

Nain jaune



CLASSIC BY DJECO

7^{ANS}-99

Âges : 7 - 99

Nombre de joueurs : 2 - 4

Contenu : 1 plateau de jeu représentant les 5 cartes "gagnantes" + 1 coupelle capitaine crochet + 52 cartes (dont 5 "gagnantes") + 78 jetons (12 diamants, 12 rubis, 12 saphirs, 12 émeraudes, 30 pièces d'or).

But du jeu : être le joueur ayant le plus gros butin.

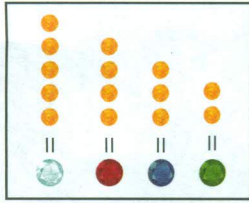
Préparation du jeu : chaque joueur reçoit 19 jetons : 3 diamants + 3 rubis + 3 saphirs + 3 émeraudes + 7 pièces d'or. Le plateau est placé au centre des joueurs et la boîte capitaine crochet au centre du plateau. Chaque joueur pose une mise dans chaque case du plateau comme ceci :

- 1 diamant ou son équivalent sur le squelette (carte n°7) de la famille "tête de mort".
- 1 rubis ou son équivalent sur le pirate (carte n°13) de la famille "toutes voiles dehors".
- 1 saphir ou son équivalent sur la dame pirate (carte n°12) de la famille "à la barre".
- 1 émeraude ou son équivalent sur l'enfant (carte n°11) de la famille "tête de mort".
- 1 pièce d'or sur le perroquet (carte n°10) de la famille "boulet de canon".

Le donneur remet un nombre défini de cartes à chaque joueur. Le nombre de cartes distribuées dépend du nombre de joueurs.

- à 2 joueurs, chacun reçoit 22 cartes.
- à 3 joueurs, chacun reçoit 15 cartes.
- à 4 joueurs, chacun reçoit 12 cartes.

Les autres cartes sont écartées, faces cachées. Elles seront réintégrées lors la manche suivante.



Déroutement du jeu : on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Les cartes sont posées sur un tas commun. Le joueur situé à gauche du donneur commence à se défausser de ses cartes de manière croissante (sans interruption de la suite) et **sans tenir compte de la "famille" des cartes**. Il n'est pas obligé de commencer par le 1.

Exemple : si un joueur détient un 4, un 5, un 7 et un 3, il peut se débarrasser de son 3 puis de son 4 et de son 5 mais ne peut pas poursuivre avec le 7 puisqu'il lui manque le 6.

Lorsque le joueur ne peut plus poser de carte dans la série commencée, la main passe au joueur suivant lequel doit poursuivre cette série (dans notre exemple en posant tout d'abord un 6). S'il ne peut pas jouer, c'est au joueur suivant de la poursuivre et ainsi de suite. Si à l'issue d'un tour complet personne n'a pu jouer, le dernier joueur à avoir posé une carte peut recommencer une nouvelle série.

Astuce : le joueur a intérêt à débiter par une carte lui permettant de faire la série la plus longue possible.

Cas particuliers :

- lorsqu'un joueur pose un pirate n°13, il recommence une nouvelle suite par la carte de son choix.
- "**carte gagnante**" : si au cours de la partie, un joueur abat l'une des cartes représentées sur le plateau, il annonce cette carte en disant par exemple "pirate qui prend" et ramasse les jetons misés dans la case correspondante à cette carte. S'il oublie de l'annoncer, la mise est perdue pour lui et reste jusqu'à la partie suivante.
- "**grand abordage**" : si dès le 1^{er} tour, un joueur arrive à se débarrasser de toutes ses cartes, il réalise un "grand abordage". Il récupère toutes les mises du plateau (qu'il ait été en possession de toutes les cartes présentes sur le plateau ou non).

NB 1 : les jetons non récupérés sur le plateau y restent et s'ajoutent aux mises de la prochaine manche.

NB 2 : Un joueur qui n'a plus assez de jeton pour miser en début de manche est éliminé.

Fin de la manche : la manche s'arrête lorsque l'un des joueurs s'est débarrassé de toutes ses cartes. Les autres joueurs lui donnent alors 1 "pièce d'or" pour chacune des cartes qui leur restent en main. Puis une nouvelle manche démarre sauf si les joueurs décident d'arrêter la partie. Dans ce cas, les joueurs comptent leurs jetons en tenant compte de leurs valeurs et le joueur ayant le plus gros butin remporte la partie.