

# CHINCHÓN

## LE JEU DE CARTES

Bienvenue dans le monde passionnant du Chinchón ! Votre mission est d'obtenir la suite tant convoitée de 7 cartes d'une même enseigne, la mythique Chinchón ! La victoire est également assurée si tous les autres joueurs atteignent 100 points. Combinez astucieusement vos cartes, réengagez-vous au bon moment et jouez stratégiquement pour totaliser le moins de points possible.

**Nombre de personnes :**

– 2 à 4 avec un seul jeu.

– 5 à 8 avec deux jeux.

**Âge recommandé : 8 +.**

**Matériel : ensemble des cartes de la Baraja.**

### BUT DU JEU

Obtenir la meilleure combinaison de cartes à la fin de chaque manche pour totaliser le moins de points possible. Combiner des cartes en suites (p. ex. 1-2-3), trios ou carrés de même valeur (p. ex. 2-2-2) ou en Chinchón : suite de 7 cartes de la même enseigne (p. ex. 1-2-3-4-5-6-7 de deniers). Rester sous la barre des 100 points ou obtenir un Chinchón pour remporter immédiatement la partie.

### MISE EN PLACE

1. Mélangez les cartes et distribuez-en 7 à chaque joueur.
2. Les cartes restantes constituent la pioche. Placez-la au centre de la table et révélez la première carte pour former la défausse.
3. Désignez le premier joueur. Pourquoi ne pas choisir la personne dont les vêtements comportent le plus de couleurs du logo de Zacatrus (rouge, bleu, jaune, vert ou noir) ?

La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.



# CHINCHÓN

## LE JEU DE CARTES

### DÉROULEMENT DE LA PARTIE

#### Déroulement d'une manche :

La partie se joue en un enchaînement de manches, comprenant chacune plusieurs tours.

La personne à droite de celle qui a distribué joue en premier.

À votre tour, vous devez :

- Piocher une carte, **soit** :
  - la première carte de la défausse (face visible) ;
  - la première carte de la pioche (face cachée).
- Défausser une carte de votre main. Votre main ne peut jamais contenir plus de 7 cartes à la fin de votre tour. Choisissez judicieusement les cartes que vous conservez pour obtenir les combinaisons les plus intéressantes.

#### Fin d'une manche

Une manche prend fin dès qu'un joueur décide de la conclure, en annonçant « **Je clos !** ».

- 🕒🕒 **ATTENTION !** Vous ne pouvez clore qu'à partir de la 2e manche (une fois que tous les joueurs ont joué au moins une fois) et que si votre main totalise 3 points ou moins.

**Combinaison de cartes :** Une fois la manche terminée, tous les joueurs révèlent l'ensemble des combinaisons de leur main. En commençant par la personne qui a clos la manche, et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur essaye d'associer ses cartes restantes (non combinées) avec les combinaisons des autres joueurs.

#### Important :

- Si un joueur totalise -10 points, les autres joueurs ne peuvent pas associer leurs cartes avec ses combinaisons.
- Si un joueur totalise -20 points en fermant la manche, aucun joueur ne peut associer ses cartes non combinées.



# CHINCHÓN

## LE JEU DE CARTES

### Décompte des points :

Les points sont totalisés à la fin de chaque manche, une fois toutes **les associations possibles terminées**.

⦿⦿ **ATTENTION !** Additionnez ou soustrayez les points de chaque joueur au fil des manches et notez-les bien sur une feuille.

Les points sont comptés ainsi :

- **Deux trios et une carte non combinée** : valeur de la carte non combinée. Les trios ne valent pas de points.
  - Exemple : à la fin de la manche, Maria a la main suivante : 1-1-2-3-10-11-12. Elle peut clore la manche si elle le souhaite. Lors du décompte de points, elle laisse le 1 seul et combine 1-2-3 et 10-11-12. Ainsi, elle ne totalise que 1 point pour cette manche, puisque c'est sa seule carte non combinée.
- **Un trio et un carré** : -10 points.
  - Exemple : à la fin de la manche, Laura a les combinaisons suivantes : 1-2-3 et 7-10-11-12. Toutes ses cartes sont combinées et sa main lui permet de retrancher 10 points à son total global.
- **Deux carrés** : -20 points.
  - Exemple : lors de son tour, avant de se défausser, Pablo se retrouve avec deux carrés. Toutes ses cartes sont combinées par groupes de 4 cartes, y compris la carte qu'il vient de piocher. Il retranche 20 points à son total global. Seule la personne dont c'est le tour peut clore la manche ainsi.
- **Cartes non combinées** : total de la valeur de chaque carte, à l'exception des figures qui valent chacune 10 points.
  - Exemple : à la fin de la manche, Chema a un carré et deux cartes non combinées : 2-3-4-5 et 11-12. Il totalise donc 20 points.
- **Chinchón** : suite de 7 cartes d'une même enseigne : victoire immédiate
  - Exemple : à la fin de la manche, Sergio a la main suivante : 4-5-6-7-10-11-12. Il remporte immédiatement la partie.



# CHINCHÓN

## JEU DE CARTES

### FIN DE LA PARTIE

Les règles suivantes s'appliquent à la fin de la partie.

- **Réengagement** : un joueur qui dépasse 100 points pour la première fois peut choisir de se réengager pour continuer à jouer. Il revient en jeu avec le même total que le joueur ayant le plus de points.
  - Exemple : à la fin d'une manche, une fois le décompte de points effectué, Maria totalise 70 points, Sergio 80 et Caroline 105. Caroline se réengage avec 80 points (le total de Sergio).
- **Élimination** : un joueur qui dépasse 100 points pour la seconde fois est éliminé.
- **Dépassement simultané** : si tous les joueurs, à l'exception de celui qui a clos la manche, dépassent simultanément 100 points, ce dernier remporte immédiatement la partie. Les joueurs ne peuvent pas se réengager dans ce cas.

La victoire revient au dernier joueur restant, une fois que tous ses adversaires ont dépassé la limite préétablie (généralement 100 points). La victoire est aussi acquise immédiatement par toute personne réalisant un Chinchón lors d'une manche.

DÉCOUVREZ TOUS NOS JEUX SUR  
ZACATRUS.FR

