



2 à 4 joueurs



9 ans et +



30 minutes



La

CHOUINE



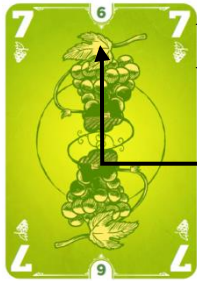
La chouine est un jeu de cartes de la vallée du Loir dont les origines remontent au 16^{ème} siècle. **Jérémie Caplanne** (auteur) et **Vincent Danet** (illustrateur et graphiste) vous proposent une adaptation mécanique et graphique de ce jeu de plis traditionnel.

*But du jeu: gagnez deux manches pour remporter la partie!
Pour gagner une manche, vous devrez totaliser plus de points que les autres joueurs grâce aux cartes que vous ramassez et grâce aux combinaisons que vous réalisez.*

- 1- LES CARTES
- 2- PREPARATION D'UNE MANCHE
- 3- DEROULEMENT D'UN PLI
- 4- LES COMBINAISONS
- 5- FIN D'UNE MANCHE

1- LES CARTES

- 32 cartes de jeu : 4 familles de forces 1 à 8



Force

Famille

Valeur en points pour la fin de manche



Les cartes « couronne » sont les atouts

- 13 cartes combinaison



Utilisez cette carte combinaison lors des parties avec 2, 3 ou 4 joueurs

Valeur en points pour la fin de manche



- 5 cartes récompense



- 1 carte QR code



Pour accéder aux règles de jeu en ligne

2- PREPARATION D'UNE MANCHE

1- Placez les cartes combinaison faces visibles au centre de la table. Pour les cartes Architecte, Briscard et Chouine, ne gardez que les cartes correspondant au nombre de joueurs (petits chiffres indiqués en haut). *Les cartes inutilisées sont écartées du jeu.*

2- Mélangez les 32 cartes de jeu et distribuez :

5 cartes par joueurs à 2 joueurs

4 cartes par joueurs à 3 joueurs

3 cartes par joueurs à 4 joueurs

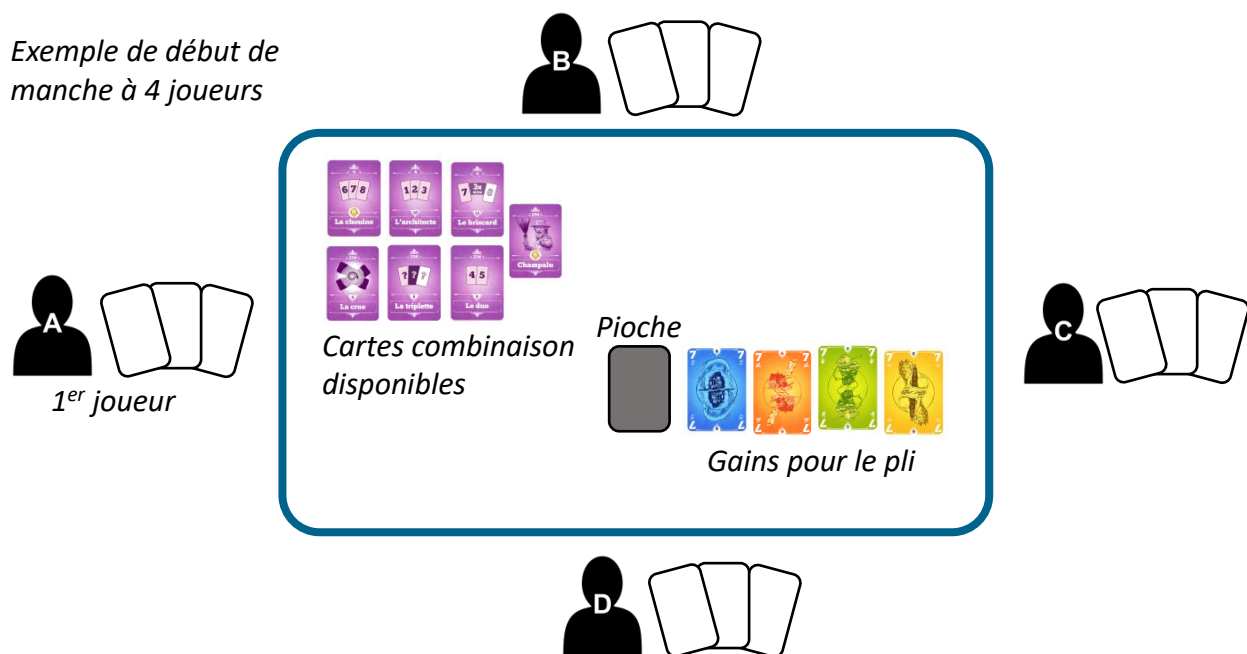
Formez une pioche avec le reste des cartes de jeu.

Attention! A 3 joueurs, écartez 2 cartes faces visibles qui ne seront pas jouées lors de cette manche.

3- Désignez un 1er joueur. Le 1er joueur change dans le sens horaire à chaque début de manche.

Une manche se décompose en une succession de plis. Un pli est réalisé quand chaque joueur a joué une carte de sa main.

Exemple de début de manche à 4 joueurs



3- DEROULEMENT D'UN PLI

Au début de chaque pli, retournez faces visibles autant de cartes de la pioche qu'il y a de joueurs.

Puis, en commençant par le 1er joueur et chacun à votre tour dans le sens horaire, effectuez les actions suivantes:

- 1. Si vous avez en main les cartes correspondantes à une combinaison disponible, révélez-les et gagnez la carte combinaison (*voir le chapitre dédié*).**
- 2. Jouez la carte de votre choix parmi celles que vous avez en main.**

Quand chaque joueur a joué une carte, regardez qui gagne le pli:

- C'est celui qui a joué la carte d'atout la plus forte.
- Sinon c'est celui qui a joué la carte la plus forte de la même couleur que celle du 1er joueur.
- Sinon c'est le 1er joueur qui gagne.

Il ramasse toutes les cartes du pli et les conserve devant lui, faces cachées. Il est le seul à pouvoir les consulter.

Enfin, chaque joueur, en commençant par celui qui a gagné le pli puis un à un dans le sens horaire, complète sa main en choisissant une nouvelle carte de jeu parmi celles qui ont été retournées près de la pioche. *Quand il n'y a plus de cartes dans la pioche, vous continuer à jouer avec les cartes qui vous restent en main.*

Le joueur qui a gagné le pli entame le pli suivant.

4- LES CARTES COMBINAISON

Chacune de ces cartes indique une combinaison qui rapporte des points en fin de manche. *Les combinaisons les plus fortes, comme La chouine et Champalu, permettent même de remporter immédiatement la manche, sans compter les points.*

Lorsque c'est à vous de jouer, gagnez une carte combinaison disponible en montrant aux autres joueurs toutes les cartes de votre main qui correspondent à cette combinaison. Dans ce cas, ramassez la carte combinaison et conservez-la devant vous jusqu'à la fin de la manche, elle ne sera plus disponible pour les autres joueurs. **Enfin, jouez une des cartes de cette combinaison pour le pli en cours.**

Attention! A votre tour de jeu, vous ne pouvez gagner qu'une seule carte combinaison.



LA CRUE

Gagnez le dernier pli d'une manche.
Cela rapporte 4 points.



LE DUO

Révélés un 4 et un 5 de la même couleur.
Cette combinaison rapporte 6 points.



LA TRIPLETTE

Révélés trois cartes de même valeur (peu importe les couleurs). Cette combinaison rapporte 8 points.



CHAMPALU

Soyez le seul à ne marquer aucun point en fin de manche: vous gagnez immédiatement la manche, quel que soit le score des autres joueurs !



L'ARCHITECTE

Révélés une suite de cartes de même couleur commençant par un 1. Cette combinaison rapporte 10 points.



LE BRISCARD

Toutes vos cartes sont de valeurs 7 et/ou 8.
Cette combinaison rapporte 12 points.



LA CHOUINE

Révélés une suite de cartes de même couleur finissant par un 8. Gagnez immédiatement la manche!

5- FIN D'UNE MANCHE

Enchaînez les plis jusqu'à ce que toutes les cartes de la pioche ainsi que celles en mains aient été jouées. A ce moment, additionnez les points des cartes de jeu et des cartes combinaisons que vous avez gagnées. Celui qui totalise le plus de points remporte la manche, il gagne une carte récompense.

Plusieurs joueurs peuvent remporter la manche. Dans ce cas, chacun gagne une carte récompense.

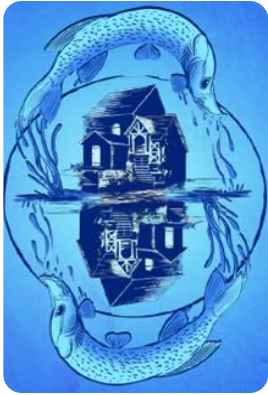
FIN DE PARTIE

Le premier joueur à obtenir deux récompenses devient Grand Chouineur !

Sinon, réinitialisez le jeu pour lancer une nouvelle manche.



LA SYMBOLIQUE DES CARTES



Les cartes « poisson »
représentent le Loir
qui traverse Vendôme
avec un brochet
sautant au-dessus du
Moulin de Moncé à
Saint Firmin des Prés.



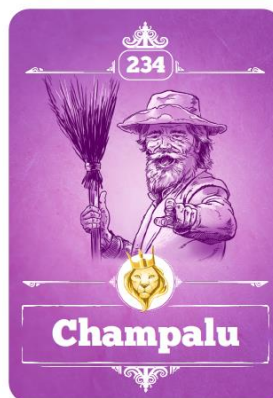
Les cartes
« couronne »
représentent le lion
couronné, blason de
la ville de Vendôme,
assis autour de
l'horloge de la place
Saint Martin.



« Mignonne, allons
voir si la rose ». Les
cartes « rose »
représentent le poète
Pierre de Ronsard né
au manoir de la
Possonnière, près du
village de Couture-
sur-Loir.



Les cartes « raisin »
représentent le
vignoble de la pente
des coutis à
Vendôme. Dessinée
dans le bas de la
grappe, on distingue
la loge de vigne.



Ambroise Langlais, né à Busloup vers 1925
est devenu Champalu, un personnage
pittoresque du vendômois. Il vivait en
homme libre en lisière du bois des
Fontaines, où il fabriquait des balais de
bouleau. Peu à peu il est devenu le père
fouettard invoqué par les parents pour
mettre fin aux caprices de leurs enfants.