

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



RÈGLE

DU

⇒ NAIN JAUNE ⇐



On se sert, pour jouer à ce jeu, d'un tableau sur lequel sont représentés: le roi de cœur, la dame de pique, le valet de trèfle, le dix de carreau, et, dans le milieu, un Nain jaune tenant un sept de carreau.

Il faut se servir d'un jeu entier de 52 cartes.

C'est le 7 de carreau qui représente le nain jaune.

Avant de commencer le jeu, on conviendra de la valeur des jetons.

Puis, avant de battre les cartes, chacun des joueurs garnira le tableau de la manière suivante :

Sur le dix de carreau..	1 jeton
Sur le valet de trèfle..	2 —
Sur la dame de pique..	3 —
Sur le roi de cœur....	4 —
Sur le nain jaune.....	5 —

On répètera cette mise chaque fois que l'on abattra les cartes et on pourra, au lieu d'un jeton, en mettre plusieurs pour jouer plus gros jeu, selon les conventions faites avant de jouer.

Le nombre des joueurs doit être de 3 au moins et de 8 au plus.

On distribue les cartes d'après le nombre des joueurs.

SAVOIR

Pour :

3 joueurs, 15 car ^{tes} ch.	reste au talon	7
4 — 12 — — —		4
5 — 9 — — —		7
6 — 8 — — —		4
7 — 7 — — —		3
8 — 6 — — —		4

Chacun des joueurs ayant ses cartes, le premier en carte jouera son jeu en ayant soin de se défaire toujours des plus hautes cartes (de même pour les autres joueurs).

En supposant que je commence par jouer un as (si je suis le premier à jouer, le choix de la carte dépend de moi; je continue en jouant

2, 3, 4, et ainsi de suite, quelle que soit la couleur de mes cartes, attendu qu'à ce jeu il n'y a point d'atout. Ainsi on peut mettre le 2 de carreau sur l'as de cœur, de pique ou toute autre carte indifféremment.

Si je joue as, 2, 3, et que je n'aie point de 4 dans mon jeu, je dis en jouant: 3 sans 4; alors, celui qui joue après moi mettra un 4 s'il en a un dans son jeu, et ainsi de main en main, jusqu'à ce que personne ne puisse mettre au-dessus; alors, celui qui a jeté la dernière lève les cartes et recommence par où bon lui semble. Naturellement, l'ordre des cartes sera: as 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, valet, dame et roi.

Lorsqu'un des joueurs aura dans son jeu une des cartes marquées sur le tableau, il devra faire son possible pour s'en débarrasser, attendu que lorsqu'il peut le faire il prend l'enjeu qui se trouve sur ladite carte: argent ou jetons; si au contraire cette carte lui reste dans la main, il est obligé de mettre sur cette carte autant de jetons qu'il en aura pris.

Parfois, le hasard fait qu'un des joueurs se débarrasse de toutes ses cartes au premier tour, cela s'appelle *Grand Opéra*: il ramasse alors tout ce qui est sur le tableau, et chaque joueur lui donne autant de jetons qu'il lui reste de points dans la main.

Le jeu finit quand un des joueurs a jeté sa dernière carte. Ce joueur est le gagnant; il reçoit des autres joueurs, autant de jetons qu'il leur reste de points dans la main.

REGLE DU NAIN JAUNE

On se sert, pour jouer à ce jeu, d'un tableau sur lequel sont représentés : le roi de cœur, la dame de pique, le valet de trèfle, le dix de carreau, et, dans le milieu, un Nain jaune tenant un sept de carreau.

Il faut se servir d'un jeu entier de 52 cartes.

C'est le 7 de carreau qui représente le nain jaune.

Avant de commencer le jeu, on conviendra de la valeur des jetons.

Puis, avant de battre les cartes chacun des joueurs garnira le tableau de la manière suivante :

Sur le dix de carreau . . .	1 jeton
Sur le valet de trèfle . . .	2 —
Sur la dame de pique . . .	3 —
Sur le roi de cœur . . .	4 —
Sur le nain Jaune . . .	5 —

On répétera cette mise chaque fois que l'on abattra les cartes et on pourra, au lieu d'un jeton, en mettre plusieurs pour jouer plus gros jeu, selon les conventions faites avant de jouer.

Le nombre des joueurs doit être de 3 au moins et de 8 au plus.

On distribue les cartes d'après le nombre des joueurs.

SAVOIR :

Pour 3 joueurs, 15 cartes chacun ;	reste au talon	7
— 4 —	12 —	4
— 5 —	9 —	7
— 6 —	8 —	4
— 7 —	7 —	3
— 8 —	6 —	4

Chacun des joueurs ayant ses cartes, le premier en carte jouera son jeu en ayant soin de se défaire toujours des plus hautes cartes (de même pour les autres joueurs).

En supposant que je commence par jouer un as (si je suis le premier à jouer, le choix de la carte dépend de moi : je continue en jouant 2, 3, 4, et ainsi de

suite, qu'elle que soit la couleur de mes cartes, attendu qu'à ce jeu il n'y a point d'atout. Ainsi on peut mettre le 2 de carreau sur l'as de cœur, de pique ou tout autre carte indifféremment.

Si je joue as, 2, 3, et que je n'aie point de 4 dans mon jeu, je dis en jouant : 3 sans 4; alors, celui qui joue après moi mettra un 4 s'il en a un dans son jeu, et ainsi de main en main, jusqu'à ce que personne ne puisse mettre au dessus; alors, celui qui a jeté la dernière lève les cartes et recommence par où bon lui semble. Naturellement, l'ordre des cartes sera : as, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, valet, dame, roi.

Lorsqu'un des joueurs aura dans son jeu une des cartes marquées sur le tableau, il devra faire son possible pour s'en débarrasser, attendu que lorsqu'il peut le faire il prend l'enjeu qui se trouve sur ladite carte : argent ou jetons : si au contraire, cette carte lui reste dans la main, il est obligé de mettre sur cette carte autant de jetons qu'il en aura pris.

Parfois, le hasard fait qu'un des joueurs se débarrasse de toutes ses cartes au premier tour, cela s'appelle *Grand Opéra* ; il ramasse alors tout ce qui est sur le tableau, et chaque joueur lui donne autant de jetons qu'il lui reste de points dans la main.

Le jeu finit quand un des joueurs a jeté sa dernière carte. Ce joueur est le gagnant : il reçoit des autres joueurs, autant de jetons qu'il leur reste de points dans la main

N. K. ATLAS - PARIS

JEU DU NAIN JAUNE

Règle du Jeu

Pour jouer à ce jeu, il faut un tableau sur lequel sont représentés : le roi de cœur, la dame de pique, le valet de trèfle, le dix de carreau et, au milieu, un nain jaune, tenant un sept de carreau.

Le nombre des joueurs est au moins de trois, mais ne dépassera pas huit.

Se servir d'un jeu de 52 cartes,

Le *sept de carreau* représente le nain jaune.

Etre d'accord sur la valeur des jetons, avant de commencer la partie.

Puis, avant de battre les cartes, chaque joueur garnit le tableau de la façon suivante :

Dix de carreau.....	1 jeton
Valet de trèfle.....	2 —
Dame de pique.....	3 —
Roi de cœur.....	4 —
Nain jaune.....	5 —

Cette mise sera faite chaque fois que l'on rebattra les cartes. mais pourra varier suivant convention entre joueurs.

Les cartes seront distribuées, savoir :

3 joueurs	15 cartes	chacun,	7 au talon
4 —	12	—	4 —
5 —	9	—	7 —
6 —	8	—	4 —
7 —	7	—	3 —
8 —	6	—	4 —

Chaque joueur ayant ses cartes, le premier en cartes commence en ayant soin de se défaire des plus hautes cartes.

Supposons que le premier à jouer, qui a le choix de la carte, commence par un as, il continue en jouant, 2, 3, 4, etc., quelle que soit la couleur attendu qu'à ce jeu il n'y a pas d'atout.

S'il joue as, 2, 3, 4, et qu'il n'ait pas de cinq, il dit en jouant 4 sans cinq. le second à jouer mettra un cinq s'il en a dans son jeu et ainsi de main en main, jusqu'à ce que personne ne puisse mettre au-dessus. A ce moment, celui qui a jeté la dernière lève les cartes et recommence où bon lui semble.

L'ordre des cartes sera :

As — 1 — 2 — 3 — 4 — 5 — 6 — 7 — 8 — 9 — 10 — valet — dame et roi.

Lorsqu'un joueur aura dans son jeu une des cartes marquées sur le tableau, il devra faire son possible pour s'en débarrasser, attendu qu'il prend l'enjeu qui se trouve sur la dite carte; si, au contraire, cette carte lui reste en main, il est obligé de mettre autant de jetons qu'il y en a dessus.

Parfois un joueur peut se débarrasser de toutes ses cartes au premier tour, cela s'appelle « Grand Opéra »; il ramasse alors tout ce qui est sur le tableau et chaque joueur lui donne autant de jetons qu'il lui reste de points dans la main.

La partie finit lorsqu'un joueur jette sa dernière carte; ce joueur est le gagnant; il reçoit des autres autant de jetons qu'ils ont de points en mains.