

Règle du jeu de la Chouine

Par Jacques Proust

Edité par l'association de sauvegarde du château de Lavardin

INTRODUCTION

La Chouine est un jeu de cartes très répandu dans le Centre-Ouest de la France et plus spécialement dans la Vallée du Loir. Ses origines remontent au XVI^e Siècle. Elle connaît un renouveau certain depuis une décennie et conquiert graduellement toutes les classes de la Société. Une compétition originale dénommée "championnat DU MONDE DE LA CHOUINE " est organisée chaque année dans le Loir-et-Cher, à LAVARDIN, "le plus français des villages de France ".

GENERALITES

La Chouine se joue à deux. Elle peut également se jouer à trois ou à quatre, mais si les règles sont sensiblement les mêmes, la manière de jouer diffère beaucoup dans la Chouine à trois ou à quatre. Nous traiterons ici principalement de la Chouine à deux, de loin la plus pratiquée. Pour la chouine à trois ou quatre, voir l'appendice à la fin ...

La Chouine se joue en un certain nombre de parties *ou coups* fixés à l'avance. Elle est gagnée par le joueur qui, le premier, arrive à totaliser ce nombre de parties. Le nombre de parties est généralement fixé à cinq et le jeu se déroule en deux manches gagnantes de cinq parties chacune. Le nombre de parties peut aussi être fixé à trois et le match disputé en une seule manche sèche de trois ou cinq parties.

A la différence des autres jeux usuels et notamment de la belote, lorsqu'une carte est abattue sur le tapis par le joueur auquel la règle fait obligation de jouer, l'adversaire n'est pas tenu de fournir, c'est-à-dire de répondre en abattant une carte de la même couleur et ce tant qu'il y a des cartes au talon. Lorsqu'il n'y a plus de cartes au talon, il y a alors obligation de fournir à la couleur et de monter, c'est-à-dire mettre,

Si on la possède, une carte plus forte lorsque la carte jouée est un atout. A partir du moment où il n'y a plus de cartes au talon, si l'adversaire ne possède pas dans son jeu une carte de la couleur jouée, il est dans l'obligation de couper, c'est-à-dire d'utiliser un atout.

LES CARTES : La Chouine se joue avec un jeu de trente-deux cartes comprenant les quatre emblèmes habituels : trèfle ♣, pique ♠, carreau ♦ et cœur ♥. La série de huit cartes portant le même emblème se nomme une *couleur*. Les huit cartes de chaque couleur sont classées dans l'ordre suivant : **As, Dix, Roi, Dame, Valet, Neuf, Huit et Sept**. L'as est donc la plus forte carte, il prend le Dix, lequel prend le Roi, etc.

L'ATOUT : On appelle *atout* une des quatre couleurs désignée par le joueur qui donne, en retournant la onzième carte. Cette couleur d'atout jouit d'une propriété spéciale. N'importe

quelle carte d'atout, fut-ce la plus faible, est plus forte que n'importe quelle autre carte des trois autres couleurs. Jouer un atout s'appelle couper. Rappelons que la coupe est obligatoire, si l'on ne peut fournir à la couleur, lorsqu'il n'y a plus de cartes au talon.

LE PLI : L'ensemble des deux cartes jouées s'appelle le *pli ou levée*. Le pli est conservé par le joueur qui l'a ramassé. Chaque joueur peut, à tout moment de la partie, consulter ses propres plis. Par contre, il ne peut consulter que le dernier pli ramassé par son adversaire.

LES BRISQUES : Les As et les Dix s'appellent *brisque*. Il y a donc huit brisques dans le jeu.

LES ANNONCES : On appelle annonces les combinaisons de cartes qui procurent à l'un des deux joueurs un avantage. Elles doivent pour compter être réunies dans la main d'un même joueur.

Elles sont de cinq sortes :

- 1 *Le mariage*, c'est-à-dire la combinaison de la même couleur Roi et Dame qui vaut vingt points à la couleur ordinaire et quarante points à la couleur d'atout.
- 2 *La tierce*, c'est-à-dire la combinaison de la même couleur Roi, Dame et Valet qui vaut trente points à la couleur ordinaire et soixante points à la couleur d'atout.
- 3 *Le quarteron (ou quarante)*, c'est-à-dire la combinaison de la même couleur As, Roi, Dame et Valet qui vaut quarante points à la couleur ordinaire et quatre-vingts points à la couleur d'atout.
- 4 *La quinte (ou cinquante)*, c'est-à-dire la réunion dans la main d'un même joueur de cinq brisques qui vaut cinquante points.
- 5 *La Chouine*, c'est-à-dire la combinaison dans la même couleur, As, Dix, Roi, Dame et Valet qui constitue l'annonce absolue et permet au joueur qui la détient de remporter la partie sans qu'il soit nécessaire de continuer plus avant.

Si les deux joueurs réunissent au même instant une chouine dans leur jeu, c'est la première annoncée (d'après les lois du jeu sur l'ordre des opérations) qui l'emporte, sauf si l'une d'entre elles est à l'atout, auquel cas la chouine d'atout est la meilleure. Cette règle est absolue et il ne faut pas accepter la convention voulant que deux chouines réalisées dans la couleur ordinaire s'annulent.

Les annonces, pour être valables, doivent être faites par chaque joueur en même temps qu'il joue sa carte. Lorsque son adversaire a abattu sa carte, il doit montrer son annonce en étalant les cartes qui la composent sur le tapis. Une annonce qui n'a pas été montrée n'est pas valable. Les annonces ne sont pas obligatoires. Un joueur peut volontairement dissimuler une annonce qui renseignerait trop l'adversaire sur son jeu ou renoncer parce qu'il s'est aperçu qu'il allait perdre le coup.

VALEUR DES CARTES : Les cartes sont affectées d'une valeur numérique que donne le tableau suivant :

- | | |
|-------------|--------------|
| 1. AS = 11 | 5. VALET = 2 |
| 2. DIX = 10 | 6. NEUF = 0 |
| 3. ROI = 4 | 7. HUIT = 0 |
| 4. DAME = 3 | 8. SEPT = 0 |

LE TALON : Les cartes non distribuées lorsque la partie commence constituent le *talon*. Elles sont posées en tas face contre le tapis. C'est dans ce talon que chaque joueur prendra une carte après chaque levée dans l'ordre des opérations tel qu'il est expliqué dans la rubrique "La Partie".

LA RETOURNE : On appelle ainsi la *onzième* carte retournée par le donneur. Cette carte constitue l'atout.

LE SEPT D'ATOUT : La carte d'atout de valeur *sept* peut être échangée par le joueur qui la détient contre la retourne. Cet échange n'est pas obligatoire. Toutefois, lorsqu'il n'y a plus que deux cartes au talon, le joueur qui s'apprête à lancer sa carte le premier, doit si l'échange n'a pas été effectué, annoncer " au sept ".

LA PARTIE

LE TIRAGE : Le jeu étant étalé en éventail sur la table, la face contre le tapis, les deux adversaires tirent chacun une carte et la retournent. Si les cartes sont de même valeur, on recommence le *tirage*. C'est au joueur qui a tiré la plus petite carte qu'incombe la donne. On l'appelle le donneur.

LE MELANGE : Le donneur bat les cartes. Les cartes doivent être mêlées face en dessous et de façon que son adversaire puisse voir qu'elles sont convenablement battues. On ne saurait trop recommander de mélanger soigneusement et complètement les cartes, car certains joueurs ont la mémoire visuelle des cartes très développée. Ils se rappellent très bien la composition des plis du coup précédent. En se fondant sur l'insuffisance du *mélange*, ils arriveraient à prévoir les cartes qu'il vont tirer au talon et à connaître en partie celles que leur adversaire a en main.

Observons à ce propos que chaque joueur a le droit strict de battre les cartes, sans que le donneur ait à s'en formaliser. Le donneur a seulement le privilège de pouvoir les battre en dernier.

Une fois les cartes battues, le donneur les tend à couper à son adversaire. Celui-ci doit obligatoirement couper et non pas se contenter de taper sur le dos du jeu. Pour couper, il sépare le jeu en deux parties, puis il place la partie supérieure en avant de la partie inférieure en direction du donneur. Le donneur achève le coup en plaçant au-dessus la partie qui était en dessous.

La coupe doit se faire franchement, sans hésitation, sans tripoter le jeu, d'un seul coup. Elle est nulle s'il a été coupé moins de quatre cartes ou si une carte a été vue.

LA DONNE : Le donneur distribue les cartes une par une en commençant par son adversaire. Il les détache nettement du paquet et les lance sur le tapis en prenant bien garde qu'elles ne se retournent pas.

Il donne cinq cartes à son adversaire, cinq à lui-même. Il retourne la onzième carte et la place en évidence sur le tapis à côté du talon, c'est-à-dire du restant du jeu placé la face contre la table. Cette onzième carte désigne la couleur de l'atout.

LA MALDONNE : On dit qu'il y a *maldonne* lorsqu'une erreur ou une faute a été commise pendant la donne. Il y a maldonne -

- 1 Si l'une des cartes a été vue par un joueur auquel elle n'était pas destinée.
- 2 Si la donne n'a pas été faite conformément à la règle du jeu.
- 3 Si l'on s'aperçoit que le jeu de cartes est incomplet.
- 4 Si un joueur a trop de cartes ou pas assez.
- 5 Si un joueur ramasse le jeu d'un autre joueur.

En cas de maldonne, c'est au donneur qu'il appartient de donner à nouveau.

LA MARCHÉ DU COUP : C'est à l'adversaire du donneur qu'il appartient de donner la première carte. Il la jette, la face exposée sur le tapis. Le second joueur, en l'occurrence le donneur, jette à son tour une carte. Toute carte jetée sur le tapis est considérée comme jouée même si elle n'a pas encore été recouverte par la carte jetée par l'autre joueur.

Le pli appartient au joueur :

- ayant, si les deux cartes jouées sont de la même couleur, jeté la carte de la plus forte valeur numérique ;

- ou ayant coupé, c'est-à-dire jeté un atout

- ou à celui ayant jeté sa carte le premier si son adversaire n'a pas fourni à la couleur.

Rappelons qu'il n'y a pas d'obligation de fournir à la couleur tant qu'il reste des cartes au talon. Le joueur ayant ramassé le pli tire une carte au talon. Son adversaire tire une carte à son tour et la partie continue par l'envoi d'une carte sur le tapis par le joueur ayant ramassé le pli et ainsi de suite jusqu'à l'épuisement des cinq cartes, l'attaque appartenant toujours au joueur qui vient de ramasser le pli. Il y a alternance, le donneur changeant à tour de rôle à chaque partie.

En cas de match en plusieurs manches, c'est le joueur qui, lors du tirage initial, a tiré la plus forte carte qui devient le donneur pour la première partie de la deuxième manche, l'alternance se déroulant ensuite comme indiqué au paragraphe précédent. En cas de belle, il est procédé à un nouveau tirage.

DIX DE DERNIERE : Communément appelé " dix de der ", cet avantage appartient au joueur qui a ramassé le dernier pli et qui, lors du décompte des points, en ajoute dix à son total.

LE COMPTE DES POINTS : Le dernier pli étant ramassé, chaque joueur compte ses points. Pour cela il fait l'addition des points que représentent les cartes des plis qui lui sont échus et ceux découlant de ses annonces valables. Celui qui a ramassé le dernier pli ajoute dix.

Dans la pratique, on compte les points des brisques, des annonces et du dix de der et l'addition de ces éléments permet de déterminer le vainqueur. Il est cependant recommandé de procéder au décompte de tous les points sans se limiter à celui des brisques et des annonces.

Exemple

Jean a annoncé un mariage de couleur ordinaire et a ramassé le dernier pli. Ses plis renferment

1	Sept	0 point	
1	Huit	0 point	
3	Neuf	0 point	
2	Valets	4 points	(2 X 2)
2	Dames	6 points	(3 x 2)
1	Roi	4 points	(4 X 1)
1	Dix	10 points	(10 X 1)
3	As	33 points	(11 X 3)

Auxquels il y a lieu d'ajouter :

20 points pour le mariage de couleur ordinaire

10 points pour le dix de dernière

Total : 87 points

Charles a annoncé un mariage d'atout. Ses plis renferment :

3	Sept, valeur	0 point	
3	Huit	0 point	
1	Neuf	0 point	
2	Valets	4 points	(2 x 2)
2	Dames	6 points	(3 X 2)
3	Rois	12 points	(4 X 3)
3	Dix	30 points	(10 x 3)
1	As	11 points	(11 x 1)

Auxquels il y a lieu d'ajouter :

40 points pour le mariage d'atout

Total : 103 points

C'est donc Charles qui a gagné cette partie.

En cas d'égalité de points, la partie est déclarée nulle et il est joué une nouvelle partie, le donneur restant le même.

C'est le joueur qui arrive le premier à totaliser le nombre de parties fixé qui est déclaré vainqueur de la manche.

PENALITES

Il est recommandé aux joueurs la plus grande attention lors du tirage des cartes au talon.

Plusieurs cas d'erreurs volontaires ou involontaires peuvent se produire :

- un joueur tire la carte destinée à son adversaire,
- un joueur voit la carte destinée à son adversaire,
- un joueur tire deux cartes.

La sanction de la première erreur est laissée à l'appréciation du lésé qui peut soit, estimer

qu'elle n'a pas d'influence sur le cours du jeu, la partie continuant alors normalement, soit demander que la partie soit rejouée, le donneur restant le même.

En cas de récidive dans la même partie, dès la deuxième erreur, le gain de cette partie sera obligatoirement attribué au lésé. Dans ce dernier cas, le responsable de l'erreur ne pourra s'opposer à l'attribution de la partie litigieuse à son adversaire, même s'il s'agit de la dernière partie décidant du gain de la manche.

QUELQUES CONSEILS POUR BIEN JOUER A LA CHOUINE

Il est recommandé de jouer vite, mais pas trop.

Ne soyez pas étourdi. Pour éviter les erreurs, prenez soin de bien classer vos cartes dans votre main, en alternant les rouges et les noires.

Retenez les cartes déjà tombées.

Entraînez-vous à compter les atouts.

LE VOCABULAIRE DE LA CHOUINE

Nous reprenons dans ce vocabulaire les principaux mots ou expressions utilisés par les joueurs de Chouine

- *Adversaire* : Le joueur contre lequel on joue.
- *Annonce* : Combinaison de cartes réunies dans la main d'un même joueur.
- *Attaquer* : Jouer la première carte.
- *Atout* : Couleur qui a le privilège, dans le cas où la coupe est permise, de prendre toutes les cartes des trois autres couleurs, sans considération de la hauteur de ces cartes.
- *Avoir la donne* : Distribuer les cartes.
- *A voir la main* : Avoir acquis soit par le tirage en début de partie, soit en cours de partie du fait que l'on vient de ramasser un pli, le droit d'attaquer pour la levée suivante.
- *Belle* : Troisième manche qui décide entre deux adversaires en ayant chacun gagné une.
- *Couleur* : Terme qui s'applique non à la teinte des cartes (rouge ou noire), mais à leur emblème trèfle, carreau, cœur, pique.
- *Coup (ou partie)* : L'ensemble des péripéties qui se déroulent depuis la coupe jusqu'au moment où la dernière carte de chaque main a été jouée.
- *Couper* : Cette expression s'emploie dans deux cas :
1 : Action préalable à la donne consistant à séparer le jeu de cartes en deux.
2 : Prise d'une carte avec un atout.
- *Dix de dernière* : Avantage qui vaut 10 points au joueur ayant ramassé le dernier pli.
- *Donner* : Distribuer les cartes,.
- *Faire* : Synonyme de donner.
- *Faire cinq points de chouine* : Pour éviter la confusion dans l'esprit des débutants, nous avons volontairement employé dans cette Règle du Jeu de la Chouine, le mot partie au lieu du mot point, ce dernier terme étant réservé au décompte permettant de désigner le vainqueur du coup.

Les habitués de la Chouine utilisant fréquemment le terme point pour désigner une partie, le

lecteur ne sera donc pas surpris s'il entend un joueur en apostropher un autre, en lui disant "je vais vous faire cinq (ou trois) points de Chouine. Il devra comprendre que ce joueur propose à son adversaire de disputer un match de Chouine en cinq (ou trois) parties gagnantes.

- *Fournir* : Fournir une carte de la couleur jouée. On dit aussi fournir à la couleur.
- *Jeu* :
 - 1: Le paquet de 32 cartes.
 - 2: L'ensemble des cartes que chaque joueur a en main.
- *Levée* : Ensemble des deux, trois ou quatre cartes (selon que l'on joue à deux, à trois ou à quatre) jouées chaque fois par chacun des joueurs.
- *Maldonne* : Erreur commise au cours de la donne.
- *Manche* : L'ensemble des cinq (ou trois) parties. Si la première et la seconde manche sont gagnées par le même joueur, il a gagné définitivement. Si chaque adversaire en gagne une, ils se départagent en jouant une belle.
- *Monter* : Jouer une carte plus forte que celle qui est déjà sur le tapis.
- *Partie* : Synonyme de coup.
- *Passer sous la table* : Expression utilisée couramment par les joueurs de Chouine qui signifie qu'un joueur a remporté d'une manière consécutive tous les coups de la manche, sans que son adversaire ait réussi à en gagner un. Ce dernier est donc "passé sous la table".
- *Pli* : Synonyme de levée.
- *Point* : Unité servant à compter la valeur des cartes et celle des annonces. Ce terme est également utilisé pour désigner une partie (ou coup).
- *Retourne* : Carte retournée par le donneur et qui sert à fixer l'atout.
- *Revanche* : Partie nouvelle que le perdant propose au vainqueur.
- *Talon* : Paquet de cartes restant après la distribution, une fois la retourne étalée.

APPENDICE

LA CHOUINE A TROIS OU A QUATRE : Les règles de la Chouine à deux sont applicables à la Chouine jouée par trois ou quatre joueurs, sauf que :

- Le donneur distribue trois cartes au lieu de cinq et retourne la dixième carte dans la Chouine à deux et la treizième dans la Chouine à quatre,.
- Les annonces sont réduites de cinq à trois

1° *Le mariage*, c'est-à-dire la combinaison de la même couleur Roi et Dame qui vaut vingt points à la couleur ordinaire et quarante points à la couleur d'atout.

2° *Le trente* : c'est-à-dire la réunion dans la main d'un même joueur de trois brisques qui vaut trente points.

3° *La Chouine*, c'est-à-dire la combinaison de la même couleur Roi, Dame et Valet qui constitue l'annonce absolue.

Pour le compte des points, chaque joueur procède au décompte des points que représentent les cartes des plis qui lui sont échus, en y ajoutant ceux découlant de ses annonces valables. Comme dans la Chouine à deux, celui qui a ramassé le dernier pli ajoute dix.

C'est le joueur qui a totalisé le plus grand nombre de points qui est déclaré vainqueur de la partie. La Chouine à trois ou à quatre se déroule en une seule manche de trois ou cinq parties.

Remarque : Dans la Chouine à trois, les deux dernières cartes restant au talon, dont -la retourne remplacée par le sept d'atout, ne sont pas tirées par les joueurs.

LA CHOUINE DE MONDOUBLEAU : Jouée surtout dans le Perche Vendômois, cette Chouine dite " de Mondoubleau " diffère essentiellement de la chouine classique par l'absence de *retourne*.

Après avoir procédé à la distribution des cartes, le donneur ne retourne pas la onzième carte (ou la dixième dans la Chouine à trois ou la treizième dans la Chouine à quatre) qui reste ainsi au talon sans être *étalée* sur le tapis.

Le jeu se déroule donc *sans atout* jusqu'à ce qu'une des combinaisons suivantes *annoncée par joueur ayant la main*

mariage, tierce ou quarteron dans la Chouine à deux ;
mariage dans la Chouine à trois ou à quatre détermine *la couleur de l'atout*.

Le joueur *ayant la main* qui réunit une des combinaisons évoquées ci-dessus, procède à l'annonce et à partir de cet instant, la Chouine de Mondoubleau se déroule suivant le processus de la Chouine classique.

Le joueur qui détient une annonce n'est pas obligé de la valider en étalant les cartes qui la composent. La partie continue alors de se dérouler sans atout.