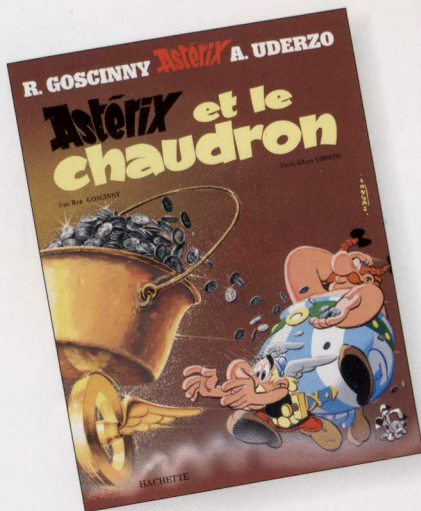


JEU DU NAIN JAUNE

RÈGLE
DU
JEU





**Vous découvrez votre boîte
de jeu de Nain jaune.
Ce vrai jeu « collector » est conçu
autour de l'album « Astérix et le Chaudron ».**

L'histoire de l'album se déroule en Gaule. Pour ne pas régler d'impôts aux Romains, Moralélastix, le chef d'un village gaulois voisin, confie au célèbre village gaulois un chaudron plein de sesterces.

Astérix est le gardien du chaudron. Au cours du buffet organisé pour cet événement, le chaudron et les sesterces disparaissent ! Astérix banni n'a qu'une solution : rendre le chaudron rempli !



Une superbe occasion pour vous de retrouver les souvenirs d'enfance et de faire découvrir aux petits et grands qui vous entourent ce jeu traditionnel.

L'ORIGINE DU JEU DE NAIN JAUNE

L'origine du Nain Jaune reste aujourd'hui encore imprécise.

Les historiens ont essayé de trouver une symbolique dans ce jeu : le Nain jaune entouré de 4 cartes représenterait le Christ entouré des 4 Évangélistes.

Il serait une variante d'un ancien jeu italien, le Hoc, et aurait été introduit en France par Mazarin au XVII^e siècle, sous le nom du jeu du Lindor.

Sa notoriété se développe au XIX^e siècle et devient un classique des Jeux de société dans l'entre-deux-guerres.

Aujourd'hui encore, le Nain jaune reste un jeu familial.

Il est simple à apprendre, convivial, et rassemble toutes les générations.



CE JEU EST UNE CRÉATION SPÉCIFIQUE

Le plateau de jeu ou tableau de jeu



■ Il se compose de 5 cases amovibles pour permettre de ramasser la mise correspondante à la carte de la case.

Dans ce jeu « collector », le tableau de jeu a la forme d'un amphithéâtre romain et la case centrale, celle du chaudron !

■ Les cartes de jeu sont illustrées par des personnages de l'album.

Comme dans tous les jeux de Nain jaune, vous retrouverez les 5 « belles cartes » :



■ Les jetons sont remplacés par des pièces ou sesterces d'une valeur qu'on leur attribue d'un commun accord en début de partie.

Prenons par exemple les valeurs suivantes :

- 5 pour les pièces or
- 2 pour les pièces argent
- 1 pour les pièces bronze



LA RÈGLE DU JEU

Nombre d'équipe : 3 à 8

Matériel :

- 1 plateau ou tableau avec 4 cases amovibles et un chaudron
- 1 jeu de 52 cartes
- 64 sesterces de mise (32 en bronze, 24 en argent et 8 en or)

But du jeu : gagner des jetons en se débarrassant de ses cartes

Préparation de la partie

La valeur des jetons

- 5 points pour les sesterces or
- 2 points pour les sesterces argent
- 1 point pour les sesterces bronze.

La valeur des cartes

Les cartes n'ont aucune valeur en points.

L'ordre des cartes est l'ordre habituel, le Roi étant la carte la plus forte et l'As la plus petite.

Les couleurs ne sont pas prises en compte dans ce jeu.

La distribution des cartes

Au premier tour, le joueur le plus jeune distribue les cartes, une par une, en fonction du nombre de joueurs et dans le sens inverse des aiguilles d'une montre :

Nombre de joueurs	3	4	5	6	7	8
Nombre de cartes par joueur	15	12	9	8	7	6
Nombre de cartes au talon	7	4	7	4	3	4

Pour les parties suivantes, les joueurs donnent à tour de rôle.

Les cartes restantes forment le talon : les cartes posées, faces cachées, ne sont pas utilisées pendant la partie.

La distribution des jetons

Au premier tour, chacun remplit les cases du tableau de jeu comme suit :

10 de carreau	Valet de Trèfle	Dame de Pique	Roi de cœur	7 de carreau
1 pièce bronze d'1 sesterce	1 pièce argent de 2 sesterces	3 pièces bronze d'1 sesterce	2 pièces argent de 2 sesterces	1 pièce or de 5 sesterces

Le déroulement de la partie

■ Le joueur, à la droite du donneur, classe ses cartes pour obtenir la plus longue série possible (de la plus petite carte à la plus grande mais il n'est pas obligé de commencer par l'As) et sans tenir compte de la couleur des cartes.

Il pose ses cartes sur la table, une par une, en les annonçant. S'il ne peut pas continuer sa série jusqu'au Roi, il annonce la carte manquante (par exemple « Sans Valet »).

Ex : 9 de cœur, 10 de carreau, valet de cœur, ...

■ Le joueur suivant :

- soit continue la série, s'il en a la possibilité. S'il arrive jusqu'au Roi, il commence une nouvelle série jusqu'à ce qu'il ne puisse plus la continuer.

- soit il ne peut pas continuer la série,

il répète alors le nom de la carte manquante (« Sans Valet ») et c'est au joueur suivant de continuer.

■ Si au bout d'un tour complet de table, aucun joueur n'a pu poser la carte manquante, le joueur qui avait été contraint d'interrompre la série en commence une nouvelle (cette situation se présente quand la carte se trouve dans le talon).

■ Quand un joueur pose une « belle carte » c'est-à-dire une des 5 cartes figurant sur les cases centrales, il doit l'annoncer par la formule « qui prend » (le 7 de carreau par exemple). Il gagne alors la mise qui se trouvait dans la case correspondante et continue sa série. Attention, si le joueur omet de prononcer la formule magique « qui prend », il ne peut remporter la mise.



Fin de la partie

■ Dès qu'un joueur s'est débarrassé de toutes ses cartes, il dit « j'arrête » :

- Les autres joueurs étalent leur jeu devant eux et lui versent une pièce bronze par carte restante.

- Les joueurs qui n'ont pu se débarrasser d'une ou plusieurs « belles cartes » doivent doubler les mises posées sur les cartes correspondantes du plateau de jeu. Ces mises sont utilisées pour la partie suivante.

- Si une des « belles cartes » est dans le talon, la mise correspondante reste dans la case correspondante.

■ Pour commencer une nouvelle partie, on ramasse toutes les cartes (celles du jeu et celles du talon). On les mélange et le joueur dont c'est le tour les distribue.



Fin du jeu

**Les joueurs qui ne possèdent plus de jetons sont éliminés.
Le dernier joueur restant en jeu est le gagnant.**

Grand Opéra

Si un joueur parvient à se débarrasser de toutes ses cartes avant que ses adversaires aient pu poser une seule carte sur leur jeu, on dit qu'il fait « Grand Opéra ». Le joueur ramasse toutes les mises du plateau.

