur avec une longue belotée décapitée
- Ouvrir d'un 100couleur avec une longue belotée décapitée et la présence d'As (au moins 1) ailleurs

Pour commencer, rappelons ce qui peut être appelé une belote décapitée. Derrière ce concept se trouve le fait d'avoir une longue dans une couleur (au moins 5 cartes) sans avoir ni le Valet ni le Neuf mais seulement As ou Dix puis Belote, 8 et 7 (il peut aussi exister As+Dix+Belote+8et/ou7).

Le premier cas de figure est de très loin le plus risqué. En effet, avec seulement trois cartes dont seulement une maitresse, nous ne nous garantissons que 40 points; ce qui fait encore beaucoup de chemin pour atteindre les 82 requis au minimum pour valider le contrat. Il n'est pas rare en fait qu'un opposant tienne aussi de manière plus que correcte la couleur que nous annonçons; voilà pourquoi pour s'assurer que ce n'est pas le cas et ainsi minimiser les chances de se faire taper sur les doigts, on tentera cette enchère plutôt si les autres ont tous passé avant nous. On pourra tout de même tenter cette ouverture en troisième position (après 2 *passes*) si on a au moins un As en plus ailleurs. **Attention** : On ne fera jamais d'ouverture à 80 avec Neuf + Belote : c'est du suicide !

Les second et troisième cas sont en substance les mêmes. En fait, ils correspondent tous deux à des longues à l'atout sans Neuf ni Valet. Le fait d'avoir un As (ou plus) dans d'autres couleurs permet d'avoir un 100 au lieu d'un 80. (Evidemment, on respecte ici aussi la convention du 80/100 faible.) Nous pouvons penser que le fait d'avoir ni Valet ni Neuf peut être gênant, pourtant, il n'en est rien : nous avons dans notre main 5 cartes dans la couleur, cela signifie qu'il en reste seulement 3 chez les autres. Ces dernières peuvent être disposées de plusieurs manières 3-0-0, ou 1-2-0, ou encore 1-1-1; et il se peut très bien (nous verrons les statistiques dans les méthodes complémentaires) que les choses se passent très bien. Par ailleurs, la Belote nous garantit déjà 20 points ce qui compense (presque) le fait de ne pas faire le Valet; par contre, la perte du Neuf ne sera compensée que par l'assurance d'avoir des As en plus dans notre ligne, d'où le fait d'ouvrir à 100 à partir du moment où nous avons au moins 1 As dans une autre couleur.

**Bilan** : La belote permet donc de grossir son contrat avec une hauteur de 20 points. Il y a juste quelques conventions d'annonce à fixer avec son partenaire au préalable.

## 5.16 Le second tour

Comme nous l'avons vu, les enchères se terminent après trois *passes* (ou après capot et coinche). En attendant, il est toujours possible de parler tant qu'on estime que nous avons pas tout dit et que nous n'avons pas atteint le contrat idéal. Il faut donc faire attention à ne pas annoncer les *dix points de trop*. Pour ce faire, les remontées en chaîne sont aussi condifiées.

- Une belote compte pour 20 points
- Les Dix seconds peuvent valoir 10 points
- Une longue avec un As peut valoir 10 points (même si on a déjà compté l'As précédemment)

Il est important de ne pas monter si on a déjà au préalable *forcé* à un moment une enchère. Ainsi, ces remontées permettent d'approcher au mieux le contrat idéal.

## 5.17 Monter au capot

Contrairement à ce que pensent dans un premier temps les débutants, il n'y a aucune raison d'être effrayé par le "capot". Il est en effet courant que les mains des partenaires se trouvent pour ne laisser aucune chance de pli à la ligne adverse. Le but de toutes phases d'enchères est d'atteindre

dans sa ligne le contrat le plus haut possible ; l'objectif ultime est donc d'atteindre un capot puisque c'est le contrat rapportant le plus de points.

*Comment demander un tel contrat **surement** ?* En effet, autant le contrat réussi vaut 250 points autant s'il est chuté il en fera perdre tout autant (en les donnant aux opposants) d'autant que souvent un capot sur-annoncé sera coïncé et là la sanction sera bien plus lourde... Il est donc crucial d'avoir une méthode claire pour y monter !

Plusieurs fois précédemment, nous avons utilisé la méthode des clefs pour atteindre des contrats. Lorsque l'on demande le capot, il y a trois cas de figures : nous avons la partance, notre partenaire l'a ou bien la ligne adverse a cet avantage. Dans les trois cas, il faut avant d'annoncer le capot se remémorer les enchères déjà annoncées pour ne pas avoir de surprise. Généralement, c'est à celui qui a parlé le premier à la couleur (celle en question pour un contrat maximal) d'annoncer. En se souvenant de ce qui a été dit, il est important de voir si notre partenaire a été en position de compétitivité (nous verrons ce point un peu plus tard dans un chapitre dédié) et de voir de combien de cartes maitresses il dispose pour nous débarrasser des nôtres. Notons qu'il est toujours très périlleux de demander le capot lorsqu'on n'est pas le premier à avoir parlé à une couleur ; et ce pour la simple et bonne raison qu'on ne sait pas ce que notre partenaire a dans la main. Souvenons-nous ici de la convention du 90 fort...

**Premier cas :** (*Le plus simple*) Nous avons nous-même la partance. A ce moment là, il suffit en général de recompter ses atouts pour être sûr de tenir la couleur, de faire ses cartes puis de donner la main à son partenaire pour qu'il termine (en gardant généralement un atout dans notre main pour la fin). Par conséquent, il faut juste recompter nos cartes clef ainsi que celle de notre partenaire pour arriver à un total de 8, si on a plus alors c'est encore mieux.

**Deuxième cas :** (*En rattrapant notre allier*) La partance est dans la main de notre partenaire. Ici, le cas peut s'annoncer un peu plus ardu, en effet, il est plus que probable que notre allier soit faible à l'atout avec peu de cartes vu que c'est nous qui le tenons, il est donc possible qu'il n'en ait pas et qu'il ne puisse pas malheureusement nous lancer. Dans ce cas, il est très dangereux d'annoncer un "capot" puisqu'il y a de fortes chances que nos adversaires nous coupe. Il faudra pour l'annoncer bien évidemment au moins 8 cartes maitresses (en sachant que 8 sont souvent assez justes, le bon compte étant à 9) ainsi qu'au moins une chicane et un singleton dans notre main pour pouvoir rapidement couper le pli de notre partenaire. -*Nous verrons par la suite comment faire dans le jeu de la carte si notre partenaire entame avec une de ses clefs dans la couleur où nous avons une coupe franche.*-

**Troisième cas :** (*Le cas faible*) Les adversaires partent. Dans une telle configuration, la chute intervient très vite quand elle se produit. Les adversaires vont s'ils le peuvent entamer pour casser le contrat notamment avec une carte maitresse. Il faut donc être sûr et certain de tenir toutes les couleurs en plus du fait d'avoir au minimum 9 cartes maitresses dans la ligne. Il faut pour cela faire un compte des As qui ne sont pas à l'atout et s'assurer d'avoir dans notre ligne tous les As des couleurs que nous avons (avoir chez le partenaire l'As d'une chicane n'est pas vraiment nécessaire dans l'absolu).

De plus, il ne faut pas penser non plus que l'annonce d'un capot finit les enchères, il est toujours possible d'annoncer un capot beloté. Il faut noter que ce cas bien que rare assure généralement la réussite du contrat. Car on peut considérer que tous les atouts sans exception sont dans la ligne déclarante ; il suffira de jouer cette couleur juste une fois pour s'en assurer ou au besoin faire tomber le seul présent chez les adversaires.

Ainsi, bien qu'il existe une certaine méthodologie pour monter au capot, il n'est jamais simple de l'annoncer et la chute est toujours rapide..! Voilà pourquoi il faut être habitué à jouer avec son partenaire et bien le connaître pour monter sereinement à ce type de contrat.

## 5.18 Le cas particulier de la Générale

Pour finir avec les "grosses" enchères, il est nécessaire de traiter du cas (certes particulier) de la générale. Ce contrat se demande à une couleur ou à TA/SA. Il signifie tout simplement que le joueur l'annonçant s'engage à faire lui-même **tous** les plis de la donne qui s'apprête à être jouée.

La façon de voir si nous avons une main propice pour annoncer une générale est simple : il suffit de compter le nombre de plis que nous pouvons faire à nous seul en considérant que nous avons l'entame. Si ce total arrive à 8 alors il n'y a pas à hésiter. Si ce totale est à 7, il faut regarder si quelque soit le cas de figure c'est une carte perdante, il faut se demander si nous n'allons pas forcer nos adversaires à défausser les cartes qui nous gênent, ou bien encore, est-ce que c'est notre partenaire qui est en possession de cette carte et il nous la donnera dès que possible pour ne surtout pas prendre la main. Enfin si notre total est inférieur ou égal à 6, il vaut mieux s'abstenir.

Cette annonce clôt de fait la phase d'enchère sauf si le partenaire de l'annonçant ajoute une belote et annonce "générale belotée" ; de même un opposant peut aussi annoncer une belote généralisée à une autre couleur. Il faut noter aussi qu'un capot (beloté ou pas) prévaut sur la contrat de générale ; cependant, on ne rencontre jamais ce cas de figure.

Le partenaire de celui qui annonce la générale s'avisera donc de ne **JAMAIS** prendre la main (si jamais l'occasion se présente) sous peine de faire chuter sa ligne. Il est donc important quand on est l'allier de ne pas garder de cartes maitresses.

**Note :** La générale est accompagnée d'une petite subtilité de règle à prendre en compte : *celui qui l'annonce gagne par la même occasion l'entame pour cette donne*. L'ordre des entames reprendra son cours à la donne suivante, cependant celui qui aurait dû avoir l'entame au tour de la générale sautera son tour pour la donne suivante. (En fait, c'est l'ordre des distributions de cartes qui ne change jamais.)

La générale n'est pas un contrat très complexe à annoncer puisqu'il repose presque exclusivement sur la distribution des cartes : la plupart du temps, une générale se jouera sur seulement une seule subtilité dans la répartition des cartes chez les partenaires (problème de répartition pouvant souvent être levé grâce à un compte précis des cartes comme expliqué dans les méthodes complémentaires). De plus, comme tout est dans notre main, il n'est pas souvent la peine d'avoir à converser avec son partenaire pour savoir son jeu, puisque tout doit être fait avec notre main. Voilà pourquoi, le contrat de la générale vaut habituellement un peu moins que celui du capot ; il est certes plus impressionnant, mais en fait bien moins complexe à réaliser puisque la phase d'enchères est beaucoup plus simple.

## 5.19 La succession des tours d'enchères

L'important à signaler ici est de ne pas compter plusieurs fois les mêmes informations. En effet, lorsque les tours d'enchères traitent des informations suivant différents modes de jeu, il faut veiller à ne surtout pas reprendre en compte une information déjà donnée ou alors ne surtout pas annoncer des points de nouveau. Par exemple, nous annonçons 80T-A, notre partenaire nous remonte de 10 dans une couleur ; il n'est pas question ensuite de remonter de 20 si on a le Valet dans cette couleur (on pourra monter de 10 pour affirmer que cette couleur nous convient) ; puisque normalement, notre partenaire a tenu compte de cela en proposant la couleur : il a fait le pari que nous avons un de nos deux Valets dans cette couleur !

Il faut donc se méfier des **doublons**.

## 5.20 La compétitivité et les relances de 10 sur la ligne adverse

Maintenant que beaucoup de notions et de mécanismes ont été abordés, il est temps d'entrer dans le **vrai** monde des enchères : un monde où les deux lignes échangent des informations. C'est

ce qui s'appelle la compétitivité des enchères, c'est en fait le nom donné à la recherche du contrat le plus juste possible (donc le plus haut en termes de points) tout en étant obligé de parler "plus haut" que nos adversaires. En effet, à la coinche, il faut toujours monter dans les annonces.

Seulement voilà, souvent le joueur situé avant nous nous *vole* notre enchère en parlant au niveau où nous voulions nous exprimer. Par exemple, nous voulions ouvrir d'un 80Trèfle, mais le joueur d'avant dit 80Pique ou bien 100Coeur... Nous sommes donc coincés ! (Enfin, pas toujours...) En effet, il y a différents cas :

1. L'adversaire nous *vole* l'ouverture (en parlant en premier avant nous).
2. L'adversaire répond à son partenaire à la hauteur de l'enchère que nous allions proposer à notre propre partenaire.
3. L'adversaire parle plus haut que ce que nous allions dire.
4. L'adversaire parle à une couleur dont nous allions justement parler.

Le troisième cas est de loin le plus simple pour nous ; nous devons passer sauf si une belote dans notre main nous permet de grossir notre relance de 20 points (il ne faudra bien sûr pas la recompter plus tard) et donc de nous aligner au niveau des enchères.

Dans le deuxième cas, il faut regarder s'il est possible de forcer notre relance pour parler 10 au dessus de ce que nous avions prévu de faire. Pour cela, il faut juger si le jeu le permet. Par exemple, le fait de tenir un arrêt (plutôt un As ou un Dix et pas un Neuf ou un Valet, puisque cette couleur ne sera pas jouée comme atout) dans la couleur que propose la ligne adverse peut être une bonne chose pour deux raisons : si nous remportons le contrat, nous sommes en mesure de tenir le choc à cette couleur qui normalement est acquise à la ligne opposée ; par ailleurs, nous forçons les opposants à monter dans leurs enchères et donc ils seront plus vulnérables. D'autres situations peuvent aussi intervenir comme par exemple le fait d'avoir une longue (pas forcément complètement tenue) ou encore le fait d'avoir des Dix seconds ou bien encore l'As troisième d'atout, ou bien aussi d'avoir un jeu hétérogène permettant potentiellement si les adversaires n'ont pas la partance de couper leurs As...

Le premier cas est quant à lui assez courant aussi. Il n'est pas rare en effet que plusieurs joueurs aient des jeux suffisants pour ouvrir les enchères ; par conséquent, il est important de savoir comment réagir quand un joueur ouvre juste avant nous à la hauteur de ce que nous allions annoncer. Dans ce cas, il est généralement de bon ton de forcer l'annonce en ouvrant de 10 au dessus que prévu. Dans ce cas, notre partenaire comprendra bien évidemment que la convention de 90 fort ne sera pas appliquée. La subtilité intervient ici, il ne pourra pas en effet vraiment savoir si notre annonce est la bonne ou si elle aura été forcée (seule une enchère de 20 supérieure est sereine dans de tels cas). **Attention**, le forçing n'est pas chose à prendre à la légère, il est bien entendu très important de se mettre d'accord au préalable avec son partenaire avant de commencer la partie pour ne pas faire des erreurs de compréhension. **Notons aussi** un autre point important, lors d'une phase d'enchères, il ne faut en aucun cas forcer plusieurs fois de 10 points les annonces ; il ne faut pas le faire plus d'une fois par ligne : en d'autres termes si on estime que notre partenaire a déjà forcé une fois son enchère (ouvrir d'un 90 après un 80 -> voir le point numéro 2 du présent chapitre), il ne faut pas récidiver **sous peine de chuter** !

Enfin, il reste le cas le plus rare, mais aussi le plus intéressant à jouer : celui où la ligne adverse intervient là où nous comptions nous exprimer. Il est donc important de réfléchir au "pourquoi se permet-il de parler à cette couleur ?" ; en fait, si l'adversaire se permet de parler chez ce qui nous semblait acquis c'est qu'il doit avoir de très bonnes raisons. Il ne faut donc pas coincer à toute vitesse, il ne sera pas rare en effet que l'adversaire ait suffisamment de ressources pour résister à la coinche (une belote peut par exemple être dans sa main...). Souvent, son propre partenaire se chargera de partir dans une autre couleur puisque cette proposition de son partenaire ne lui conviendra pas ; toutefois, si son partenaire continue à s'entêter dans cette voie là, alors il faudra sérieusement songer à la coinche si la relance du partenaire ne garantit pas beaucoup d'As.

**Note :** Un forcing peut aussi s'appuyer sur la présence dans notre main d'une belote comme nous l'avons vu précédemment dans le chapitre traitant de ce concept.

**Bilan =** C'est véritablement dans les phases de compétitivité qu'il est possible de distinguer une bonne paire puisque c'est là que les complicités entre les partenaires sont les plus visibles. Il faut donc absolument se mettre d'accord au préalable sur les conventions jouées.

## 5.21 L'écoute des adversaires

Après la compétitivité et avant d'aborder plus sérieusement les cas de coinche, il est important de s'arrêter un peu et de prendre plus de confiance en soi lors du jeu. En effet, jusqu'à présent, nous avons étudié les différentes méthodes pour annoncer notre main à notre partenaire. Pourtant, la coinche est un jeu se jouant à 4 deux par deux. C'est donc avec la plus grande attention qu'il faudra tenir compte et écouter la succession des enchères de la ligne adverse pour avoir des indications sur notre jeu et sur les forces dans la ligne opposée, en effet, il n'est pas rare de renoncer à une enchère en se doutant du jeu des adversaires.

## 5.22 L'opposition : la coinche

La coinche est la manifestation du contre lors de la phase d'enchères. C'est-à-dire que le joueur contrant estime que le contrat qui vient d'être annoncé ne sera pas rempli par la ligne le proposant. Rappelons-le, le contre implique que les points en jeu sur cette donne sont doublés. Il n'est donc pas question de coincher à tout bout de champs. Pour ce faire, la coinche ne se fait qu'à certaines conditions...

Pour ce faire, revenons aux histoires de fausses cartes présentées plus tôt. On sait à quoi correspondent les différentes enchères en termes de cartes non maitresses et non maitrisées. Au moment des annonces de la ligne adverse, il faut aussi regarder quelles sont nos propres cartes maitresses selon le jeu de nos adversaires, c'est-à-dire en voyant notre main comme si elle allait servir à jouer le contrat de la ligne adverse. Ainsi, il peut être intéressant de remarquer la qualité dans notre main de l'atout proposé par les opposants, de noter la présence d'As, de voir les chicanes et les singletons, et enfin de savoir qui part.

A la lumière de ces informations, il faut compter nos forces et aussi envisager que les choses peuvent très mal se passer pour nous : par exemple si les mains des opposants sont telles qu'ils ne joueront jamais dans nos couleurs... Il y a plusieurs cas différents, nous donnons ici des configurations nécessaires mais pas suffisantes dans tous les cas :

1. A tout-atout, il faut pour coincher avoir au moins **un** Valet et **un** Neuf (second évidemment) dans une autre couleur puis ensuite compter suffisamment de cartes fortes pour coincer les adversaires avec leurs fausses cartes. Il faut ensuite avoir bien entendu au moins une carte forte de plus que le nombre de fausses cartes impliquées par l'enchère des adversaires...
2. A sans-atout, il suffit d'avoir au moins un arrêt premier ou second (c'est-à-dire un As ou un Dix second) dans deux ou trois couleurs ainsi qu'une longue pour pouvoir défiler les points dans celle-ci une fois la main reprise...
3. A la couleur, il **faut absolument** tenir l'atout proposé (Valet ou Neuf au moins second) par la ligne adverse et avoir au moins un As dans l'une des trois autres couleurs restantes (un Dix second dans une autre couleur encore n'est vraiment pas du luxe non plus). Notons aussi une autre subtilité : avec le cas épineux de l'As troisième d'atout (et quatrième dans une certaine mesure, mais c'est plus rare et un peu moins critique comme configuration) ; en effet, il n'est pas rare de voir des gens coincher avec une telle main dans l'atout, ils considèrent qu'ils ont une carte maitresse à l'atout mais c'est souvent une **erreur** ! Dans de nombreux cas, cet As ne sera jamais maître à l'atout : il se peut qu'une coupe nous force à l'utiliser

ou bien que le jeu à l'atout nous force à monter avec l'As et que celui-ci se fasse "manger" par le Neuf ou le Valet. Par conséquent, il n'est judicieux de compter son As troisième que lorsque dans l'ordre du jeu de la carte, nous sommes situé après l'adversaire qui a parlé en premier à la couleur en question (puisque c'est lui qui doit avoir le jeu et mettra donc les grosses cartes avant nous). Par ailleurs, si notre partenaire a la partance et qu'il a parlé à une couleur (c'est que celle-ci doit être longue) il risque fort d'entamer dedans justement pour vous faire couper et ainsi sauver un atout (sans savoir que vous avez l'As troisième) dans ce cas, il ne vaut mieux pas non plus compter sur son As. [*Nous reverrons plus tard dans le jeu de la carte comment entamer convenablement en défense sur une coinchée...*]

4. Contre un capot de la ligne adverse (ou contre une très grosse enchère à partir de 140 puisque les points d'un pli suffiront à la chute des autres *sauf en cas de belote*), il suffit d'être sûr de prendre la main au moins une fois, cela suffit généralement.

*Nous reviendrons en détail sur le jeu de la carte des coinches plus tard dans la prochaine partie.*

**Attention**, il faut aussi être à l'écoute des enchères de la ligne adverse, en effet, il se peut très bien (et c'est souvent le cas lorsque nous pensons être maître face au contrat des opposants) qu'une belote traîne dans la ligne adverse. Il faudra donc dans ce cas faire 20 points plus pour les faire chuter, prudence donc !

**Rappel** = Il faut lorsqu'on compte son nombre de cartes maîtresses en avoir **au moins** une de plus que le total qu'indiquait l'annonce des opposants (avec 120 ils considèrent qu'ils ont 2 fausses-cartes, il en faudra du coup au moins 3 dans notre main).

Pour conclure avec cette brève partie sur les contres, il faut retenir et bien avoir en tête, que coincher est un jeu dangereux sauf s'il semble évident que les opposants se sont mal compris lors de leur phase de discussion... Méfiance !

### 5.23 Le 80 quatrième ou l'appel faible

Cette partie ne vise pas à apprendre de nouvelles enchères mais constitue plutôt un rappel à propos de certaines subtilités évoquées précédemment. Souvenons-nous, nous avons rapidement traité lors des ouvertures à 80Couleur de certains cas de figures où l'annonce est *un peu* forcée : c'est-à-dire que techniquement il se peut assez fortement que les choses se passent mal (e.g. une coinche ou une remontée excessive de notre partenaire qui se fourvoiera sur la force de notre jeu). Voilà pourquoi en théorie nous éviterons autant que possible de forcer les ouvertures au 80 (nous avons vu lors de la partie traitant de compétitivité ce qu'il en était des autres niveaux d'enchères et de leur forçage) ; cependant, dans certains cas nous pourrions être sûrs (ou presque) que les choses se passeront bien.

Le meilleur moment pour *forcer* nos mains est le suivant : nous sommes les **derniers** à parler et personne n'a encore ouvert, c'est-à-dire que si nous passons, les mains sont remises au centre de la table et redonnées. Nous sommes donc situés après 3 passes et cette non prise de parole de la part de tout le monde est aussi en soi un indice quant aux qualités respectives des jeux des autres : ils ont tous des jeux trop faibles pour ouvrir ! Et c'est cette indication qui va nous permettre d'ouvrir. En effet, avoir un jeu trop faible pour ouvrir signifie que personne n'est en possession d'une couleur minimum (voir le chapitre sur l'ouverture à 80Couleur) ni en possession de 2 As et un Dix ni 2 Valets et un Neuf ; pour toutes ces raisons il est peu probable que nous nous fassions taper sur les doigts. (*Attention tout de même, ne pas avoir l'ouverture ne signifie pas pour autant que personne n'a de jeu de soutien ou de contre...*)

Pour autant, il n'est pas question de faire n'importe quoi non plus, voici les quelques mains avec lesquelles il est possible de forcer une ouverture à 80 :

- Valet + Belote
- Valet + Neuf + 1 As ailleurs + 1 Dix second
- Avec une autre couleur meilleure



Le premier cas a été évoqué dans la partie sur le 80couleur et étudié plus en détail dans le chapitre traitant de la belote. Il est rappelé ici sans plus d'explication.

Nous avons déjà abordé le deuxième cas dans la partie sur le 80couleur ; rappelons juste que le fait que les autres aient passé permet de savoir que les As ne sont pas tous dans la même main ni que les autres ne risquent pas trop d'avoir une longue dans la couleur où nous avons Valet et Neuf.

Le troisième et dernier cas est de loin le plus subtil et le plus intéressant à jouer. En effet, il n'est pas rare d'avoir à la fois une couleur correcte (sans qu'elle soit pour autant excellente) accompagnée d'une longue médiocre (sans Valet ni Neuf) de trois ou quatre cartes. Dans ce cas là, si on est le quatrième (si on est le troisième cela a de grandes chances de fonctionner aussi, il peut être intéressant d'avoir compté les cartes, voir pour cela les méthodes supplémentaires) à avoir la parole et que les autres ont passé, il est plutôt judicieux de commencer par annoncer sa couleur faible dans l'espoir que notre partenaire possède de bonnes cartes dans cette disposition ainsi nous pourrions monter à tout-atout ou repartir dans notre couleur forte. Attention, il faut prendre en compte le fait que tout le monde après peut encore passer et donc le danger est de se retrouver coincé dans la couleur faible annoncée.

**Remarque :** Il existe une variante de règles jouées par certains favorisant la prise de risque sur le troisième point. Cette règle est la suivante : *Il est autorisé de reparler sur soi-même après trois passes consécutifs si et seulement si on change de couleur (e.g. de coeur vers pique, de trèfle vers sans-atout, de tout-atout vers sans-atout...) et qu'on augmente d'au moins 10 la valeur des enchères.* Cela permet d'éviter de se retrouver bloqué dans une couleur faible, mais cela donne selon certains trop d'informations au partenaire qui généralement reparlera après son partenaire le deuxième tour puisqu'il aura compris que la première annonce valait pour une couleur faible ; aux sens de beaucoup c'est préjudiciable, d'où la rareté dans l'application de cette règle.

## 5.24 Quand annoncer son As troisième d'atout

Nous avons déjà traité précédemment de la considération que nous devons en avoir pour jouer en flanc (défense) dans la partie relative à la coinche, voyons maintenant ce qu'il en est pour l'attaque.

Souvenons-nous, durant toutes les parties relatives aux enchères, nous n'avons eu de cesse d'apprendre qu'il ne fallait jamais s'ajouter 10 points lorsque l'on avait l'As troisième à la couleur (nous avons proposé des alternatives comme le Sans-atout pour potentiellement l'indiquer). Il est en fait assez dangereux de le voir comme une assurance de 10 points (11 en réalité) puisqu'il ne peut pas vraiment être vu comme une clef ; car via le jeu des montées à l'atout, il tombera souvent avec le Neuf ou le Valet...

Voilà pourquoi il ne sera **jamais** annoncé, néanmoins, il sera utile de le prendre en considération lors des compétitivités pour potentiellement forcer une remontée car il est la garantie d'une belle couleur et d'un fit certain dans notre ligne grâce à notre partenaire. L'As troisième d'atout est donc un renfort plus qu'une force vive.

## 5.25 Une question de priorité

Souvent, plusieurs types de jeu sont possibles en ouverture. C'est-à-dire que nous avons en main de quoi parler à deux types de jeu (trois parfois, mais cela est rarissime) e.g. 2 As et une couleur correcte. Dans ces cas là, il faut bien définir une priorité dans les choix pour pouvoir se comprendre finement avec notre partenaire.

Par exemple,  $\spadesuit$  A K 8  
 $\heartsuit$  J A Q  
 $\diamondsuit$  —  
 $\clubsuit$  10 8

n'est pas triviale à annoncer, on peut parler du Cœur en comptant

sur notre coupe à carreaux et sur l'As de Pique, ou bien parler de nos 3/4 plis à Sans-Atout avec

2 As un 10 second et un Roi troisième sous un As.

La vraie question maintenant est de savoir quel type d'enchère contiendra le plus d'informations pour notre partenaire. Nous l'avons vu précédemment, les ouvertures à TA et SA sont **très** codifiées ; par conséquent, elles contiennent des informations très précises de répartition et notre partenaire (par recoupement avec sa propre main et l'enchère de l'adversaire entre nous) peut même connaître les positions et les couleurs de notre main. Regardons en même temps quels sont les types de jeu qui permettent le mieux de basculer vers d'autres : **(1)** la Couleur ne donne qu'une information sur l'une des quatre couleurs avec *très probablement* un As ailleurs, **(2)** le Tout-Atout propose une répartition de Valets et de Neufs cela ne permet pas de partir vers du SA et ne permet de partir à une Couleur que *probablement* (en espérant un Valet ou un Neuf à la dite couleur) , **(3)** le Sans-Atout quant à lui permet de donner précisément une puissance partout sauf à l'atout, c'est utile pour la Couleur presque autant que pour le SA, il est simple de passer de SA à la Couleur et ce en sachant qu'on perdra tout au plus un seul des arrêts annoncés au départ (si un As est dans l'atout). Donc il vaut mieux commencer par parler à SA, puis à la Couleur et enfin à TA. Cet ordonnancement est aussi celui le plus bloquant pour la ligne adverse pour les mêmes raisons que c'est le meilleur pour notre ligne.

Dès lors, on sait qu'un Sans-Atout pourra cacher une Couleur et une Couleur un Tout-Atout ; cette information permet donc de ne pas hésiter à parler... D'autre part, que faire si on a un bon jeu à une couleur et un petit SA par exemple (par exemple un 110P et un 80SA) ? De manière générale, il vaut mieux annoncer le SA avant puis écouter la remontée de son partenaire et ensuite proposer sa Couleur, il comprendra alors et n'hésitera pas à remonter une deuxième fois en sachant qu'un *gros* contrat est en jeu. Malheureusement, parfois, personne ne parlera (pas torp étonnant puisque nous avons beaucoup de jeu) et nous serons donc cantonner à jouer notre 80. A contrario, il vaut mieux annoncer un *gros* TA qu'une petite Couleur, parce que dans ce cas là comme notre ligne est faible pour le jeu à SA, la Couleur risque d'être difficile à jouer.

En résumé :

1. Sans-Atout : même si moins bon que la Couleur potentielle
2. Couleur : cas normal en fait...
3. Tout-Atout : peu passer avant une Couleur faible s'il est solide

## 5.26 Vulnérabilité – Risques

Il faut bien se souvenir qu'une donne s'inscrit au sein d'une partie, et qu'une partie se joue en un nombre fini de points. Par conséquent, suivant l'évolution du nombre global de points et en fonction de l'éloignement des paires de l'objectif gagnant, les stratégies des paires peuvent évoluer un peu.

En fait, ce qu'il faut bien retenir est assez simple :

- Si notre paire mène largement (au moins de 200 points), il n'est pas recommander de prendre des risques, par conséquent les calculs complexes pour annoncer un capot potentiel mais technique sont à bannir.
- Si nous sommes sur le point de sortir (à 80 ou 90 points), il faut juste annoncer le nécessaire et ne surtout pas remonter conventionnellement si les adversaires ne disent rien et passent.
- Si nos adversaires sont eux en position de sortir alors nous sommes **vulnérables** ! A ce moment, deux choix s'offrent à nous annoncer ou coincer (pour en réduire l'écart au plus vite). Quoi qu'il en soit nous ne pouvons pas passer (surtout si les adversaires nous annoncent volontairement), il faut les forcer à sur-enchérir en parlant pour les pousser à la faute. Un tel comportement nous poussera aussi à la faute, mais nous n'avons pas vraiment le choix. Par défaut, si par chance les adversaires préfèrent coincer plutôt que de nous laisser chuter, il faut saisir sa chance et contre-coincer par principe.

Le fait de jouer les enchères en fonction du nombre de points total nous séparant des adversaires ou de la sortie permet de deviner quand notre partenaire va se mettre volontairement à sous-annoncer ou à mentir sur la qualité de son jeu, il faut donc être prêt dans ces cas là à coincer les opposants, et ne pas s'étonner si le partenaire n'a pas ce qu'il garantissait conventionnellement.

## 5.27 Pour finir avec les enchères

Avant de clore cette partie sur le système d'enchères, il faut noter **deux** points importants. Tout d'abord ce système n'est qu'une proposition, et en aucun cas la solution pour bien enchérir. D'autres méthodes existent et ont aussi fait leurs preuves. Ensuite, il est important d'ajouter que dans la plupart des cas de figures, une certaine marge d'adaptation est possible ; il ne faut donc pas s'inquiéter de parfois prendre des libertés.

Notons que ce système ne vise pas à maximiser le nombre de capots annoncés. En effet, la présentation précédente tend plutôt vers la prudence, c'est-à-dire que la politique globale tient dans la phrase suivante : *“il est préférable d'annoncer 10 points de moins si cela permet d'assurer le contrat, même si un capot était présent dans la ligne”*. Une telle philosophie de jeu conduit donc (en termes mathématiques) à maximiser l'espérance des contrats en réduisant la variance au maximum.

Pour terminer, c'est avec votre partenaire qu'il est vraiment crucial de monter votre propre méthode. C'est avec lui qu'il faut affiner les enchainements d'annonces pour décrire au mieux votre jeu. Ceci ne peut se faire qu'avec de la pratique !



# Chapitre 6

## La carte

Une fois les bases des enchères acquises, il devient primordial de savoir se débrouiller convenablement dans la seconde phase du jeu : **la carte**. Pour ce faire, il est nécessaire de maîtriser un certain nombre d'enchaînements et surtout de pratiquer régulièrement. La carte, contrairement aux enchères est souvent vue à tort comme la phase la plus simple des deux. Evidemment, les gens pensant avoir fait le plus dur en apprenant les conventions d'enchères se disent que le jeu de la carte va se dérouler facilement avec un peu de bon sens. Pourtant il n'en est rien ! En effet cette phase est de loin la plus difficile puisqu'il va falloir tenter d'atteindre un objectif tout en jouant **avec** son partenaire et le tout sans se parler.

### 6.1 Plan(s) de jeu à la couleur

Une des choses les plus importantes quand on passe d'une phase d'enchères à une phase de jeu de la carte est qu'il va falloir tenter de deviner non plus les conventions adoptées par la ligne adverse mais anticiper sur la façon dont chaque joueur va jouer.

Contrairement, à ce que pensent la plupart des joueurs débutants, la vraie difficulté de la coinche réside dans les ententes au jeu de la carte... En effet, si les enchères peuvent paraître compliquées, elles ne sont jamais que des conventions à apprendre et à utiliser : il n'y a là pratiquement aucune qualité de réflexion à avoir. En revanche, le jeu de la carte demande de prévoir à l'avance les coups possibles des autres joueurs et de s'adapter à la volée, ce n'est évidemment pas aussi complexe qu'au Bridge où 13 coups sont à prévoir, mais il y a tout de même des prévisions à faire : c'est ce qu'on appelle les **plans de jeu**.

#### 6.1.1 Le souvenir des enchères

#### 6.1.2 Défense

#### 6.1.3 Attaque

### 6.2 Plan(s) de jeu à sans-atout

### 6.3 Plan(s) de jeu à tout-atout

### 6.4 L'entame en attaque

Tout d'abord, il convient de savoir à quel type de jeu nous sommes et que de savoir qui de nous deux (avec notre partenaire) a le premier parlé d'un tel type de jeu. Cette seconde distinction permet de savoir qui dans la paire doit en théorie tenir au mieux dans la donne. En effet, c'est généralement celui qui propose le premier un système de jeu ou une couleur qui va avoir le plus de

force ; si nous devons entamer et que notre partenaire *garantit* un temps soit peu quelques chose, il est de coutume de lui faire pleinement confiance.

Ainsi, en attaque, dans le cas ou le partenaire est sensé tenir, l'entame est généralement simple. Il suffit de commencer à faire tomber les atouts pour un jeu à la couleur si nous en avons sauf dans **un** cas que nous allons développer. Si nous n'avons pas d'atouts et que le contrat est petit ( $<120$ ) il est préférable d'entamer dans une couleur sans jouer directement une carte maîtresse afin de ne pas ouvrir le flanc à la défense, il peut être judicieux de tenter d'affranchir un 10 second par exemple. Pour les gros contrats à la couleur ( $\geq 120$ ) si nous n'avons pas d'atouts, c'est que le partenaire est vraiment solide, il vaut donc mieux entamer d'une carte maîtresse pour lui permettre éventuellement de défausser une fausse-carte. Si nous jouons à Sans-Atout ou à Tout-Atout, les stratégies sont toutes deux similaires : petits contrats ou entame comme à la couleur en petits contrats sans atout, gros contrats on entame de cartes fortes.

Venons-en maintenant à la seule subtilité : nous jouons à la couleur, nous avons de l'atout et notre partenaire est théoriquement fort à la couleur. Cependant, ce dernier a parlé à des hauteurs montrant son instabilité : 80 ou 100. Cela signifie par conséquent qu'il ne doit pas avoir Valet et Neuf. Si nous avons le Valet, il n'y a pas de question à se poser, soit il est sec et nous entamons avec lui, sinon nous jouons un autre atout vers son Neuf. Si le Valet n'est pas dans notre main, il peut être chez le partenaire ou chez les autres ; dans ce cas là, il est risqué de partir d'un atout intermédiaire car si notre partenaire a le Neuf il peut le perdre par le jeu des montées en valeur des atouts. Dès lors, nous entamerons atout si nous avons le 7, le 8 ou la Dame, sinon à cause du risque il vaut mieux partir petit dans une autre couleur pour donner la main à un adversaire ou à notre partenaire.

Si nous tenons le contrat alors l'entame est directement liée à notre plan de jeu !

## 6.5 L'entame en défense

Lorsque la phase d'enchères n'a pas été remportée, l'objectif est de faire chuter la ligne adverse : si un capot a été annoncé il suffit de faire un pli, sinon ils ne doivent pas faire le nombre de points annoncés. Dès lors, avoir la partance nous offre un avantage certain, d'où les discussions que nous avons eues dans le chapitre précédent. Suivant les situations, plusieurs comportements doivent être adoptés ; en effet, l'entame en défense est souvent conventionnelle. De surcroît, il est possible que les enchères se soient terminées sur une coinche de notre partenaire ce qui théoriquement nous fournit beaucoup d'informations puisqu'il considère aux vues de sa main (et des informations potentielles fournies par nos annonces) qu'il est en mesure de casser le contrat joué. Classiquement les entames idéales vont être fonction de la hauteur et du type de contrat.

A la couleur, il y a plusieurs choix possibles :

1. Nous avons **un** ou **deux** atouts mineurs (en dessous de l'As). L'idée dans ce cas peut être de vouloir 'passer' ces cartes via des coupes, avant que la ligne adverse ne nous les fasse tomber. Pour ce faire, il faut que nous donnions la main à notre partenaire pour qu'il relance dans une couleur que nous n'avons pas/plus. Pour ce faire, *conventionnellement*, nous pouvons entamer dans un singleton ; évidemment, il ne faut pas que celui-ci soit constitué d'un 10 ou d'un As. Cette stratégie peut être d'autant plus futée que notre partenaire lors de la phase des enchères nous a garanti des arrêts.
2. Nous avons 3 atouts et pourquoi pas l'As troisième, dans ce cas, il vaut mieux tenter de garder un certaine supériorité, nous devons donc entamer dans une longue si possible afin d'augmenter nos chances de voir l'adversaire couper et ainsi 'perdre' un atout. Si en plus cette longue est couronnée d'un As alors il faut l'entamer pour ensuite (si pas de coupe au premier tour) relancer dans cette couleur il se pourra même que notre partenaire sur-coupe.
3. Enfin, le dernier cas est plus surnois et beaucoup plus rare : *quand entamer atout ?* Cela se présente lorsque nous n'avons qu'un seul atout, pas de points à affranchir et que la ligne

adverse n'est pas sûre à la couleur. En effet, lorsque l'adversaire directement situé après nous dans l'ordre du jeu a commencé à enchérir à la couleur avec une convention instable (80 ou 100), il est possible qu'il n'ait pas le Valet et que celui-ci soit dans les mains de notre partenaire... Il est possible donc de prendre un Neuf au passage. De plus, une telle entame modifie les plans de jeu potentiels du meneur du contrat.

Concernant le Sans-Atout, tout comme le Tout-Atout, les entames sont assez classiques. Soit, nous pensons tout seul pouvoir faire suffisamment de points pour faire chuter la ligne avant de rendre la main et dans ce cas, il ne faut pas hésiter, mais en général dans une telle configuration nous avons déjà coïncé. Sinon, il est judicieux de ne pas entamer de telles sortes qu'on prête le flanc ; c'est-à-dire qu'il faut entamer dans une couleur pour affranchir une carte seconde ou en espérant affranchir encore plus tard une carte troisième. En fait, jouer ses arrêts dès le début n'est pas une bonne idée : les derniers plis, outre le 10 de der, valent plus puisque les joueurs sont souvent contraints de défausser des cartes à points.

## 6.6 La coupe

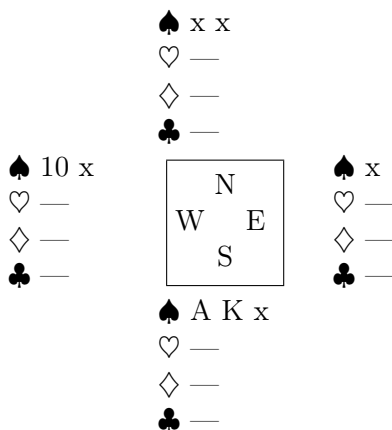
## 6.7 La défausse

### 6.7.1 Avec des atouts

### 6.7.2 Sans aucune forme de coupe possible

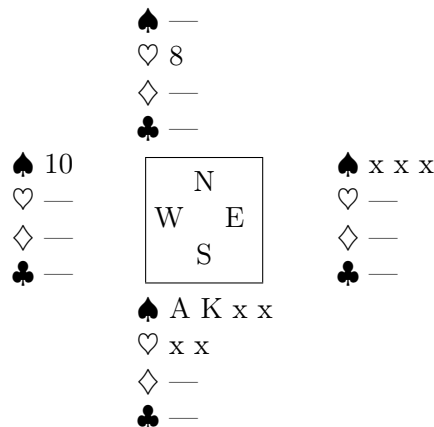
## 6.8 L'impasse

Définition – L'*impasse* est une technique classique dans tous les jeux de cartes basés sur des plis (*e.g.* le bridge) ; à la coinche elle est toutefois moins courante. L'idée générale de cette méthode repose sur un pari de notre part sur la main de l'adversaire situé juste après soi. En d'autres termes on la tentera (pas à la couleur d'atout évidemment) lorsque nous avons dans notre main deux cartes fortes mais non consécutives (As et Roi par exemple) ; le constat est le suivant : si nous posons d'abord notre carte la plus forte, il y a très peu de chance que la carte manquante tombe directement (sauf si nous avons une longue bien sûr, *et encore...*), par conséquent la ligne adverse aura dès lors un arrêt à cette couleur nous mettant en danger. Faire une impasse consiste donc à jouer la carte la plus faible des deux en espérant que la carte manquante est dans la main juste après nous, ainsi l'adversaire n'osera pas la jouer de peur que la carte la plus forte soit dans la main de notre adversaire : nous ferons donc deux plis à cette couleur. Evidemment si la carte manquante est dans la main du quatrième alors quoi qu'il se passe l'impasse est ratée. Enfin, si notre allier la possède tout va bien.



Ci-dessus un exemple simple d'impasse au Dix de Pique. (On considère que s'il y a des atouts ils sont déjà tombés.)

Maintenant que l'explication de l'impasse à été faite, on peut faire un point rapide sur l'expasse. En effet, comme nous l'avons vu, l'impasse ne fonctionne pas systématiquement. Nous pouvons alors tirer parti du fait que souvent une des couleurs est atout. Ainsi, il va être possible de se protéger doublement si par malheur la carte recherchée est sèche dans la main de notre plus proche adversaire : notre partenaire la coupera. (Pour réaliser une dite expasse, il faut qu'il y ait une couleur atout et que les adversaires n'en possèdent théoriquement plus pour ne pas avoir de mauvaises surprises.)



Dans l'exemple ci-dessus où Cœur est atout, on peut faire une expasse au Dix de Pique en lançant du Roi de Pique et en protégeant ce dernier avec une coupe du 8 de Cœur car Ouest mettra son Dix sec. On pourra se *douter* d'une telle configuration si nous avons vraiment une longue à notre main. Cependant souvent un tirage par l'As est préféré pour ne pas gaspiller les atouts à la coinche. (Cette méthode est en fait rarement utilisée à la coinche.)

## 6.9 Les appels aux clefs

Durant la phase d'enchères, souvenons-nous, il était recommandé de remonter le partenaire en fonction de nos *clefs* (ou cartes maîtresses) c'est-à-dire en lui garantissant des cartes capables de tenir un tour. Maintenant que nous voulons réaliser le contrat annoncé, il est important de jouer ces cartes pour pouvoir engranger le plus de points possibles. Evidemment, notre partenaire ne sait pas quelles sont nos clefs ; par contre, il est capable de savoir **combien** nous en avons : en effet, les valeurs des remontées étant codifiées, il lui est facile de faire des soustractions, seuls les cas du Valet à +20 pour la couleur et du premier As à +20 aussi pour le sans-atout introduisent une légère incertitude rapidement levée dès le début du jeu de la carte.

Si d'aventure nous disposons de clefs dans toutes les couleurs, alors, il n'y a pas vraiment de risque et notre partenaire pourra aisément nous passer la main et nous pourrons alors faire nos propres plis pour assurer le contrat.

Dans la majorité des cas, ce ne sera pas le cas. Pire encore, souvent, il y aura une couleur interdite où le fait d'aller sera synonyme de chute puisque les adversaires en profiteront pour passer suffisamment de points. Il est donc primordial d'avoir un système permettant d'annoncer à son partenaire **où** aller lorsqu'il souhaitera nous donner la main. Pour cela, nous allons tirer parti des moments où nous pouvons nous même choisir la couleur que nous voulons jouer : quoi de mieux alors de codifier nos défausses ! Lorsque nous appliquons de telles conventions nous faisons en fait des appels. Comme nous allons le voir tout de suite, il existe différentes manières de faire, nous proposons ici une codification que nous voulons la plus complète possible.



Ainsi, comme souvent au jeu de la carte, les systèmes diffèrent suivant notre position de jeu : à savoir l'attaque ou pas. Le fait de différer beaucoup suivant les cas permet plusieurs choses : être toujours les plus complets et les plus précis possible (pour éviter au maximum les mésententes) et corollairement permettre de *brouiller* les pistes pour nos adversaires puisque les conventions évoluent.

Avant de rentrer dans les détails des appels à effectuer, il faut signaler qu'il existe deux types d'appels. Tout d'abord, il y a l'appel direct qui consiste à défausser une carte dans la couleur souhaitée, dans ce cas le partenaire est averti clairement. Ensuite, il y a l'appel indirect consistant justement à donner une carte dans une couleur non-souhaitée cela permet par exemple de ne pas *affaiblir* une couleur où nous sommes forts.

### 6.9.1 En défense

Le cas le plus simple ici est la défense. Puisque nous n'avons pas remporté les enchères c'est très certainement que la majorité des points est dans la ligne opposée ; la solution pour faire chuter les adversaires est de faire comprendre le plus rapidement possible à notre partenaire où nous lancer si jamais il a la main. (On peut même se douter en sachant ses propres remontées du nombre de clefs qu'il possède.) Ainsi, dès que nous le pourrons nous défausserons une carte à la couleur que nous souhaitons ; de même nous serons attentifs aux défausses de notre adversaire. L'idée d'utiliser un tour de défausse pour véhiculer des informations est en fait un des rares moments où on peut vraiment décider de jouer la carte que l'on souhaite, sans être obligé de fournir à la couleur.

Par conséquent, en défense, ce sont des appels **directs** que nous jouerons.

### 6.9.2 En attaque

En attaque, les choses se présentent différemment ; en fait, comme nous l'avons déjà expliqué, il est important de ne pas se tromper dans la transmission des informations car nous n'aurons peut-être pas d'autres choses. Ainsi, tout le système d'appel va dépendre de deux facteurs :

- En premier lieu, des **enchères** et surtout des *relances* que nous avons faites dans la phase précédente
- En second temps, de la **hauteur** et du **type** de contrat que nous sommes en train de jouer lors de cette donne

**Suivant les enchères** Comme nous le savons, durant la phase d'enchère il est possible que nous ayons remonté d'un certain nombre de points. Par conséquent, nous avons annoncé (suivant les conventions présentées au chapitre précédent) à notre allier le nombre de cartes fortes que nous avons. Notre partenaire peut donc, modulo quelques incertitudes potentielles liées à la non-exactitude des enchères et aux types de jeu possibles, savoir combien de cartes maîtresses nous avons : soit le nombre d'As (et même parfois de Dix) en notre main pour les jeux à Sans-Atout ou à une couleur particulière (en ajoutant qu'il sait aussi souvent si nous avons le Valet ou le Neuf d'atout), et de la même façon combien nous avons de Valets ou de Neufs pour un jeu à Tout-Atout. Il y a donc différents cas à prendre en considération dépendant du nombre de cartes que nous avons annoncées à notre partenaire, la question à se poser est *Combien y a t'il de possibilités de cartes maîtresses possibles hors atout ?* Dès lors, pour les donnes qui se jouent à la Couleur il y a **3** couleurs possibles et à TA et SA il y en a **4**. Une fois cela noté, il est possible de distinguer clairement les cas à examiner :

1. Nous sommes à la couleur.
  - (a) Dans le cas d'aucune annonce de notre part, notre partenaire peut en fait considérer qu'il ne peut compter que sur lui-même pour réussir le contrat, il n'a donc pas vraiment à prêter attention à nos défausses ; donc il sera avisé de notre part de proposer la couleur tenant un Dix second (à la Couleur ou à SA) ou bien tenant un Neuf second (à TA)

ou encore étant longue dans le cas où les enchères ne nous auraient pas permis de les annoncer, en même temps il se peut que nous ne voulions pas affaiblir la-dite couleur : en fait nous jouerons l'appel suivant la convention présentée dans le paragraphe relatif aux appels tenant compte des hauteurs de contrat.

- (b) Nous avons annoncé *une seule* clef, dans ce cas, il est préférable d'effectuer un appel **direct**.
- (c) Nous en avons annoncé *deux* sur les trois possibles, il est donc beaucoup plus malin d'effectuer un appel **indirect** pour signaler à notre partenaire où ne pas jouer.
- (d) Enfin, si nous annonçons plus (au sens large) de clef qu'il y a des couleurs, il n'y a pas vraiment de soucis, on fera toujours un appel à la couleur la plus faible car c'est certainement celle que le partenaire risque d'avoir en nombre dans sa main vu que nous avons d'autres *belles* couleurs ; par ailleurs nous n'avons pas à nous inquiéter puisque le partenaire pourra toujours nous rendre la main ailleurs. En fait, dans ce genre de cas là c'est que nous avons fait une remontée très forte et que nous sommes généralement au delà de 120 (80 + 40 au minimum) ; ainsi, on se ramène au cas expliqué dans la sous-section suivante et donc on fera le plus souvent un appel **indirect**.

2. Nous sommes à TA ou SA.

- (a) Si rien n'est annoncé, il vaut mieux se ramener au cas du paragraphe suivant
- (b) Si on n'annonce *une seule* ou bien *deux* clefs, il vaut mieux jouer **direct**
- (c) Pour les plus fortes annonces, l'**indirect** sera plus fin

**Suivant la hauteur du contrat** Dans les cas où la hauteur du contrat décide du type d'appels joué, la convention est simple et est la suivante : **direct** si le contrat est inférieur ou égal à 110, **indirect** à partir de 120. Cette méthode permet de continuer la politique générale de jeu décrite depuis le début de ce chapitre *i.e.* on préfère laisser les adversaires faire leurs plis/points dès le début pour qu'ensuite nous puissions finir (faisant ainsi le dix-de-der). Ainsi, pour les *petits* contrats, on saura tout de suite où aller pour garder la main et ainsi on pourra volontairement la donner ailleurs ; de même pour les *gros* contrats, où il est dangereux de donner la main, on préférera ne pas affaiblir sa main en donnant une carte dans une couleur forte, de là vient l'idée de l'indirect.

## 6.10 Les appels Paire/Impaire

Maintenant que beaucoup de points *techniques et complexes* ont été expliqués, nous pouvons maintenant nous attarder sur un point qui semblera familier pour les amateurs de Bridge : annoncer son nombre de cartes à une couleur avec un système de parité. L'idée est de fixer conventionnellement un ordre pour le jeu des cartes pour parler de la parité de sa propre main à cette couleur.

Le cas le plus simple concerne la description de son jeu d'atout en attaque en cas de belote dans sa main ; et il est à faire **systématiquement**. Son cas d'application est le suivant, notre ligne a remporté les enchères à une couleur (nous ou notre partenaire, peu importe) et nous avons dans notre main la belote (Roi+Dame). Comme lors de notre jeu à l'atout nous jouons à la *parlante* (légalement) en annonçant à voix haute que nous avons le roi **et** la dame, nous pouvons décider de commencer par jouer la Dame dans certains cas et de commencer par le Roi dans d'autres. En l'occurrence, nous commencerons par jouer la Dame dans le cas où nous avons un nombre impair d'atouts. Le partenaire pourra alors déduire rapidement du nombre de tours d'atouts à faire pour tout faire tomber, ce qui est très pratique. De même, en commençant par le Roi, nous annoncerons un nombre pair d'atouts. Bien sûr cette parité est figée à celle avant de jouer la carte : *e.g.* avec 10+Roi+Dame on commencera par la Dame en disant *belote*.

Dans le cas de la défense, comme on n'annonce pas la belote, on ne peut bien évidemment pas jouer une telle stratégie.

D'autre part, même si la plupart des joueurs font ce type de parité automatiquement, il peut être intéressant de rappeler ces appels annonçant des états de parité des couleurs dans les mains. Ceux-ci sont particulièrement faits lors des jeux à la couleur : on jouera montant dans nos défausses quand on a un nombre impaire de cartes et descendant quand c'est paire, évidemment sans jamais jeter ses cartes maitresses, *e.g.* As+Dame+8+7 on commencera par défausser le 8, puis le 7.

## 6.11 Attaquer sous un contre

## 6.12 Mener un capot



## Chapitre 7

# Méthodes complémentaires

### 7.1 La mémoire du jeu précédent

Comme nous le savons, les jeux de coinche ne sont pas mélangés entre deux donnes. Il peut donc être intéressant de se souvenir de ce qui a pu tomber pour tirer partie de ces informations.

**Note :** Il est intéressant de faire une mélangeuse (qui ne comptera pas dans le décompte des points totaux) avant de commencer une partie pour se roder avec son partenaire et ainsi démarrer la partie en ayant pu apprendre les plis précédents.

**Remarque :** En cours de partie, il est possible de perdre totalement l'ordre des cartes dans deux configurations : lors des enchères si tout le monde passe et que le jeu est redonné (on ne peut pas savoir comment les cartes étaient dans les mains de chacun) ; ainsi que s'il y a une faute grave dans la partie (e.g. une renonce) et que les joueurs décident de ne pas finir de jouer les cartes (même si évidemment 250 points seront donnés à la paire ayant subi le préjudice quoi qu'il arrive !). Enfin assez couramment, il se pourra qu'un joueur deux ou trois tours avant la fin jète ses cartes puisqu'il n'a plus que des cartes maitresses en main, dans ce cas là non plus, il n'est pas vraiment possible de compter les cartes. En conséquence, certains interdisent de jeter les cartes à la fin et de trier son jeu dans sa main tant que quelqu'un n'a pas ouvert.

Avant de se lancer dans la description rapide d'une méthode permettant d'avoir des repères sur la donne précédente, il est important de bien saisir l'enjeu d'un tel effort et l'intérêt pour le reste du jeu que nous allons pouvoir en tirer. Une telle connaissance permet en fait de ne plus faire d'erreur lorsqu'une enchère ou un forçage sont tentés. En effet, il n'est pas rare de vouloir ouvrir à une couleur alors qu'il nous manque à celle-ci une carte maitresse ; de même, il se peut qu'une annonce soit faite et que tous les autres atouts soient dans la main d'un adversaire auquel cas il y a soit coinche, soit une grande difficulté à réaliser le contrat ; parfois enfin, il est complexe de savoir à quelle couleur on doit lancer notre partenaire pour qu'il fasse les points qu'il nous a annoncés... Pour toutes ces raisons (et d'autres encore comme une coinche) il est plus qu'utile de savoir, même si cela n'est pas fait avec exactitude, comment sont réparties les cartes dans les différentes mains.

### 7.2 Compter efficacement les cartes tombées

### 7.3 Tenir compte des statistiques et des annonces

### 7.4 Quantification numérique d'une main de coinche



## Chapitre 8

# Les variantes

Compter les points a la fin d'une donne Donner les variantes de règles Donner les variantes de jeu (à 3 ou 5) Donner les jeux proches Redonner le jeu quand on a moins de 11 points dans sa main Certains ne distribuent pas les jeux exactement de la même façon





# Chapitre 9

## Bilans

### 9.1 Faire rapidement connaissance

Pour commencer, il est vital lorsqu'une partie de coinche commence de savoir comment va s'organiser la partie qui va suivre. Cela va se faire en deux phases : une avec tout le monde et une avec notre partenaire.

#### 9.1.1 Se mettre d'accord sur les règles de jeu

Comme nous venons de le voir dans la partie précédente, il existe de nombreuses règles différentes jouées ou non suivant les gens. Avant toute chose et pour éviter les litiges et les conflits qui pourraient survenir, il faut absolument se mettre d'accord replié sur les us-et-coutumes en vigueur. Pour ce faire, voici une liste de points à aborder plutôt dans cet ordre...

Des règles générales :

- La partie se joue t'elle en points ou en temps ?
- Comment comptons-nous les points en fin de donne ?
- Joue t'on le Tout-Atout et le Sans-Atout ?

Des règles d'enchères :

- Après 3 'Passe', peut-on remonter sur soi-même mais à une autre couleur ?
- Doit-on coincher à la volée ou peut-on attendre que d'autres passent ?
- Combien vaut la générale ? (Peu important en fait, il sera toujours temps d'en aviser)

Des règles au jeu de la carte :

- Peut-on défausser sur son partenaire lorsque celui-ci vient de couper (avec un atout) et qu'il est maître et qu'il nous reste encore de l'atout et qu'on ne peut pas monter ? *Cette règle semble compliquée à expliquer, mais pour le coup elle est vraiment essentielle dans certains cas, et il faut **absolument** connaître son jeu avant de partir !*
- Comment sont pénalisées les erreurs de jeu ?

Une fois la discussion (courte normalement, une ou deux minutes tout au plus) faite sur ces points, il est possible de commencer le jeu dans de bonnes conditions.

#### 9.1.2 Décider des conventions avec son partenaire

Lorsqu'une partie est proposée, il n'est pas rare que notre coéquipier habituel soit absent ou déjà réquisitionné par quelqu'un d'autre ; dès lors, ce sera avec une personne inconnue qu'il faudra jouer. Afin de ne pas faire d'impaires énormes, il est très important de se mettre d'accord sur les conventions utilisées. Suivant la motivation de votre nouveau partenaire, vous pourrez être plus ou moins avancé dans le détail conventionnel recherché. Cependant, pour faciliter la tâche, voici trois points sur lesquels il faut à tout prix s'accorder avant de faire que ce soit :

1. L'ouverture forte à 90 et 110 à une couleur

2. Les nombres d'As et de Valets nécessaires pour ouvrir à 80/90/100 Sans-Atout et Tout-Atout
3. Les types d'appels joués à la carte

Forts de ce jeu de conventions simples, vous ne pourrez pas avoir de grosses surprises au cours de la partie ; il vous sera toujours possible de régler les détails au fur-et-à-mesure.

## 9.2 Fiches récapitulatives

Afin de faciliter la tâche pour le joueur débutant et afin de permettre au joueur plus confirmé de s'améliorer rapidement, un système de tableaux récapitulatifs est mis à disposition dans ce chapitre. C'est donc en quelques sortes un bilan (sans les explications présentes dans chacun des chapitres précédents) sous forme de recettes à appliquer pour s'en sortir dans la majorité des cas pouvant arriver. Les subtilités pourront faire l'objet d'une relecture. Plusieurs fiches sont donc présentées ici ensuite ; voici pour commencer la liste d'abréviations utilisées :

“ Légende : C pour Couleur SA pour Sans-Atout TA pour Tout-Atout V,D,R,A pour respectivement Valet,Dame,Roi,As + pour "et" / pour "ou" “

### 9.2.1 Les ouvertures

Comme son nom l'indique, le tableau ci-dessous présente les enchères d'ouvertures, cela signifie donc que personne n'a encore parlé avant. (Sinon, de nombreuses nuances peuvent intervenir comme nous l'avons vu plus haut.)

Enchère	Jeu type	Exemple	:—- :	:—- :	:—- :	80C	90C	100C	110C	120C
130C		80SA	90SA	100SA		80TA	90TA	100TA		Générale

### 9.2.2 Les relances

Nous considérons ici que personne n'a parlé entre l'ouverture de votre partenaire et vous.

A la couleur :

1. Le Valet d'atout vaut 20 points 2. Le Neuf d'atout second (au moins) vaut 10 points 3. Les As dans les autres couleurs valent chacun 10 points

A tout-atout : A sans-atout :

## 9.3 Conclusion générale de l'ouvrage

Defense a la couleur (entame) actives : realisation ou affranchissement/singleton entame de coupe/entames de raccourcissement avec longueur a l'atout/entames d'atout(?)... contre chelem : couleur non nommee(Albarran)/singleton si main nulle/entame tete de sequence/ a defaut entame atout faire tomber le neuf second avec l'as

# Table des matières

<b>1</b>	<b>Avant-propos</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Quelques points d'histoire</b>	<b>5</b>
<b>3</b>	<b>Les règles classiques</b>	<b>7</b>
<b>4</b>	<b>Compter les points</b>	<b>9</b>
4.1	Le dix de der . . . . .	9
4.2	A la couleur . . . . .	9
4.3	A sans-atout . . . . .	10
4.4	A tout-atout . . . . .	10
4.5	Variante pour le tout-atout . . . . .	10
4.6	Faire un '80' . . . . .	10
4.7	Une belote ? . . . . .	11
4.8	Les chelems et leur valeur . . . . .	11
4.9	La cas des annonces . . . . .	11
4.10	Les primes de coinche . . . . .	11
<b>5</b>	<b>L'enchère</b>	<b>13</b>
5.1	L'ouverture . . . . .	13
5.2	Ouvrir d'un 80 à la couleur . . . . .	13
5.3	Répondre (sur 80) à la couleur de son partenaire . . . . .	14
5.4	La convention du 90 fort . . . . .	15
5.5	Répondre (sur 90) à la couleur de son partenaire . . . . .	16
5.6	Ouvrir à 100couleur . . . . .	16
5.7	Ouvrir à 110couleur et plus : le système des clefs . . . . .	17
5.8	Les réponses aux 100/110/+++couleur . . . . .	17
5.9	Ouvertures à Sans-atout et Tout-atout . . . . .	18
5.9.1	Sans-atout . . . . .	18
5.9.2	Tout-atout . . . . .	18
5.9.3	Les ouvertures supérieures . . . . .	19
5.9.4	Une ouverture spéciale en cas de partance . . . . .	19
5.10	Répondre aux ouvertures TA et SA . . . . .	19
5.10.1	Rester dans l'annonce proposée . . . . .	19
5.10.2	Faire un pari à la couleur . . . . .	20
5.10.3	Contrebalancer radicalement . . . . .	21
5.11	Quand basculer de la couleur vers du tout-atout ? . . . . .	22
5.12	Une halte à sans-atout après une annonce couleur . . . . .	22
5.13	Après une annonce Couleur : quand relancer dans une autre ? . . . . .	23
5.14	Les épineux bicolores . . . . .	24
5.14.1	La partance est à nous . . . . .	24

5.14.2	Partance au partenaire : répondre avec un bicolore . . . . .	25
5.14.3	En deuxième ou quatrième position . . . . .	26
5.14.4	Les bicolores plus rares . . . . .	26
5.15	La belote . . . . .	26
5.16	Le <i>second</i> tour . . . . .	27
5.17	Monter au capot . . . . .	27
5.18	Le cas particulier de la Générale . . . . .	29
5.19	La succession des tours d'enchères . . . . .	29
5.20	La compétitivité et les relances de 10 sur la ligne adverse . . . . .	29
5.21	L'écoute des adversaires . . . . .	31
5.22	L'opposition : la coinche . . . . .	31
5.23	Le 80 quatrième ou l'appel faible . . . . .	32
5.24	Quand annoncer son As troisième d'atout . . . . .	33
5.25	Une question de priorité . . . . .	33
5.26	Vulnérabilité – Risques . . . . .	34
5.27	Pour finir avec les enchères . . . . .	35
<b>6</b>	<b>La carte</b>	<b>37</b>
6.1	Plan(s) de jeu à la couleur . . . . .	37
6.1.1	Le souvenir des enchères . . . . .	37
6.1.2	Défense . . . . .	37
6.1.3	Attaque . . . . .	37
6.2	Plan(s) de jeu à sans-atout . . . . .	37
6.3	Plan(s) de jeu à tout-atout . . . . .	37
6.4	L'entame en attaque . . . . .	37
6.5	L'entame en défense . . . . .	38
6.6	La coupe . . . . .	39
6.7	La défausse . . . . .	39
6.7.1	Avec des atouts . . . . .	39
6.7.2	Sans aucune forme de coupe possible . . . . .	39
6.8	L'impasse . . . . .	39
6.9	Les appels aux clefs . . . . .	40
6.9.1	En défense . . . . .	41
6.9.2	En attaque . . . . .	41
6.10	Les appels Paire/Impaire . . . . .	42
6.11	Attaquer sous un contre . . . . .	43
6.12	Mener un capot . . . . .	43
<b>7</b>	<b>Méthodes complémentaires</b>	<b>45</b>
7.1	La mémoire du jeu précédent . . . . .	45
7.2	Compter efficacement les cartes tombées . . . . .	45
7.3	Tenir compte des statistiques et des annonces . . . . .	45
7.4	Quantification numérique d'une main de coinche . . . . .	45
<b>8</b>	<b>Les variantes</b>	<b>47</b>
<b>9</b>	<b>Bilans</b>	<b>49</b>
9.1	Faire rapidement connaissance . . . . .	49
9.1.1	Se mettre d'accord sur les règles de jeu . . . . .	49
9.1.2	Décider des conventions avec son partenaire . . . . .	49
9.2	Fiches récapitulatives . . . . .	50

9.2.1	Les ouvertures . . . . .	50
9.2.2	Les relances . . . . .	50
9.3	Conclusion générale de l'ouvrage . . . . .	50