

# Chinchón

2-8 joueurs

48 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Moyenne

**Former des brelans et des suites pour minimiser les pénalités des cartes non appariées ; éviter de dépasser 100 points.**

## MISE EN PLACE

- 2 à 8 joueurs utilisent un jeu de 40 ou 48 cartes.
- Distribuer 7 cartes à chaque joueur.
- Les cartes restantes forment la pioche ; une carte démarre le talon de défausse.

## SCORE

- Les cartes non appariées comptent leur valeur nominale en points de pénalité.
- Chinchón (suite de sept cartes de même couleur) rapporte moins dix points.
- Dépasser 100 points de pénalité vous élimine.

*Conseil: Fermez rapidement avec peu de cartes non appariées plutôt que d'attendre une main parfaite.*

## À VOTRE TOUR

- Piocher une carte de la pioche ou du talon de défausse.
- Organiser la main en brelans (même rang) ou suites (couleur identique consécutive).
- Se défausser d'une carte pour terminer son tour.
- Fermer quand les 7 cartes forment des combinaisons valides.

Chinchón est un jeu de cartes de style rami très populaire joué dans toute l'Espagne et l'Amérique latine. Les joueurs piochent et se défaussent pour former des brelans et des suites, en cherchant à fermer avec le moins de cartes non appariées possible. Ses règles simples et son rythme rapide en font un favori des réunions informelles.

## Objectif

Organiser votre main en combinaisons valides de brelans (même rang) et de suites (couleur identique consécutive) pour minimiser la valeur des cartes non appariées. Le premier joueur à dépasser la limite de pénalité est éliminé.

## Mise en place

1. **Joueurs** : 2 à 8 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Jeu espagnol standard de 40 ou 48 cartes, ou un jeu de 52 cartes selon la région.
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit 7 cartes.
4. **Talon et défausse** : Les cartes restantes forment la pioche. La carte du dessus est retournée pour démarrer le talon de défausse.

## Déroulement du jeu

1. **Pioche** : À votre tour, piochez une carte de la pioche ou du talon de défausse.
2. **Formation de combinaisons** : Organisez votre main en brelans de trois ou quatre cartes de même rang, ou en suites de trois cartes ou plus consécutives dans la même couleur.
3. **Défausse** : Terminez votre tour en vous défaussant d'une carte sur le talon de défausse.
4. **Fermeture** : Lorsque vous pouvez former les sept cartes en combinaisons valides avec une défausse finale, vous fermez la manche.

## Décompte des points

- **Cartes non appariées** : Chaque carte non appariée compte sa valeur nominale en points de pénalité.
- **Chinchón** : Fermer avec les sept cartes formant une seule suite de même couleur rapporte moins dix points (un énorme bonus).
- **Élimination** : Les joueurs dépassant 100 points de pénalité sont éliminés de la partie.

## Variantes

---

- **Chinchón avec jokers** : Les jokers ou certaines cartes servent de cartes sauvages pouvant remplacer n'importe quelle carte dans une combinaison.
- **Chinchón argentin** : Utilise un jeu de 48 cartes et des seuils de décompte légèrement différents.

## Conseils et stratégies

---

- Fermez rapidement quand vos cartes non appariées sont peu nombreuses, plutôt que d'attendre une main parfaite. La rapidité réduit le risque que vos adversaires vous surprennent avec des cartes non appariées.
- Observez ce que vos adversaires prennent dans le talon de défausse pour comprendre quelles combinaisons ils construisent.

## Conseils et stratégie

---

Équilibrez le désir d'un Chinchón parfait avec le besoin pratique de fermer rapidement. Fermer tôt avec peu de cartes non appariées est souvent préférable à courir après la suite de sept cartes insaisissable.

Le talon de défausse est une mine d'informations. Suivre ce que vos adversaires prennent vous révèle leur stratégie, et bien choisir vos propres défausses évite d'alimenter leurs combinaisons.