

## Le jeu du nain jaune

Nain jaune se joue avec un jeu de 52 cartes normales et plusieurs jetons pour tenir le pointage.

Chaque joueur reçoit un nombre égal de jetons en début de partie. Environ une cinquantaine pour une partie courte et plus pour une partie plus longue.

Cinq cartes sont dessinées sur le plateau de jeu: le dix de carreau, le valet de trèfle, la dame de cœur, le roi de pique et le sept de carreau.

Au début de chaque donne tous les joueurs mettent 15 jetons sur le plateau de jeu, si un joueur en est incapable la partie est terminée. Un jeton par joueur est mis sur le dix de carreau, deux sur le valet de trèfle, trois sur la dame de cœur, quatre sur le roi de pique et cinq sur sept de carreau, le nain jaune.

Les cartes sont mélangées et distribuées une à une aux joueurs en commençant à la gauche du donneur.

Le joueur à gauche du donneur joue sa carte la plus basse qui sont dans l'ordre : as, deux, trois... dix, valet, dame, roi. S'il le peut, il joue la carte qui suit sans tenir compte de la couleur de la carte, par exemple s'il commence avec l'as de pique, il peut jouer n'importe quel deux et pas seulement le deux de pique. Il peut défausser ainsi autant de cartes qui se suivent. S'il n'a pas de carte qui suit celle qu'il a joué, il passe son tour et le joueur à sa gauche peut jouer s'il a une carte qui continue la suite. Celui-ci peut défausser autant de cartes qu'il le peut en autant que les cartes se suivent, s'il ne peut pas continuer la suite, il passe son tour au joueur à sa gauche. La donne s'arrête lorsqu'un joueur a défaussé toutes ses cartes.

Si pendant une défausse un joueur joue une des cartes sur le plateau, il ramasse les jetons placés sur cette carte. Il doit ramasser les jetons au moment où il joue sa carte, sinon les jetons restent sur le plateau.

Si au cours de la donne, tous les joueurs n'ont pas la carte qui suit et doivent passer, le premier joueur qui a passé joue n'importe quelle carte de sa main et peut défausser autant de cartes qu'il le peut en autant que les cartes se suivent.

Quand un joueur n'a plus de cartes, la donne s'arrête et les autres lui payent le nombre de cartes qu'il leur reste en main.

Si à la fin d'une donne, il reste des jetons sur le plateau, ils sont gardés pour la donne suivante. Au début de la donne suivante, les joueurs doivent quand même mettre des jetons sur la case où il y a des jetons. C'est le joueur à gauche du donneur de la donne précédente qui distribue les cartes pour la présente donne.

Si au début d'une donne un joueur n'a pas les 15 jetons pour mettre sur le plateau, la partie se termine et le joueur qui a le plus de jetons est le vainqueur.