



Règles

I. L'Enchère

1. Enchère annoncée, enchère retenue (on tolère une erreur par partie)
2. On peut reparler au tour suivant après avoir passé
3. Dire « **je passe** » lorsque c'est son tour et qu'on ne fait pas d'enchère
4. Il faut que les 4 joueurs (soi-même compris) aient passés pour clôturer l'enchère
5. Possibilité d'annoncer **tout atout ou sans atout pour Capot uniquement**
6. On peut coincher (=cogner sur la table) toute annonce en cours **avant** que le 4ème joueur ait passé et avant que l'annonce suivante soit énoncée entièrement
7. S'il y a coinche, laisser un laps de temps (10s) pour surcoincher (=cogner 2 fois sur la table)

II. Les scores marqués

1. La capot annoncé vaut 250 pts
2. La chute (80 et capot y compris) fait marquer 160 pts aux vainqueurs
3. La coinche multiplie les points de l'enchère par 2
4. La surcoinche multiplie les points de l'enchère par 4
5. Une manche se gagne au bout de 1010 pts
6. Une équipe annonçant 80 doit bien faire 80 pts sur la partie et non 81 (pas de litige)

III. Le jeu cartes

1. Pas de partie de chauffe (sinon le demander et se mettre d'accord avant de commencer)
2. Le plus jeune commence à distribuer
3. Le joueur à droite du donneur doit couper le jeu avant la distribution
4. Lors de la donne, 8 cartes sont distribuées aux 4 joueurs par lot de 2 et 3 cartes
5. On distribue et joue les cartes dans le sens des aiguilles d'une montre
6. On ne mélange pas le jeu entre les manches
7. On doit toujours jouer la couleur demandée
8. Carte posée (carte vue), carte jouée !
9. On est toujours obligé de monter à l'atout
10. On peut toujours se défausser lorsque son partenaire est maître
11. La belote et rebelote ni tout autre annonce n'existe pas, ne pas l'annoncer.

IV. Les fautes de jeu

1. Chaque joueur a droit à une fausse donne de « l'amitié » par partie, la 2nde donnera 80 pts aux adversaires
2. Si un joueur fait une renonce (=jouer hors de son tour ou jouer une mauvaise carte) et qu'il s'en rend compte de suite, on le tolère une fois. La 2nde fois donnera 80 pts aux adversaires.
3. Si on ne se rend pas compte d'une fausse donne ou d'une renonce, l'équipe fautive ne marquera pas de points sur la partie. L'équipe non fautive marquera les points si elle gagne.
4. Pendant la partie, on ne parle pas de son jeu ou de tout ce qui a rapport avec ses cartes, la 1ère fois est tolérée, la seconde fois coûtera 80 points à l'équipe.
5. Si on met plus de 1mn à jouer, c'est toléré la première fois, la seconde fois coûtera 80 points à l'équipe, la seconde fois, l'équipe sera considérée comme perdante.
6. Pas d'appel marqué, ni de tricherie pour faire connaître son jeu.

Pour tout autre litige, question, proposition, en référer à coinche@lanespirit.org