Le nain jaune

Matériel pour 2 à 8 joueurs

- Un jeu de 52 cartes.
- Un plateau de jeu comportant cinq cases amovibles.
- Des jetons ayant pour valeurs :
  - rond : 1 point ;
  - petit rectangle : 5 points ;
  - grand rectangle : 10 points.

Préparatifs

Distribuer les jetons aux joueurs. Chaque joueur reçoit le même nombre de points, à convenir. Par exemple deux grands rectangles, quatre petits rectangles et vingt ronds, soit soixante points par joueur.

Tirer au sort pour savoir quel joueur distribue les cartes en début de partie.
Convenir d'un sens de distribution et de jeu.

Déroulement d'une manche

Chaque joueur mise des jetons dans chaque case du plateau :

- 1 point sur le 10 de carreau ;
- 2 points sur le valet de trèfle ;
- 3 points sur la dame de pique ;
- 4 points sur le roi de cœur ;
- 5 points sur le 7 de carreau ou « Nain jaune ».

Mélanger les cartes puis les distribuer aux joueurs trois par trois et face cachée.
Laisser un talon de trois à huit cartes face cachée :

Nombre de joueurs	Nombre de cartes par joueur	Nombre de cartes restant au talon
2	22	8
3	15	7
4	12	4
5	9	7
6	8	4
7	7	3
8	6	4

Suivant le sens du jeu, le joueur placé à gauche ou à droite du donneur commence à jouer.

Il pose la première carte de son choix, face visible, en annonçant le nom de la carte. Il fait de même avec les cartes suivantes tant qu'il le peut, dans l'ordre « as, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, valet, dame, roi », sans se préoccuper de leur couleur.
S'il pose un roi, il commence une nouvelle suite à partir de la carte de son choix.

Lorsqu'il s'arrête, il annonce « sans » puis le nom de la carte manquante. Par exemple s'il s'arrête au 9, il annonce « sans 10 ». Le joueur suivant continue la suite de la même façon, s'il le peut. Sinon, il passe son tour et ainsi de suite avec les autres joueurs.
Si aucun des joueurs n'a la carte manquante et si celle-ci n'est pas un roi, le joueur qui a posé la dernière carte passe à la carte suivante.
Si aucun des joueurs n'a la carte manquante et si celle-ci est un roi, le joueur qui a posé la dernière carte commence une nouvelle suite à partir de la carte de son choix.

Lorsqu'un joueur pose une carte représentée sur le plateau, par exemple la dame de pique, il annonce « dame qui prend » et ramasse les jetons misés dans la case correspondante. S'il oublie d'annoncer, les jetons restent dans la case jusqu'à ce qu'ils soient ramassés au cours d'une autre manche.

La manche se termine dès qu'un joueur n'a plus de cartes en main. Il reçoit des autres joueurs l'équivalent en jetons de la valeur des cartes leur restant en main. L'as vaut un point, le 2 vaut deux points, etc. Le 10 et chaque figure valent dix points.
Si un joueur se débarrasse de toutes ses cartes en une seule fois, cela s'appelle « Grand opéra ». Il reçoit, outre le paiement des autres joueurs, tous les jetons misés sur le plateau.

À la fin d'une manche, si un joueur a encore en main une carte représentée sur le plateau, il doit doubler la mise qui est dans la case correspondante. Par exemple, si la case contient huit points, il y rajoute huit jetons d'un point (ou un jeton de cinq point et trois jetons d'un point). Les jetons restent dans la case jusqu'à ce qu'ils soient ramassés au cours d'une autre manche.

Si le talon contient une carte représentée sur le plateau, les jetons misés dans la case correspondante y restent jusqu'à ce qu'ils soient ramassés au cours d'une autre manche.

Le joueur qui avait posé la première carte devient le donneur. Il ramasse toutes les cartes, y compris celles du talon. Les joueurs peuvent commencer une nouvelle manche.

Fin de partie

La partie est finie lorsqu'un joueur ne peut plus miser ou ne peut plus payer un autre joueur.
On peut aussi choisir un nombre de mises ou une durée de partie.

Les joueurs comptent alors leurs jetons, le gagnant est celui qui a le plus de points.

Version 1.5. Texte © 2025 David VANTYGHEM <david.vantyghem@laposte.net>, disponible sous licence CC BY-SA 4.0.