

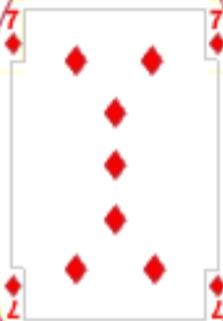
Le nain jaune

Préparation

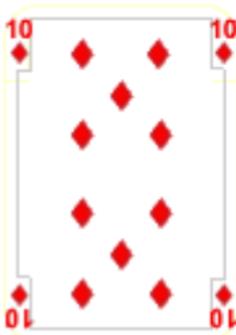
Ce jeu se pratique entre 3 joueurs au moins et 8 au plus, chacun possédant un nombre égal de jetons. On utilise un jeu de 52 cartes et un tableau divisé en cinq cases. La case centrale représente un nain jaune tenant le 7 de carreau. Les autres portent respectivement les images des belles cartes, c'est-à-dire, de la dame de pique, du roi de cœur, du valet de trèfle et du 10 de carreau.



Nain



Jaune



Règles du jeu

On garnit d'abord le tableau; chaque joueur met 1 jeton sur le 10, 2 sur le valet, 3 sur la dame, -4 sur le roi et 5 sur le nain jaune. Les cartes sont ensuite distribuées trois par trois. Quand la partie se joue à 3, chacun reçoit 15 cartes; à quatre, 12; à cinq, 9; à six, 8; à sept, 7 et à huit, 6. Le restant des cartes constitue le talon. La carte la plus basse est l'as; la plus haute, le roi. Les figures comptent pour 10 points et chacune des autres cartes pour sa valeur propre.

Le joueur assis à droite du donneur commence la partie en essayant de se débarrasser de la plus longue séquence (série de cartes se suivant) d'une 16 même espèce. Il jette par exemple: « 6, 7, 8, 9 » et dit : « Sans 10 » s'il ne possède pas la carte suivante. Son voisin de droite continue, s'il le peut, la série et le suivant de même. Lorsqu'aucun joueur ne peut poursuivre la séquence, le dernier en commence une autre avec une carte de son choix.

Celui qui arrive au roi d'une série procède de la même façon. . Chaque fois qu'un joueur se débarrasse d'une des belles cartes représentées sur le tableau, il prend les jetons qui se trouvent dans la case correspondante. Au contraire, celui qui ne sera pas parvenu à se défaire d'une belle carte devra doubler l'enjeu déposé dans la case adéquate, ce qui augmentera l'intérêt de la partie suivante.

Le premier qui a écarté toutes ses cartes fait opéra et dit: «J'arrête », A ce moment les autres étalent leur jeu et chacun, lui remet autant de jetons qu'il a de points en main. On convient parfois de négliger la valeur des cartes et de ne tenir compte que de leur nombre. Chacun remet alors un jeton par carte. Il y a grand opéra quand un joueur se défait de toutes ses cartes; avant que son voisin en ait jeté une seule. Dans ce cas, ce joueur ramasse toutes les mises se trouvant sur le tableau. Les autres sont pénalisés comme précédemment d'après la valeur ou le nombre des cartes qu'ils ont en main.

Variante

Elle consiste à jouer à découvert, chacun étalant son jeu sur la table. Les règles demeurent les mêmes; mais, lorsqu'une carte manquante est au talon, le joueur (ou l'un des suivants) continue à compter en la passant.