

Règles du Nain Jaune

Comment jouer au Nain Jaune

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Se débarrasser de toutes ses cartes avant les autres pour remporter des jetons.
- **Mécanique principale** : Poser des cartes en suites croissantes (as, 2, 3... roi) et récupérer les mises du plateau quand on joue certaines cartes clés.
- **Condition de victoire** : Le joueur qui a le plus de jetons à la fin de la partie gagne.

Salut les amis ! Installez-vous confortablement, on va décortiquer ensemble le **Nain Jaune**, un grand classique des jeux de cartes français. Si vous aimez les jeux comme le [Président](#) ou le [8 Américain](#), vous allez adorer celui-ci. C'est un mélange malin de course aux cartes et de paris sur un plateau, accessible dès le premier essai. Allez, c'est parti !

Le matériel nécessaire

Avant de lancer votre première manche, vérifiez que vous avez tout sous la main :

- Un **jeu de 52 cartes** classique (sans joker).
- Un **plateau de Nain Jaune** avec ses cinq cases (chacune illustrée par une carte spéciale).
- Des **jetons** de trois types : ronds (1 point), petits rectangles (5 points) et grands rectangles (10 points).

On peut jouer de **2 à 8 joueurs**, ce qui en fait un jeu parfait pour les soirées en famille ou entre copains.

Mise en place de la partie

Distribuer les jetons

Chaque joueur reçoit le **même nombre de points en jetons**. Un bon point de départ : 2 grands rectangles, 4 petits rectangles et 20 ronds par personne, soit **60 points chacun**. Vous pouvez ajuster ce montant si vous voulez des parties plus longues ou plus courtes.

Désigner le premier donneur

Tirez au sort (pierre-feuille-ciseaux, la plus petite carte piochée, comme vous voulez !) pour savoir qui sera le premier **donneur**. Décidez aussi du sens de jeu : dans le sens des aiguilles d'une montre ou en sens inverse, à vous de choisir.

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'une manche

Miser sur le plateau

Avant la distribution des cartes, chaque joueur **dépose obligatoirement des jetons** sur les cinq cases du plateau :

Case du plateau	Mise obligatoire
10 de carreau	1 point
Valet de trèfle	2 points
Dame de pique	3 points
Roi de cœur	4 points
7 de carreau (le Nain Jaune)	5 points

Ça fait 15 points de mise par joueur à chaque manche. Gardez ça en tête pour gérer votre stock de jetons !

Distribuer les cartes

Le donneur mélange le paquet et distribue les cartes **trois par trois**, faces cachées. On ne donne pas toutes les cartes : il reste toujours un petit **talon** (un paquet de cartes face cachée) que personne ne verra avant la fin de la manche. Voici la répartition selon le nombre de joueurs :

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

Petite astuce : le talon peut contenir des cartes clés du plateau. Personne ne peut les jouer, et les jetons resteront sur le plateau pour la manche suivante, ce qui fait monter les enchères !

Jouer ses cartes

Le joueur placé juste après le donneur (dans le sens de jeu choisi) commence. Voici comment ça fonctionne :

- Vous posez une carte de votre choix, **face visible**, en annonçant son nom à voix haute (par exemple « 4 ! »).
- Vous continuez à poser les cartes suivantes dans l'**ordre croissant** : as, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, valet, dame, roi. La **couleur** (trèfle, cœur, pique, carreau) n'a aucune importance ici.
- Vous jouez tant que vous avez la carte suivante dans votre main.

Quand vous ne pouvez plus continuer, vous annoncez « **sans** » suivi du nom de la carte qui vous manque. Par exemple : « sans 10 ». C'est alors au joueur suivant de prendre le relais en posant cette fameuse carte manquante (s'il l'a) et de poursuivre la suite.

Les cas spéciaux de blocage

- Si **personne** autour de la table n'a la carte manquante (elle est probablement dans le talon), et que cette carte **n'est pas un roi** : le dernier joueur à avoir posé une carte passe directement à la carte suivante et relance la suite.
- Si la carte manquante **est un roi** (ou si vous venez de poser un roi, car c'est le sommet de la suite) : le joueur qui a posé la dernière carte **commence une nouvelle suite** avec la carte de son choix.

En gros, le roi est toujours un point d'arrêt naturel. Après un roi, on repart de zéro avec n'importe quelle carte.

Récupérer les jetons du plateau

C'est là que ça devient savoureux ! Quand vous posez l'une des **cinq cartes spéciales** du plateau (10 de carreau, valet de trèfle, dame de pique, roi de cœur ou 7 de carreau), vous devez annoncer à haute voix que votre carte « prend ». Par exemple : « **Dame qui prend !** ». Vous ramassez alors tous les jetons accumulés dans la case correspondante.

Attention : si vous oubliez de l'annoncer, tant pis pour vous ! Les jetons restent sur le plateau et attendront qu'un autre joueur les récupère lors d'une prochaine manche. Soyez donc bien concentré, surtout si la cagnotte est grosse. C'est un peu comme au [jeu de la Dame de Pique](#), chaque carte compte et un oubli peut coûter cher !

Fin de la manche

La manche s'arrête dès qu'un joueur **se débarrasse de toutes ses cartes**. Ce joueur est le gagnant de la manche et voici ce qu'il se passe :

- Chaque autre joueur compte la **valeur des cartes** qui lui restent en main et paie cette somme en jetons au vainqueur.
- La valeur des cartes est simple : l'as vaut 1 point, le 2 vaut 2, le 3 vaut 3... le 9 vaut 9. Le **10, le valet, la dame et le roi valent chacun 10 points**.

Carte	Valeur en points
As	1
2 à 9	Valeur faciale (2, 3, 4... 9)

Carte	Valeur en points
10, Valet, Dame, Roi	10 chacun

Le Grand Opéra

Si un joueur réussit l'exploit de poser **toutes ses cartes d'un seul coup** sans interruption, cela s'appelle le « **Grand Opéra** ». En plus du paiement normal des autres joueurs, il rafle **tous les jetons présents sur le plateau**. C'est un coup rare et spectaculaire !

Les pénalités de fin de manche

Deux situations peuvent laisser des jetons sur le plateau :

- Si un joueur a encore en main une **carte spéciale du plateau** (par exemple le 7 de carreau), il doit **doubler la mise** présente dans la case correspondante. S'il y avait 8 points dans la case, il rajoute 8 points de jetons.
- Si une carte spéciale est restée cachée dans le **talon**, les jetons de sa case restent en place pour la manche suivante.

Ces accumulations rendent les manches suivantes de plus en plus palpitantes, car les cagnottes grossissent. C'est un peu le même frisson que dans une partie de [Texas Hold'em](#) quand le pot monte !

[IMAGE_FIN]

Préparer la manche suivante

Le joueur qui avait posé la toute première carte de la manche devient le nouveau **donneur**. Il ramasse toutes les cartes jouées ainsi que le talon, mélange le tout, et on repart pour un tour : nouvelle mise, nouvelle distribution, nouvelles émotions !

Fin de la partie et décompte final

La partie se termine dans l'une de ces situations :

- Un joueur **ne peut plus miser** les 15 points obligatoires en début de manche.
- Un joueur **ne peut plus payer** un autre joueur à la fin d'une manche.

- Vous avez décidé à l'avance d'un **nombre de manches** ou d'une **durée de jeu**.

À ce moment-là, chaque joueur compte ses **jetons**. Celui qui a le plus de points est déclaré grand vainqueur ! Si vous cherchez un autre jeu de cartes familial à enchaîner ensuite, jetez un œil aux règles du [Tamalou](#), c'est tout aussi addictif.

Petit récapitulatif des conseils malins

- **Conseil stratégique** : gardez un œil sur les cartes spéciales du plateau dans votre main. Si vous avez le 7 de carreau et que la cagnotte est bien remplie, essayez de le jouer au bon moment plutôt que de le garder en main (sous peine de doubler la mise !).
- N'oubliez jamais d'annoncer « qui prend » quand vous posez une carte du plateau. Un oubli, et les jetons vous filent sous le nez.
- Commencez vos suites par les cartes isolées ou les valeurs basses pour maximiser vos chances de vider votre main rapidement.

Voilà, vous savez tout pour lancer votre première partie de **Nain Jaune**. Misez, posez, annoncez et surtout, amusez-vous bien autour du plateau !