



# Le Nain jaune

Pour 3 à 8 joueurs  
30 mn

## Matériel :

1 coffret de nain jaune (composé de 5 cuvettes)  
1 jeu de 54 cartes  
Des jetons de mise

Le jeu du Nain jaune est apparu en France au 18<sup>ème</sup> siècle, mais le personnage posté sous le fameux 7 de carreau se nommait alors **Lindor**. Ce n'est qu'au début du 19<sup>ème</sup> siècle qu'il sera débaptisé et deviendra le sympathique **nain jaune**.

**C'est un jeu de hasard raisonné aux parties animées et pleines de rebondissements, où les joueurs doivent se débarrasser de leurs cartes en abattant des suites.**

Une partie est composée de plusieurs manches.

En début de partie, les joueurs disposent du même nombre de jetons de mise.

Au début de chaque manche :

- les joueurs posent leurs mises dans les cuvettes du plateau :

- 1 jeton sur le 10 de carreau,
- 2 jetons ..... sur le valet de trèfle,
- 3 jetons ..... sur la dame de pique,
- 4 jetons ..... sur le roi de coeur,
- 5 jetons ..... sur le Nain jaune (7 de carreau).

- le jeu de 52 cartes (pas de joker) est distribué aux joueurs :

- à 3 joueurs ... 15 cartes chacun ... et 7 cartes au talon,
- à 4 joueurs ... 12 cartes chacun ... et 4 cartes au talon,
- à 5 joueurs ... 9 cartes chacun ... et 7 cartes au talon,
- à 6 joueurs ... 8 cartes chacun ... et 4 cartes au talon,

- à 7 joueurs ... 7 cartes chacun ... et 3 cartes au talon,
- à 8 joueurs ... 6 cartes chacun ... et 4 cartes au talon.

**Les joueurs doivent abattre leurs cartes dans l'ordre croissant (de l'as au roi), sans distinction de couleur.**

Le donneur lance la manche en entamant une suite croissante et en annonçant les cartes jouées ; quand il ne peut plus continuer il annonce la carte manquante : « 5, 6, 7, 8, sans 9 ».

Son voisin de gauche prend la relève jusqu'à ce qu'il ne puisse plus continuer : « 9, 10, valet, sans dame ». Et ainsi de suite... Le joueur qui arrive au roi recommence à jouer d'où il veut.

Lorsqu'un joueur abat une carte du plateau du Nain jaune, il l'annonce et empoche la mise correspondante. Un joueur qui oublie de prendre sa mise ou qui n'a pas l'occasion de poser une carte de mise, devra doubler la mise présente dans l'alvéole.

**La manche se termine lorsqu'un joueur se débarrasse de toutes ses cartes. Les autres joueurs lui donnent alors autant de jetons que de cartes leur restant en main.**

Lorsqu'un joueur ne peut plus effectuer les mises de début de manche, il quitte la partie.

***Grand Opéra !? un coup fameux ...***

Lorsque le premier joueur fait défiler toutes ses cartes en un coup, il réalise le « Grand Opéra »

*Bon jeu.*