Règle du nain jaune

Le jeu de cartes à imprimer : règle la plus courante, variantes signalées

2 à 8 joueurs (3 à 8 dans la plupart des règles). 52 cartes sans les jokers, un plateau à cinq cases, des jetons.
But : vider sa main le premier et poser les belles cartes pour gagner des jetons.

◆ Avant chaque manche

- Chaque joueur place **15 jetons** : 1 sur le 10 de carreau, 2 sur le valet de trèfle, 3 sur la dame de pique, 4 sur le roi de cœur, 5 sur le 7 de carreau (le nain jaune).
- Le donneur distribue toutes les cartes une par une, sauf le talon, posé face cachée.

Joueurs	Cartes par joueur	Talon
2	22	8
3	15	7
4	12	4
5	9	7
6	8	4
7	7	3
8	6	4

◆ Le jeu

- Le joueur à gauche du donneur pose une carte de son choix, puis la suite tant qu'il peut, de l'as au roi, **sans tenir compte des couleurs**. Bloqué, il annonce « sans » et la carte qui manque.
- Le joueur suivant continue s'il a cette carte, sinon il dit lui aussi « sans ». Si personne ne l'a, ou après un roi, le dernier à avoir posé repart avec la carte de son choix.
- **Belle carte posée et annoncée** : on prend sa case. Oubliée à l'annonce ou restée au talon : la case reste pour la manche suivante.
- **Grand opéra** : toutes ses cartes d'un coup au premier tour. On prend tout le plateau.

◆ Fin de manche

- Le premier qui pose sa dernière carte gagne. Chaque adversaire lui donne la valeur de ses cartes restantes : **figures 10, as 1, autres cartes leur valeur** (un jeton par carte dans les notices des coffrets).
- Une belle carte restée en main : on ajoute dans sa case autant de jetons qu'elle en contient.
- La partie s'arrête quand un joueur ne peut plus garnir le plateau, ou après le nombre de manches fixé. Le plus de jetons gagne.

◆ À fixer avant de jouer

Qui commence (à gauche ou à droite du donneur) ; belle carte oubliée (la case reste ou on double) ; as à 1 ou à 10 ; comptage à la valeur ou un jeton par carte ; fin de partie. Règle complète, exemple de tour et plateau à imprimer : tabledejeu.fr/jeux-de-cartes/nain-jaune/