

RÈGLE

DU

JEU DE 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 sur l'épaule 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 rebattra 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 de 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 cartes 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 pas 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 si je n'ai point de 4 dans mon jeu, je dis en jouant : 3 sans 4 ; alors, celui qui joue mettra après moi 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 aurait 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 pions qu'il leur reste de points dans la main.

—o—