

Règle du nain jaune : plateau, mises, cartes et jetons

Au nain jaune, chaque joueur mise des jetons sur cinq cases : 10 de carreau, valet de trèfle, dame de pique, roi de cœur et 7 de carreau. Pendant la manche, les joueurs posent des cartes en suite ; celui qui pose une carte correspondant à une case remporte la mise associée.

À retenir	
Joueurs	2 à 8
Cartes	52 cartes
Matériel	Plateau + jetons
Case clé	7 de carreau, le nain jaune
But	Gagner le plus de jetons

Déroulement

- 1 Un joueur pose une carte et appelle la suivante dans l'ordre.
- 2 Si le joueur possède la carte suivante, il continue. Sinon, le joueur qui la possède la pose.
- 3 Quand une carte du plateau est posée, son propriétaire prend la mise de la case.
- 4 Si une case n'est pas gagnée pendant la manche, la mise reste et grossit.
- 5 La manche se termine quand un joueur n'a plus de cartes ou selon la règle de table.

Points / règles clés

Élément	Règle	À retenir
10 de carreau	Case de mise	Valeur courante : 1 jeton.
Valet de trèfle	Case de mise	Valeur courante : 2 jetons.
Dame de pique	Case de mise	Valeur courante : 3 jetons.
Roi de cœur	Case de mise	Valeur courante : 4 jetons.
7 de carreau	Nain jaune	Valeur courante : 5 jetons.

Cas à décider avant la partie

- Valeur des jetons : libre, mais tout le monde doit avoir la même banque de départ.
- Distribution : elle varie selon le nombre de joueurs ; gardez un talon si nécessaire.
- Cartes restantes en main : certaines tables les font payer en fin de manche.
- Fin de partie : elle peut se jouer après un nombre de manches ou quand un joueur n'a plus de jetons.

Sources : Jumbo - Nain jaune, notice, PAPJ - Règle du Nain jaune. Version vérifiée le 2026-05-16. Page complète : <https://www.regles.com/jeux/nain-jaune.html>