

JEU DE NAIN JAUNE

Le "Roi-Soleil" fut-il le premier joueur de Nain Jaune en France ?...

Originaire d'Espagne, ce jeu a, dit-on, été introduit en France par le Cardinal Mazarin, qui l'aurait commandé à un cartier de Madrid pour, en effet, l'offrir au futur Louis XIV.

Pour 3 à 8 joueurs à partir de 7 ans

Contenu de la mallette :

1 plateau représentant les « belles cartes » : le Roi de Cœur, la Dame de Pique, le Dix de Carreau, le Valet de Trèfle et le Sept de Carreau, appelé « Nain Jaune ».
5 barquettes de mise, 1 jeu de 54 cartes et 1 jeu de jetons.

But du jeu :

Être celui qui aura le plus de points, après avoir constitué, avec les autres joueurs, des séries de cartes.

Préparation du jeu :

On enlève les jokers du paquet de cartes. On convient de la valeur à donner aux jetons (par exemple 10 pour les plus grands puis 5 et 1 pour les plus petits).
Le plus jeune joueur répartit les jetons entre tous. Puis chacun dépose sa mise sur les « belles cartes », traditionnellement : 1 point sur le Dix de Carreau - 2 sur le Valet de Trèfle - 3 sur la Dame de Pique - 4 sur le Roi de Cœur - 5 sur le Sept de Carreau. On peut augmenter ces valeurs pour jouer plus gros jeu.
Le plus jeune joueur distribue les cartes, face cachée, comme suit :

Nombre de joueurs	3	4	5	6	7	8
Cartes distribuées	15	12	9	8	7	6
Cartes au talon	7	4	7	4	3	4

Les cartes non distribuées ne sont pas utilisées au cours de cette partie. Elles sont mises de côté, face cachée et forment le talon.
Pour les parties suivantes, les joueurs donnent, à tour de rôle, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Principe du jeu :

Le jeu se déroule en plusieurs parties. Au début de chacune d'elles, on mise et distribue les cartes en gardant les points acquis précédemment. Les joueurs vont essayer de se débarrasser d'un maximum de cartes.

Chacun à leur tour, ils déposent leurs cartes sur un tas commun en respectant l'ordre suivant :

1 (AS) - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - Valet - Dame - Roi.

Peu importe la couleur de la carte.

Le joueur situé à droite du donneur commence. Il joue une carte qui lui permet de réaliser la série la plus longue possible. Il n'est pas obligé de démarrer une série par l'As.

Si la dernière carte déposée est par exemple un « 7 », et qu'il n'a pas la carte suivante pour continuer, il annonce « Sans 8 ». C'est alors au tour du suivant de jouer. S'il ne peut pas, il passe son tour. Si aucun joueur n'a la carte nécessaire pour continuer, ou si la série est arrivée au Roi, celui qui a posé la dernière carte entame une nouvelle série avec la carte de son choix.

Si un joueur a une « belle carte », il a intérêt à l'abattre dès que possible pour remporter la mise correspondante et ne pas être pénalisé. En effet, s'il oublie de la jouer, il devra doubler la mise correspondante en fin de partie.

Fin de la partie :

La partie s'achève dès qu'un joueur n'a plus de cartes en main. Il annonce alors « j'arrête », et les autres doivent lui donner 1 point par carte restée en main. Les joueurs qui ont encore une/des « belles cartes » doivent doubler la mise de la barquette correspondante. Ces mises servent pour la partie suivante. Si des « belles cartes » sont au talon, la mise correspondante reste dans la barquette. Pour commencer une nouvelle partie, on ramasse toutes les cartes, y compris celles du talon, on les mélange et on les redistribue.

Fin du jeu :

Un joueur est éliminé lorsqu'il n'a plus de quoi miser ou payer. Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus qu'un seul joueur. Une version plus conviviale consiste à arrêter le jeu dès qu'un joueur est éliminé et à déclarer vainqueur celui qui a le plus de points.

Grand Opéra :

Exceptionnellement, un joueur peut réussir à se débarrasser de toutes ses cartes en une seule fois : cela s'appelle le « Grand Opéra ». Il ramasse alors les mises de toutes les « belles cartes » (qu'il en ait lui-même déposé ou non) et les autres joueurs doivent lui donner un point par carte restée en main.

Nous vous souhaitons de joyeuses parties pleines de rebondissements.

Un jeu de société édité et développé par Dujardin.
Dujardin est une filiale de Jumbo Group.

DUJARDIN, Z.A du Pot au Pin,
Entrepôt A4, 33610 Cestas - France.
Tél : 05 56 72 59 14

SAV : sav@jumboplay.com
© 1976 - 2023 Dujardin.
Jumbo Group. Tous droits réservés.

www.jeuxdujardin.fr

