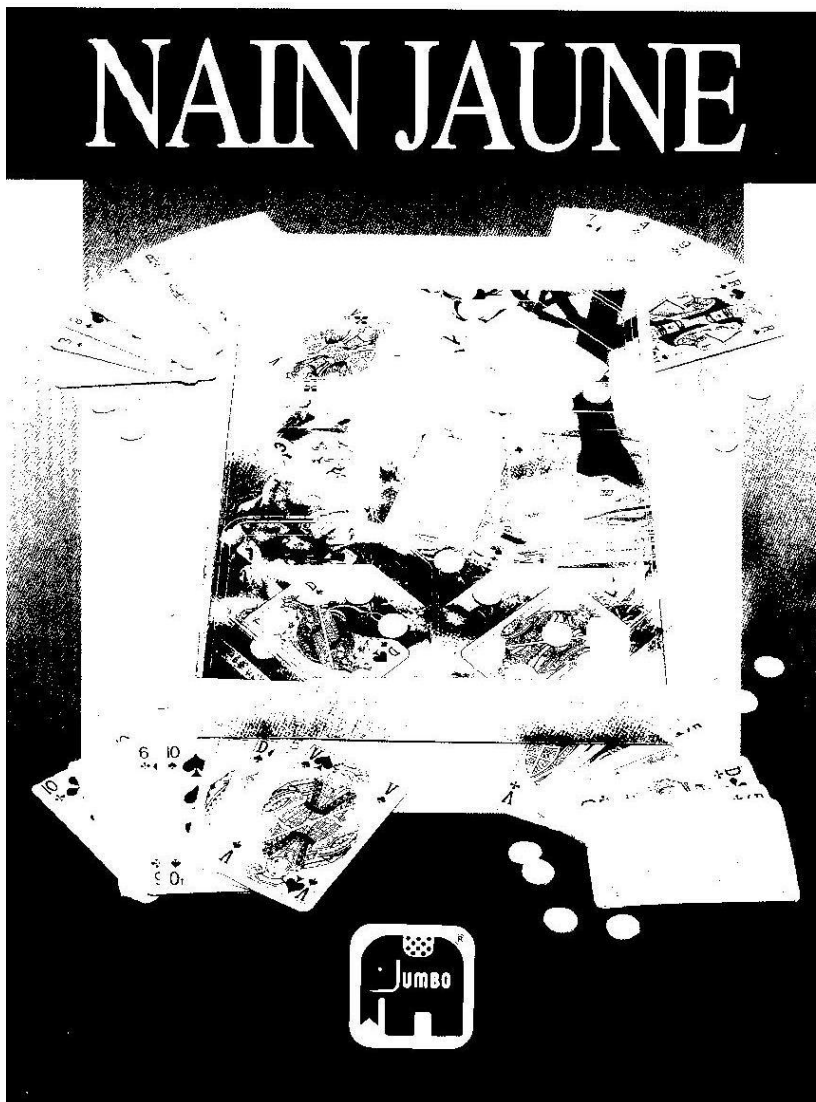


# NAIN JAUNE



## NAIN JAUNE

### REGLE DE JEU

De 3 à 8 joueurs. A partir de 8 ans

#### Contenu du jeu

1 jeu de 54 cartes  
1 sachet de 65 jetons  
1 plateau de jeu spécial  
1 règle de jeu détaillée

#### But du jeu

Etre le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes et à gagner le plus de jetons en rejetant des séries complètes de cartes dans l'ordre croissant.

#### Mise en place du jeu

- \* Sortez les Jokers du paquet de cartes. Ils ne sont pas utiles pour le jeu.
- \* En fonction du nombre de joueurs, il conviendra d'écartier un certain nombre de cartes. Pour éviter toute erreur, retirez-les du jeu, en ayant pris soin de vérifier que le 7 de Carreau, le 10 de Carreau, le Valet de Trèfle, la Dame de Pique et le Roi de Coeur demeurent dans le jeu.

Pour 3 joueurs, il faut écartier 7 cartes,  
pour 4 joueurs, il faut écartier 4 cartes,  
pour 5 joueurs, il faut écartier 7 cartes,  
pour 6 joueurs, il faut écartier 4 cartes,  
pour 7 joueurs, il faut écartier 3 cartes,  
pour 8 joueurs, il faut écartier 4 cartes.

- \* Mélangez bien les cartes restantes et distribuez-les 3 par 3 à chaque joueur.
  - \* Partagez les jetons de manière équitable entre les joueurs. Ecartez du jeu les jetons en trop.
  - \* Le Nain Jaune se trouve au centre du plateau: c'est le 7 de Carreau.
- En guise de mise, avant chaque tour, chaque joueur met 2 jetons sur le Nain Jaune et 1 jeton sur chacune des 4 cases qui l'entourent.
- \* Le vainqueur sera celui qui aura le plus grand nombre de jetons en fin de partie (une partie étant constituée de plusieurs tours).

#### Deroulement du jeu

Le joueur qui se trouve à droite du donneur débute la partie et ainsi de suite dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.  
Le but du jeu est de se débarrasser de toutes ses cartes en les rejetant au

milieu de la table. Pour cela, il faut abattre une suite de cartes dans l'ordre chronologique, la plus longue possible, sans tenir compte des couleurs.

Le "fin du fin" est d'étaler d'un coup une série complète, de l'As au Roi, du premier coup, sans interruption.

Si vous n'avez pas de série complète, abattez les cartes devant vous de la façon suivante par exemple:

As - 2 - 3 et annoncez "sans 4" si vous n'avez pas de 4 pour continuer, ou 9 - 10 - V - D et annoncez "sans Roi" si vous n'avez pas de Roi pour continuer.

C'est alors au joueur suivant d'essayer de continuer à partir de la carte manquante. La première série abattue sera donc le point de départ pour la suite de la partie. Il faudra alors la compléter en progressant carte par carte aussi longtemps qu'on le pourra, de façon croissante.

#### **Important:**

1) En début de partie, il faut absolument commencer à construire une suite à partir d'un As. Si le joueur qui devait commencer n'a pas d'As, il annonce "Sans As" et passe le tour au joueur suivant.

2) Après un Roi, on peut recommencer une nouvelle série à partir de n'importe quelle carte: D - R - 2 - 3 - 4 ...

Quand le premier joueur pose sa série et annonce la carte qui lui manque ("sans 5" par exemple), le joueur suivant doit compléter cette série (à partir d'un 5, dans notre exemple) ou bien passer son tour.

3) Si aucun des joueurs ne peut continuer cette série, le dernier joueur questionné peut en commencer une autre à partir de n'importe quelle carte de son choix.

#### **Comment gagner les pions**

Chaque fois qu'un joueur abat une carte représentée sur le plateau, il l'annonce et prend les jetons qui se trouvent sur cette case dans le plateau.

#### **Fin de la partie**

Le premier joueur à s'être débarrassé de toutes ses cartes dit "stop". Alors, les autres joueurs étalent leurs cartes restant en main, et lui donnent autant de pions que de cartes possédées.

**Attention**, les cartes du plateau encore en main valent 2 jetons!

**N.B.** Si au cours d'un tour les jetons du plateau ne sont pas ramassés, car les cartes y correspondant n'ont pas pu être jouées, les jetons restent sur le plateau comme bonus pour le tour suivant.

Un nouveau tour peut commencer (redistribution des cartes et nouvelle mise).  
**Important:** Les joueurs n'ayant plus assez de jetons pour payer ou pour miser sont éliminés au fur et à mesure.

En fin de partie, le joueur qui aura le plus grand nombre de jetons à l'issue d'une durée de jeu déterminée ou d'un nombre de tours convenu, sera le vainqueur.

Distribué en France par Habourdin International - 17 rue du Moulin à Cailloux 94310 Orly Principal.