RETOURNEZ LA SITUATION !

3-5

20'

8+

CHOUINEURS



LA RÈGLE DU JEU

EN VIDÉO

Manigancez avec la reine Decker, le roi Telet, l'enchanteur Roger Rape-Vite et même les dragons Bert, Naze et Bianca, pour réussir vos plans et avoir la mainmise sur le royaume !

FRÉDÉRIC VUAGNAT

CROCOTAME

BUT DU JEU

Chouineurs est un **jeu de plis** qui se déroule en 4 manches de 7 plis. Au début de chaque manche, vous devez choisir **l'orientation** de votre main de cartes et **parier** sur le nombre de plis que vous pensez pouvoir gagner durant la manche. Respecter ce pari vous rapportera un maximum de points. Autrement, mettez-vous à **chouiner**, ça aide… Au terme de la 4e manche, le joueur ayant le plus de points l'emporte.

CONTENU

44 cartes Intrigants
(bicolores)

Recto



Verso

1 carte Rappel
Indiquant la répartition des cartes Intrigants



25 cartes Pari
(5 par couleur)

Recto



Verso

POUR LES HABITUÉS DES JEUX DE PLIS :

Il y a quatre types d'Intrigants.
La **Reine** (bleu) et le **Roi** (rouge) n'ont pas vraiment de pouvoir : ce sont donc les **couleurs** !
L'**Enchanteur** (jaune) fait un peu de magie : l'Enchanteur est donc l'**atout** ! Il l'emportera toujours sur la Reine et le Roi.
Les **Dragons** (noir) sont des créatures nées de la magie : ils sont donc tout naturellement des **super-atouts** ! Ils gagneront toujours le pli.



MISE EN PLACE

1. Placez la carte Rappel au centre de la table.
2. Récupérez chacun les 5 cartes Pari d'une même couleur.
3. Munissez-vous d'une plume et d'un parchemin (non fournis) afin de noter les scores à la fin de chaque manche.
4. Distribuez 7 cartes Intrigants à chaque joueur.
5. Placez les cartes Intrigants restantes en une pile face cachée. Elles constituent la réserve.
6. Le joueur qui peut pleurnicher là, tout de suite, est désigné meneur.

La première manche peut débuter !



DÉBUTER UNE MANCHE

Chaque joueur récupère ses **7 cartes Intrigants** et les **regarde dans un premier sens**. Ensuite, il les **tourne** pour **les consulter dans l'autre sens**.

Puis, il **choisit le sens définitif** de son paquet de cartes Intrigants : c'est **sa main** pour cette manche.

Enfin, il **sélectionne une carte Pari** et la pose face cachée devant lui. Plusieurs paris sont indiqués sur ces cartes. Si, à la fin de la manche, le joueur a remporté un nombre de plis égal à l'un des paris de la carte sélectionnée, il gagne les points associés (inscrits au-dessus du pari réalisé).

Une fois que tous les joueurs sont prêts, ils révèlent simultanément leur carte Pari et la posent, face visible, devant eux, afin que leurs adversaires puissent la voir.

La préparation de la manche est terminée, vous pouvez passer aux 7 plis (il y en a autant que de cartes en main).

ATTENTION : il est interdit de changer le sens d'une carte de votre main, sauf lorsque vous Chouinez !

Salomé a reçu les cartes suivantes.



Lorsqu'elle les tourne ↻, elle se retrouve avec le 13 et le 26 rouge, le 25 et le 29 bleu, le 9 et le 13 jaune et le 40 noir. Elle choisit de jouer dans ce sens, avec lequel elle estime pouvoir faire 3 plis. Elle sélectionne donc cette carte Pari. Ainsi, si elle gagne 2, 3 ou 4 plis, elle gagnera respectivement 3, 9 ou 4 points, et rien du tout si elle fait moins de 2 ou plus de 4 plis !



DÉROULEMENT D'UN PLI

Chacun des 7 plis d'une manche se déroule ainsi :

Le meneur ouvre le pli en jouant une des cartes de sa main, **sans aucune restriction**. La couleur de **cette carte est la couleur demandée**. Puis, chacun son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, **chaque joueur joue une carte** de sa main, en respectant les règles suivantes :

S'il a une carte de la couleur demandée, il doit la jouer.

S'il n'a pas de carte de la couleur demandée, alors **il peut jouer la carte de son choix.**



Qu'il ait ou non la couleur demandée, un joueur **peut** toujours choisir de **jouer une carte noire**.

Une fois que tous les joueurs ont joué une carte, **on détermine qui Chouine** et **qui remporte le pli**.

Le joueur ayant joué la carte de **plus petite valeur** (quelle que soit sa couleur) est le **Chouineur**. Il choisit un de ces deux bonus :

Chouiner contre son jeu : il change de sens UNE des cartes de sa main.

OU

Chouiner pour 1 point : il récupère **une carte de la réserve** et la place **sous sa carte Pari**.

Enfin, **remporte le pli**, le joueur qui a joué :



la carte noire de plus forte valeur +



ou si aucun noir n'a été joué, la carte jaune de plus forte valeur +



ou si aucun noir ni jaune n'ont été joués, la carte de plus forte valeur dans la couleur demandée.

Il récupère les cartes du pli et les pose devant lui face cachée, à côté de ses éventuels autres plis gagnés.

S'il vous reste des cartes en main, le gagnant du pli devient le meneur et ouvre un nouveau pli. Sinon, c'est la fin de la manche.

RAPPEL : il est interdit de changer le sens d'une carte de votre main, sauf lorsque vous Chouinez !

NOTE : lorsque vous jouez une carte, placez le côté actif sur la carte Rappel, ainsi tous les joueurs savent quelles sont les couleurs et les valeurs des cartes jouées pour ce pli.

NOTE : vous pouvez jouer des cartes de valeur inférieure ou supérieure aux cartes déjà jouées, cela n'a d'importance que pour déterminer qui gagne le pli et qui Chouine.

NOTE : si plusieurs joueurs sont à égalité avec la plus petite valeur de carte, tous Chouinent et bénéficient du bonus de leur choix.

NOTE : selon la situation et la carte Pari choisie, il peut être intéressant de Chouiner pour détériorer sa main au lieu de l'améliorer.

NOTE : si le meneur ouvre un pli avec un dragon (noir), les autres joueurs doivent jouer un dragon si ils en ont en main.

Frédéric ouvre le pli avec un 11 bleu.



Salomé joue alors son 29 bleu, contente d'avoir une chance de remporter ce pli.

C'était sans compter Muriel qui, n'ayant pas de bleu, joue son 11 jaune. Elle remporte donc ce pli, car le jaune est plus fort que le bleu. De plus, Frédéric et elle peuvent Chouiner, car ils ont tous deux joué une carte de la plus petite valeur !



Frédéric décide de Chouiner contre son jeu et tourne son 3 bleu en 30 jaune, c'est fort !

Muriel préfère Chouiner pour 1 point, il n'y a pas de petit profit !



FIN D'UNE MANCHE

Une fois le 7e pli de la manche joué, les points de chaque joueur sont comptés comme suit :

1 point par carte gagnée en « Chouinant pour 1 point ».
Ces cartes sont ensuite replacées dans la réserve.

+

Si le joueur a remporté un **nombre de plis égal** à l'un des paris de sa carte **Pari**, alors il **marque les points associés**. Puis, il retire du jeu la carte Pari.

Si son **nombre de plis** gagnés **n'égale aucun** des paris de sa carte **Pari**, alors il ne marque **pas de point** pour les paris. Il récupère cependant sa carte Pari et pourra la jouer à nouveau lors d'une prochaine manche.

Notez ces scores sur le parchemin (ou tout autre support adéquat !). Nous vous conseillons de les cumuler à ceux des manches précédentes.



En fin de manche, Salomé décompte 3 plis gagnés. C'est parfaitement ce qu'il lui fallait : elle gagne donc 9 points !



Muriel a un total de 3 plis remportés, c'est en fait très ennuyeux, car elle ne valide aucun pari de sa carte : il lui en fallait 2 au maximum ! Néanmoins, elle a gagné 2 cartes en Chouinant. Elle a donc un score de 2 points pour cette manche !

Si c'était la 4e manche, la partie est terminée !

Sinon, démarrez une nouvelle manche : récupérez et mélangez toutes les cartes Intrigants (y compris celles de la réserve et celles gagnées en Chouinant). Le joueur qui a le score le plus élevé est le nouveau meneur.

NOTE : prenez soin de bien mélanger les cartes avant de les distribuer pour une nouvelle manche et n'hésitez pas à en tourner quelques-unes.

NOTE : en cas d'égalité pour déterminer le nouveau meneur, le meilleur pleurnicheur est désigné nouveau meneur (ou tirez au hasard).

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin après le décompte des points de la 4e manche. Le joueur qui a le plus de points gagne la partie ! En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a remporté le plus de points lors de la dernière manche. Si l'égalité persiste, c'est l'auteur du jeu qui gagne ! En voilà une bonne raison de chouiner !

REMERCIEMENTS

L'auteur remercie sa femme et ses enfants pour leur soutien, ainsi que ses testeurs de l'extrême : toute sa famille et belle-famille, Astien, Jess, Julien, JB, Mat, ainsi que tous les membres de la Compagnie des Auteurs Lyonnais (CAL).

CRÉDITS

Auteur : Frédéric Vuagnat

Illustrateur : Crocotame

v 1.4

BLAM!

Directeur éditorial : Simon Villiot
Directeur artistique : Claude Lucchini
Rédaction des règles : Thibaut François
Relecture & traduction : Ambre Poilvé