

# Nain jaune

CLASSIC BY DJECO

7 YEARS  
-99



# Nain jaune

Contenu - Contents - Inhalt - Contenido  
Contenuto - Inhoud - Innehåll - Indhold  
Conteúdo - Игровой комплект



## F Règle du jeu



7-99 ans



2-4 joueurs

**Contenu :** 1 plateau de jeu, 1 coupelle « **Nain Jaune** », 52 cartes et 78 jetons (12 jetons de valeur 5, 12 jetons de valeur 4, 12 jetons de valeur 3, 12 jetons de valeur 2, 30 jetons de valeur 1).

**But du jeu :** Récupérer le plus gros butin.

### Mise en place :

Chaque joueur reçoit un set de jetons de valeur 49 :

- 3 jetons jaunes de valeur 5,
- 3 jetons rouges de valeur 4,
- 3 jetons bleus de valeur 3,
- 3 jetons verts de valeur 2,
- 7 jetons marron de valeur 1.

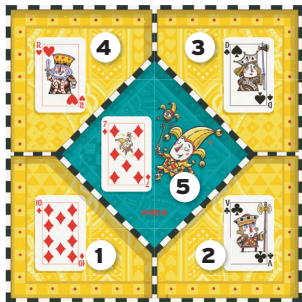
Le plateau est placé au milieu des joueurs, et la coupelle « **Nain Jaune** », au centre du plateau.

Le jeu se déroule en plusieurs manches.

### Au début de chaque manche :

Chaque joueur pose une mise dans chaque case du plateau, comme ceci :

- une mise de valeur 1 sur le 10 de carreau,
- une mise de valeur 2 sur le valet de trèfle,
- une mise de valeur 3 sur la dame de pique,
- une mise de valeur 4 sur le roi de cœur,
- une mise de valeur 5 sur le nain jaune.



Les cartes sont mélangées et le donneur les distribue entre les 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 de la manche suivante.






### Déroulement du jeu :

Tour à tour, les joueurs vont défausser des cartes de leur main sur un tas commun, au centre de la table.

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur situé à gauche du donneur commence.

Il pose une première carte de son jeu au centre de la table et enchaîne avec les cartes suivantes, tant qu'il le peut, de manière à créer une suite croissante, sans interruption de cette suite et sans tenir compte des couleurs des cartes qu'il pose.

Il n'est pas obligé de commencer par un as.

*Par exemple, un joueur détient un 2 , un 4 , un 5 , un 7  et un 3 . Il peut poser son 2 puis son 3, son 4 et son 5 mais ne peut pas poursuivre avec le 7 puisqu'il lui manque un 6.*

Lorsque le joueur ne peut plus poser de carte dans la série commencée, il s'arrête et indique la valeur de la carte qu'il lui manque en annonçant : **« sans... »**.

*Dans l'exemple ci-dessus, le joueur annonce : « sans 6 ».*

## F Règle du jeu

C'est alors au joueur à sa gauche de continuer la suite. S'il le peut et s'il le souhaite, il peut à son tour poser une suite de cartes (toujours sans interruption) en démarrant par une carte de la valeur qui manquait au joueur précédent.






*Dans notre exemple, le joueur doit démarrer en posant un 6.*

S'il ne peut pas jouer, c'est au joueur suivant de 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 roi, il annonce : **« Roi et je recommence! »**, et commence une nouvelle suite par la carte de son choix.
- Lorsqu'un joueur pose l'une des cartes du plateau (10 , valet , dame , roi  ou 7 ) , il annonce : **« Carte qui prend! »** en précisant la valeur de la carte, et ramasse les jetons misés dans la case correspondant à cette carte.

*Par exemple, un joueur pose la dame de pique : il annonce **« Dame qui prend! »** et récupère les jetons posés sur la case **« Dame de pique »** du plateau.*

**NB :** Si un joueur oublie d'annoncer la prise, la mise est perdue pour lui et reste sur le plateau jusqu'à la partie suivante.

- Si, dès le premier tour, un joueur réussit à se débarrasser de toutes ses cartes, il réalise un **« Grand Opéra »**. Il récupère alors toutes les mises du plateau (qu'il ait été en possession ou pas des cartes du plateau).

**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 jeton de valeur 1 pour chacune des cartes qui leur restent en main.

Les jetons du plateau non récupérés lors de la manche précédente restent sur le plateau. Toutes les cartes sont mélangées. Puis une nouvelle manche démarre.

**Fin de la partie :**

La partie s'arrête dès qu'un joueur n'a plus assez de jetons pour miser au début de la manche.

Le gagnant est alors celui qui a la plus grande valeur de jetons.



**Contents:** 1 game board, 1 “Nain Jaune” cup, 52 cards and 78 tokens (12 tokens worth 5 points, 12 tokens worth 4 points, 12 tokens worth 3 points, 12 tokens worth 2 points, 30 tokens worth 1 point).

**Aim of the game:** Collect the biggest hoard of treasure.

### Set up:

Each player is given one set of tokens worth a total value of 49 points:

- 3 yellow tokens worth 5 points each,
- 3 red tokens worth 4 points each,
- 3 blue tokens worth 3 points each,
- 3 green tokens worth 2 points each,
- 7 brown tokens worth 1 point each.

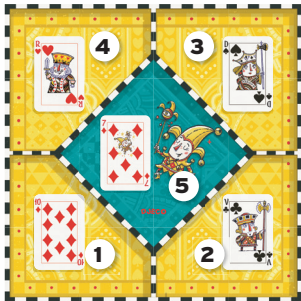
Position the board in the middle of the players, with the “Nain Jaune” cup in the centre of the board.

The game is played over several rounds.

### At the start of each round:

Each player places a stake in each section of the board, for example:

- one stake worth 1 point on the 10 of Diamonds,
- one stake worth 2 points on the Jack of Clubs,
- one stake worth 3 points on the Queen of Spades,
- one stake worth 4 points on the King of Hearts,
- one stake worth 5 points on the Seven of Diamonds or Nain Jaune (“Yellow Dwarf”).



The cards are shuffled and the dealer distributes them between the players as follows:

- 22 cards per player in a 2-player game,
- 15 cards per player in a 3-player game,
- 12 cards per player in a 4-player game.

The remaining cards are set aside, face down. They will be reintroduced to the game in the next round.






### How to play:

The players take turns discarding cards from their respective hands onto a shared pile in the centre of the table.

Play proceeds in a clockwise direction. The player seated to the left of the dealer goes first.

That player selects a card from their hand and puts it down in the centre of the table, followed by as many cards as they can in sequence in ascending order, without breaking the run and regardless of suit.

The player does not have to start with an Ace.

*For example, if a player has a 2 , a 4 , a 5 , a 7  and a 3  in their hand, they can get rid of their 2 and then their 3, followed by their 4 and their 5, but they cannot play their 7, because they are missing a 6.*

When the player is unable to play any more cards in the sequence that has been started, the player stops and indicates the value of the missing card by announcing: **"No..."**

*In the example above, the player would announce: **"No 6."***



Play then passes to the player to their left to continue the sequence. If the player is able and wishes to do so, they can in turn play a sequence of cards (again, without breaking the run), starting with the same value of the card that the previous player was missing.

*In our example, the player has to start with a 6.*

If the new player is unable to play, play passes to the next player to continue. And so on...

If, after a full round, none of the players has been able to play, the last player to have put down a card may start a new sequence.

**Tip:** It is in the player's interest to start out with a card that enables them to make the longest sequence possible.

### **Special cases:**

- When a player puts down a King, they announce: **"King and I start again!"** The player begins a new sequence, starting with the card of their choice.
- When a player plays one of the cards represented on the board (10♦, Jack♣, Queen♠, King♥ or 7♦), they announce that the card **"Takes all!"**, stating the value of the card. The player takes all the tokens on the section of the board that matches that card.

*For example, if a player puts the Queen of Spades down, they announce: **"The Queen takes all!"** and take all of the tokens on the **"Queen of Spades"** section of the board.*

**Please note:** If a player forgets to announce their claim, the stake is lost for them and stays in place for the next round.

- If a player manages to get rid of all of their cards on their first turn, this is called a **"Grand Opera"**. The player then collects all of the tokens on the board (regardless of whether they are in possession of the cards represented on the board or not).

### **End of the round:**

The round ends when one of the players has gotten rid of all of their cards.

The other players then give that player 1 token worth 1 point for each of the cards remaining in their respective hands.

The tokens on the board that were not collected during the preceding round stay on the board. All of the cards are shuffled. Then a new round begins.

### **End of the game:**

The game ends when one of the players has insufficient tokens to place stakes at the beginning of the round.

The player with the highest total token value is the winner.

## D Spielregeln



7-99 Jahre



2-4 Spieler

**Inhalt:** 1 Spielbrett, 1 „Nain Jaune“-Kästchen, 52 Karten und 78 Spielchips (12 Spielchips mit dem Wert 5, 12 Spielchips mit dem Wert 4, 12 Spielchips mit dem Wert 3, 12 Spielchips mit dem Wert 2, 30 Spielchips mit dem Wert 1).

**Ziel des Spiels:** Am meisten Beute machen.

### **Spielvorbereitung:**

Jeder Spieler erhält einen Satz Spielchips im Wert von 49:

- 3 gelbe Spielchips mit dem Wert 5,
- 3 rote Spielchips mit dem Wert 4,
- 3 blaue Spielchips mit dem Wert 3,
- 3 grüne Spielchips mit dem Wert 2,
- 7 braune Spielchips mit dem Wert 1.

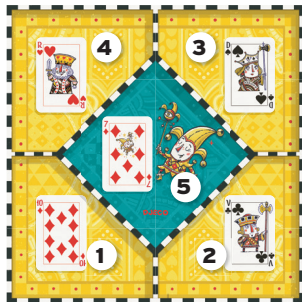
Das Spielbrett wird in der Mitte der Spieler platziert, das „Nain Jaune“-Kästchen in der Mitte des Spielbretts.

Ein Spiel besteht aus mehreren Runden.

### **Zu Beginn jeder Runde:**

Jeder Spieler legt wie folgt einen Einsatz in die Felder des Spielbretts:

- einen Einsatz mit dem Wert 1 auf die Karo-10,
- einen Einsatz mit dem Wert 2 auf den Kreuz-Buben (V),
- einen Einsatz mit dem Wert 3 auf die Pik-Dame (D),
- einen Einsatz mit dem Wert 4 auf den Herz-König (R),



- einen Einsatz mit dem Wert 5 auf den „Nain Jaune“.

Die Karten werden gemischt und vom Geber an die Spieler verteilt:

- bei 2 Spielern erhält jeder Spieler 22 Karten,
- bei 3 Spielern erhält jeder Spieler 15 Karten,
- bei 4 Spielern erhält jeder Spieler 12 Karten.

Die übrigen Karten werden verdeckt abgelegt. Sie kommen in der nächsten Runde erneut ins Spiel.






### Spielablauf:

Abwechselnd legen die Spieler Karten aus ihrer Hand auf einen gemeinsamen Stapel in der Tischmitte ab.

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Spieler links vom Geber beginnt.

Er legt eine erste Karte seiner Hand in die Tischmitte und reiht, solange er kann, weitere Karten so aneinander, dass eine aufsteigende Folge entsteht, ohne dass diese Folge unterbrochen. Die Farben der Karten spielen keine Rolle.

Er muss nicht zwangsläufig mit einem Ass beginnen.

*Zum Beispiel hat ein Spieler eine -2, eine -4, eine -5, eine -7 und eine -3. Er kann seine 2 ablegen, dann seine 3, seine 4 und seine 5, nicht aber seine 7, da ihm eine 6 fehlt.*

Kann der Spieler seiner Reihe keine Karte mehr hinzufügen, benennt er den Wert der Karte, die ihm noch fehlt: „ohne ...“.

*Im Beispiel oben sagt der Spieler: „ohne 6“.*

## D Spielregeln

Im Anschluss ist der Spieler zu seiner Linken an der Reihe. Wenn er kann und will, darf dieser seinerseits eine Reihe von Karten ablegen (weiterhin ohne Unterbrechung), indem er mit einer Karte des Wertes beginnt, der dem vorherigen Spieler gefehlt hat.

*In unserem Beispiel muss der Spieler eine 6 ablegen.*

Kann er nicht spielen, ist der nächste Spieler an der Reihe. Und so weiter ...

Kann nach einer vollständigen Runde niemand mehr spielen, darf der Spieler, der als Letzter eine Karte abgelegt hat, eine neue Reihe beginnen.

**Tipp:** Der Spieler sollte mit einer Karte beginnen, mit der er eine möglichst lange Reihe bilden kann.

### **Sonderfälle:**

- Legt ein Spieler einen König ab, verkündet er: **„König, eine neue Reihe beginnt!“** Anschließend darf er mit einer Karte seiner Wahl fortfahren.
- Wenn ein Spieler eine der Karten des Spielbretts ablegt (♦-10, ♣-Bube (V), ♠-Dame (D), ♥-König (R) oder ♦-7), verkündet er: **„Die Karte fegt!“** Dabei gibt er den Wert der Karte an und sammelt anschließend die Spielchips ein, die sich in dem entsprechenden Feld befinden.

Zum Beispiel legt ein Spieler die Pik-Dame ab. Er verkündet **„Die Dame fegt!“** und bekommt die Spielchips, die auf dem Feld **„Pik-Dame“** liegen.

**Hinweis:** Vergisst ein Spieler, eine Beute anzukündigen, ist diese für ihn verloren und verbleibt bis zum nächsten Spiel auf dem Spielbrett.

- Legt ein Spieler bereits in der ersten Runde all seine Karten ab, gelingt ihm eine „**Große Oper**“. Er erhält alle Einsätze vom Spielbrett (unabhängig davon, ob er im Besitz der Spielbrettkarten war oder nicht).

### **Ende der Runde:**

Die Runde endet, wenn ein Spieler all seine Karten abgelegt hat.

Die anderen Spieler geben ihm für jede Karte, die sie noch auf der Hand haben, 1 Spielchip mit dem Wert 1.

Die Spielchips des Spielbretts, die in der vorherigen Runde nicht gewonnen wurden, verbleiben auf dem Spielbrett. Alle Karten werden gemischt. Eine neue Spielrunde beginnt.

### **Ende des Spiels:**

Das Spiel endet, sobald ein Spieler zu Beginn der Runde nicht mehr genug Spielchips für seinen Einsatz hat.

Der Gewinner ist derjenige mit dem höchsten Wert an Spielchips.

## E Reglas del juego



7-99 años



2-4 jugadores

**Contenido:** 1 tablero de juego, 1 cajita "**Enano amarillo**", 52 cartas y 78 fichas (12 fichas de valor 5, 12 fichas de valor 4, 12 fichas de valor 3, 12 fichas de valor 2, 30 fichas de valor 1).

**Objetivo del juego:** conseguir el botín más grande.

### Preparación:

Cada jugador recibe un set de fichas de un valor total de 49:

- 3 fichas amarillas de valor 5,
- 3 fichas rojas de valor 4,
- 3 fichas azules de valor 3,
- 3 fichas verdes de valor 2,
- 7 fichas marrones de valor 1.

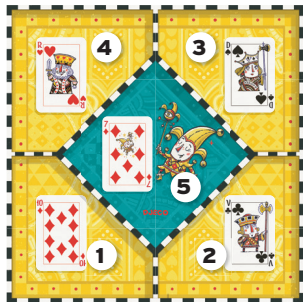
Se coloca el tablero en el centro de los jugadores y la cajita "**Enano amarillo**" en el centro del tablero.

La partida se desarrolla en varias manos.

### **Al principio de cada mano:**

Cada jugador pone su apuesta en cada casilla del tablero, como en el siguiente ejemplo:

- una apuesta de valor 1 sobre el 10 de diamantes;
- una apuesta de valor 2 sobre la sota de tréboles;
- una apuesta de valor 3 sobre la dama de picas;
- una apuesta de valor 4 sobre el rey de corazones;
- una apuesta de valor 5 sobre el enano amarillo.



Las cartas se barajan y el que reparte las cartas las distribuye entre los jugadores:

- con 2 jugadores, cada uno recibe 22 cartas;
- con 3 jugadores, cada uno recibe 15 cartas;
- con 4 jugadores, cada uno recibe 12 cartas.

Las demás cartas se dejan aparte, boca abajo. Estas se incluirán en la siguiente mano.






### Desarrollo del juego:

Cada uno a su turno, los jugadores se deshacen de sus cartas y las van colocando en un montón común, en el centro de la mesa.

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. Empieza el jugador situado a la izquierda del que reparte las cartas.

Este coloca una primera carta en el centro de la mesa y sigue con las demás cartas, siempre que pueda, con el objetivo de crear una serie creciente (sin interrupción) y sin tener en cuenta el color de las cartas que va colocando.

No está obligado a empezar con un as.

*Por ejemplo, un jugador tiene un 2  , un 4  , un 5  , un 7  y un 3  . Puede colocar su 2, después su 3, su 4 y su 5, pero no puede seguir con el 7 porque le falta el 6.*

Cuando un jugador ya no puede colocar más cartas en la serie que ha empezado, se detiene e indica el valor de la carta que le falta, diciendo en voz alta: **"sin..."**.

*En el ejemplo anterior, el jugador dice: **"sin 6"**.*



## E Reglas del juego

Entonces, el jugador situado a su izquierda debe continuar con la serie. Si este puede y si así lo desea, puede colocar una serie de cartas (siempre sin interrupción) empezando por una carta del valor que le faltaba al jugador anterior.






*En nuestro ejemplo, el jugador debe empezar colocando un 6.*

Si este no puede jugar, el turno pasa al jugador siguiente. Y así sucesivamente...

Si al final de una ronda completa nadie ha podido jugar, el último jugador que colocó una carta podrá empezar una nueva serie.

**Truco:** al jugador le interesa empezar por una carta que le permita hacer la serie lo más larga posible.

### **Casos especiales:**

- Cuando un jugador coloca un rey, dice en voz alta: **"¡Rey y vuelvo a empezar!"** y empieza una nueva serie con la carta que desee.
- Cuando un jugador coloca una de las cartas del tablero (10 , sota , dama , rey  o 7 ) , dice en voz alta: **"¡Carta ganadora!"** precisando el valor de la carta y recoge las fichas apostadas en la casilla correspondiente a esta carta.

*Por ejemplo, un jugador coloca la dama de picas diciendo **"¡Dama ganadora!"** y recoge las fichas que se encuentren en la casilla **"Dama de picas"** del tablero.*

**Nota:** si un jugador se olvida de anunciar dicha adquisición, pierde la apuesta y ésta permanece allí hasta la mano siguiente.

- Si desde la primera vuelta, un jugador logra deshacerse de todas sus cartas, consigue una **"Gran Ópera"** y gana todas las apuestas del tablero (independientemente de si ha tenido o no todas las cartas que figuran en el tablero).

**Fin de la mano:**

La mano se termina cuando uno de los jugadores se deshace de todas sus cartas.

Entonces, los demás jugadores le entregan 1 ficha de valor 1 por cada una de las cartas que les queden en la mano.

Las fichas del tablero que no se hayan recogido durante la mano anterior se quedan sobre el tablero. Se barajan todas las cartas y comienza una nueva mano.

**Fin de la partida:**

La partida termina cuando un jugador ya no tiene suficientes fichas para apostar al principio de la mano.

El ganador es aquel que posea el mayor valor en fichas.



**Contenuto:** 1 tabellone, 1 coppetta **“Nano Giallo”**, 52 carte e 78 fiches (12 fiches con valore 5, 12 fiches con valore 4, 12 fiches con valore 3, 12 fiches con valore 2, 30 fiches con valore 1).

**Scopo del gioco:** essere il giocatore che ha il più grosso bottino.

## Preparazione:

ogni giocatore riceve un set di fiches dal valore di 49:

- 3 fiches gialle con valore 5,
- 3 fiches rosse con valore 4,
- 3 fiches blu con valore 3,
- 3 fiches verdi con valore 2,
- 7 fiches marroni con valore 1.

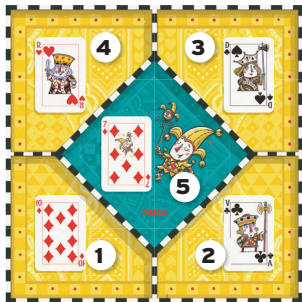
Il tabellone viene posto al centro tra i giocatori e la coppetta **“Nano Giallo”** al centro del tabellone.

Il gioco si svolge in diverse manche.

## All'inizio di ogni manche:

ogni giocatore posa una puntata in ogni casella del tabellone nel seguente modo:

- una puntata con valore 1 sul 10 di quadri,
- una puntata con valore 2 sul fante di fiori,
- una puntata con valore 3 sulla regina di picche,
- una puntata con valore 4 sul re di cuori,
- una puntata con valore 5 sul nano giallo.



Le carte vengono mischiate e il mazziere le distribuisce tra i giocatori:

- a 2 giocatori, ciascuno riceve 22 carte,
- a 3 giocatori, ciascuno riceve 15 carte,
- a 4 giocatori, ciascuno riceve 12 carte.

Le altre carte vengono scartate, a faccia in giù. Verranno reintegrate nella manche seguente.






### Svolgimento del gioco:

i giocatori, ciascuno durante il proprio turno, scarteranno delle carte dalla propria mano mettendole in un mazzo comune, al centro del tavolo.

Si gioca in senso orario. Comincia il giocatore che si trova a sinistra del mazziere.

Posa una prima carta del proprio gioco al centro del tavolo e prosegue con le carte seguenti in modo da creare una scala crescente, fin quando può, senza interruzioni nella scala e senza prendere in considerazione il seme delle carte.

Non è obbligato a cominciare dall'asso.

*Per esempio, se un giocatore ha in mano un 2  , un 4  , un 5  , un 7  e un 3  , può scartare il 2, poi il 3, poi il 4 e poi il 5, ma non può continuare con il 7 perché gli manca il 6.*

Quando un giocatore non può più posare carte per continuare la scala cominciata, si ferma e dichiara il valore della carta che gli manca, annunciando: **"Senza..."**.

*Nell'esempio qui sopra, il giocatore annuncerà: **"Senza 6"**.*

## I Regolamento del gioco

La mano passa al giocatore seguente che deve proseguire questa scala. Se può e se vuole, ha la facoltà di posare a sua volta una scala di carte (sempre ininterrotta) iniziando dalla carta che mancava al giocatore precedente.






*Nel nostro esempio, il giocatore deve iniziare scartando un 6.*

Se non può giocare, tocca al giocatore seguente proseguire. E così via...

Se al termine di un giro completo nessuno è stato in grado di giocare, l'ultimo giocatore ad aver posato una carta può cominciare una nuova scala.

**Consiglio:** al giocatore conviene iniziare con una carta che gli consenta di scartare più carte possibile.

### **Casi particolari:**

- quando un giocatore posa un re, annuncia: **"Ricomincio dal re!"** e inizia una nuova scala con la carta che desidera.
- Quando un giocatore scarta una delle carte del tabellone (10 , fante , regina , re  o 7 ) , annuncia: **"Carta piglia tutto!"** precisando il valore della carta, e raccoglie le fiches puntate nella casella corrispondente a tale carta.

*Per esempio, un giocatore che gioca la regina di picche, deve annunciare: **"Regina piglia tutto!"** e vince tutte le fiches sulla casella **"Regina di picche"** sul tabellone.*

**N.B.:** se il giocatore dimentica di annunciarlo, perde la possibilità di prendere le fiches della puntata corrispondente, che rimangono sul tabellone fino alla partita successiva.

- Se il giocatore riesce a sbarazzarsi di tutte le carte al primo giro, allora si dice che realizzata una **"Grande opera"**. Recupera tutte le puntate sul tabellone anche se non aveva in mano le carte che vi sono raffigurate.

### **Fine della manche:**

la manche termina quando uno dei giocatori ha finito tutte le carte che aveva mano.

Gli altri giocatori gli danno allora 1 fiche con valore 1 per ogni carta che resta loro in mano.

Le fiches sul tabellone che non sono state recuperate durante la manche precedente restano sul tabellone. Si mischiano tutte le carte e si può iniziare una nuova manche.

### **Fine del gioco:**

il gioco finisce quando un giocatore non ha più fiches per la puntata all'inizio della manche.

Vince il giocatore con il valore di fiches più alto.



**Conteúdo:** 1 tabuleiro de jogo, 1 taça "Nain Jaune", 52 cartas e 78 fichas (12 fichas com um valor de 5, 12 fichas com um valor de 4, 12 fichas com um valor de 3, 12 fichas com um valor de 2, 30 fichas com um valor de 1).

**Objetivo do jogo:** Obter o maior saque possível.

### Preparação:

Cada jogador recebe um conjunto de fichas de valor 49:

- 3 fichas amarelas de valor 5,
- 3 fichas vermelhas de valor 4,
- 3 fichas azuis de valor 3,
- 3 fichas verdes de valor 2,
- 7 fichas castanhas de valor 1.

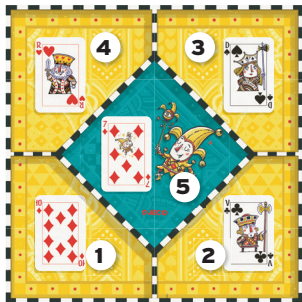
O tabuleiro é colocado no meio dos jogadores, e a taça "Nain Jaune" no centro do tabuleiro.

O jogo é jogado em várias rodadas.

### No início de cada rodada:

Cada jogador coloca uma aposta em cada quadrado no tabuleiro, como se segue:

- uma aposta de valor 1 sobre os 10 de ouros,
- uma aposta de valor 2 no valete de paus,
- uma aposta de 3 valores sobre a dama de espadas,
- um valor de 4 sobre o rei de copas,
- um valor de 5 sobre o anão amarelo.



As cartas são baralhadas e o baralhador distribui-as entre os jogadores:

- com 2 jogadores, cada jogador recebe 22 cartas,
- com 3 jogadores, cada jogador recebe 15 cartas,
- com 4 jogadores, cada jogador recebe 12 cartas.

As restantes cartas são descartadas com a face para baixo. Serão reintegradas na próxima rodada.






### Como jogar:

Os jogadores revezam-se a descartar cartas da sua mão para uma pilha comum no centro da mesa.

O jogo é jogado no sentido dos ponteiros do relógio. O jogador à esquerda do distribuidor começa.

Ele coloca a primeira carta do seu baralho no centro da mesa e segue-a com as cartas seguintes, desde que possa, de modo a criar uma sequência crescente, sem interromper esta sequência e sem ter em conta as cores das cartas que coloca.

Não tem de começar com um ás.

*Por exemplo, um jogador tem um 2  , um 4  , um 5  , um 7  et um 3  . Ele pode jogar o seu 2, depois o seu 3, o seu 4 e o seu 5, mas não pode continuar com o 7, pois falta-lhe um 6.*

Quando o jogador não pode colocar mais cartas na série iniciada, pára e indica o valor da carta que lhe falta, anunciando: "**sem...**".

*No exemplo acima, o jogador anuncia: "**sem 6**".*



## P Regras do jogo

Cabe então ao jogador da sua esquerda continuar. Se puder e se desejar, pode, por sua vez, estabelecer uma sequência de cartas (sempre sem interrupção) começando com uma carta do valor que faltava ao jogador anterior.






*No nosso exemplo, o jogador deve começar por colocar um 6.*

Se não puder jogar, o próximo jogador deve continuar. E assim sucessivamente...

Se, após uma rodada completa, ninguém tiver sido capaz de jogar, o último jogador a ter jogado uma carta pode iniciar uma nova rodada.

**Dica:** é do interesse do jogador começar com uma carta que lhe permita fazer a série mais longa possível.

### **Casos particulares:**

- Quando um jogador coloca um rei, anuncia: **"Rei, e recomeço!"**, começando então uma nova série com a carta da sua escolha.
- Quando um jogador coloca uma das cartas no tabuleiro (10  , valete  , dama  , rei  ou 7  ), anuncia: **"Carta que leva!"** precisando o valor da carta, e recolhe as fichas apostadas na caixa correspondente a essa carta.

*Por exemplo, um jogador pousa a Dama de Espadas: anuncia **"A Dama leva!"** e recolhe as fichas na casa **"Dama de Espadas"** no tabuleiro.*

**Nota:** Se um jogador se esquece de anunciar a jogada, a aposta fica perdida para ele e permanece no tabuleiro até ao jogo seguinte.

- Se um jogador conseguir livrar-se de todas as suas cartas na primeira ronda, realiza uma **"Grande Ópera"**. Ele recupera então todas as apostas no tabuleiro (quer estivesse ou não na posse das cartas no tabuleiro).

**Fim da rodada:**

A rodada termina quando um dos jogadores tiver descartado todas as suas cartas.

Os outros jogadores dão-lhe então 1 ficha de valor 1 para cada uma das cartas que restam na sua mão.

As fichas no quadro não recolhidas na rodada anterior permanecem no quadro. Todas as cartas são baralhadas. Depois começa uma nova rodada.

**Fim da partida:**

A partida termina assim que um jogador não tem fichas suficientes para apostar no início da rodada.

O vencedor é então aquele que tiver o maior valor em fichas.



**Inhoud:** 1 speelbord, 1 'gele dwerg'-bakje, 52 kaarten en 78 fiches (12 fiches ter waarde van 5, 12 fiches ter waarde van 4, 12 fiches ter waarde van 3, 12 fiches ter waarde van 2, 30 fiches ter waarde van 1).

**Doel van het spel:** De grootste buit binnenhalen.

### Vorbereiding:

Elke speler krijgt een set fiches met een totale waarde van 49:

- 3 gele fiches ter waarde van 5,
- 3 rode fiches ter waarde van 4,
- 3 blauwe fiches ter waarde van 3,
- 3 groene fiches ter waarde van 2,
- 7 bruine fiches ter waarde van 1.

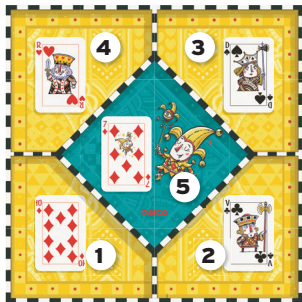
Het bord wordt midden tussen de spelers gelegd en het 'gele dwerg'-bakje midden op het bord gezet.

Het spel wordt in meerdere rondes gespeeld.

### Aan het begin van elke ronde:

Elke speler legt als volgt een inzet op elk vakje van het bord:

- een inzet ter waarde van 1 op de ruiten 10,
- een inzet ter waarde van 2 op de klaverboer,
- een inzet ter waarde van 3 op de schoppenvrouw,
- een inzet ter waarde van 4 op de hartenheer,
- een inzet ter waarde van 5 op de gele dwerg.



De kaarten worden geschud en de gever verdeelt ze onder de spelers:

- bij 2 spelers: elke speler krijgt 22 kaarten,
- bij 3 spelers: elke speler krijgt 15 kaarten,
- bij 4 spelers: elke speler krijgt 12 kaarten.

De andere kaarten worden met het plaatje naar beneden opzigelegd. Ze worden voor de volgende ronde weer bij de kaarten gevoegd.

### Spelverloop:

De spelers leggen om de beurt kaarten uit hun hand op een gemeenschappelijke stapel in het midden van de tafel.

Er wordt met de klok mee gespeeld.

De speler links van de gever begint zijn kaarten in oplopende volgorde weg te leggen op de stapel in het midden van de tafel, zonder de serie te onderbreken. Hij houdt hierbij geen rekening met de kleur van de kaarten die hij weglegt.

Hij hoeft niet met een aas te beginnen.

*Bijvoorbeeld: als een speler een  2, een  4, een  5, een  7 en een  3 heeft, kan hij zijn 2 weleggen en vervolgens zijn 3, zijn 4 en zijn 5, maar hij kan niet doorgaan met de 7 omdat hij de 6 niet heeft.*

Als de speler geen kaart meer kan weleggen in de begonnen serie, stopt hij en kondigt hij de waarde van de kaart aan die hij niet heeft: **'geen'**.

*In het bovenstaande voorbeeld zegt de speler: **'geen 6'**.*

De speler links moet nu deze serie voortzetten. Als hij kan en wil, mag hij tijdens zijn beurt een serie kaarten wegleggen, zonder de serie te onderbreken, door te beginnen met een kaart van de waarde die de vorige speler niet had.

*In ons voorbeeld moet de speler eerst een 6 wegleggen.*

Als hij niet kan spelen, gaat de beurt naar de volgende speler. Enzovoort.

Als na een hele ronde geen enkele speler heeft kunnen spelen, mag de laatste speler die een kaart heeft weggelegd een nieuwe serie beginnen.

**Tip:** De speler kan het beste beginnen met een kaart waarmee hij de langste serie kan maken.

### **Bijzondere gevallen:**

- Als een speler een heer neerlegt, roept hij: **'Heer en ik begin opnieuw!'** en begint hij een nieuwe serie met de kaart van zijn keuze.
- Als een speler een van de kaarten van het bord neerlegt (♦10, ♣ boer, ♠ vrouw, ♥ heer of ♦7), roept hij dat de kaart **'alles pakt!'** waarbij hij moet aangeven om welke kaart het gaat. Hij pakt dan de fiches die in het vakje liggen dat overeenkomt met de betreffende kaart.

*Bijvoorbeeld: een speler legt de schoppenvrouw neer en roept: **'De vrouw pakt alles!'**. Vervolgens pakt hij de fiches die in het vakje van de **schoppenvrouw** op het bord liggen.*

**NB:** Als hij vergeet om de kaart aan te kondigen, is de inzet voor hem verloren en blijft deze op het bord liggen tot het volgende spel.

- Als een speler al in de eerste ronde al zijn kaarten kwijt is, voert hij een '**grote opera**' uit. Hij pakt alle inzetten op het bord (het is niet belangrijk of hij alle kaarten bezat die op het bord worden weergegeven).

### **Einde van de ronde:**

De ronde eindigt als een van de spelers al zijn kaarten kwijt is.

De andere spelers geven hem dan 1 fiche ter waarde van 1 voor elke kaart die zij nog in handen hebben.

De fiches die in de vorige ronde niet werden gepakt blijven op het bord liggen. Alle kaarten worden geschud. Dan begint er een nieuwe ronde.

### **Einde van het spel:**

Het spel is afgelopen zodra een speler aan het begin van de ronde niet meer genoeg fiches heeft om in te zetten.

De speler met de hoogste totale waarde aan fiches wint het spel.

**Innehåll:** 1 spelplan, 1 "gul dvärg"-skål, 52 kort och 78 spelbrickor (12 spelbrickor med värde 5, 12 spelbrickor med värde 4, 12 spelbrickor med värde 3, 12 spelbrickor med värde 2, 30 spelbrickor med värde 1).

**Spelets mål:** Att samla ihop det största bytet.

### Förberedelse:

Varje spelare får en uppsättning spelbrickor med värde 49:

- 3 gula spelbrickor med värde 5,
- 3 röda spelbrickor med värde 4,
- 3 blå spelbrickor med värde 3,
- 3 gröna spelbrickor med värde 2,
- 7 bruna spelbrickor med värde 1.

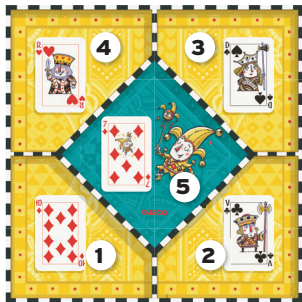
Spelplanen placeras mitt emellan spelarna och skålen "gul dvärg" placeras mitt på planen.

Spelet spelas i flera omgångar.

### I början av varje spelomgång:

Varje spelare satsar ett antal spelbrickor som läggs i varje ruta på spelplanen enligt följande:

- en insats med värde 1 på ruter 10,
- en insats med värde 2 på klöver knekt,
- en insats med värde 3 på spader dam,
- en insats med värde 4 på hjärter kung,
- en insats med värde 5 på den gula dvärgen.



Korten blandas och givaren delar ut dem till spelarna:

- Vid 2 spelare får varje spelare 22 kort.
- Vid 3 spelare får varje spelare 15 kort.
- Vid 4 spelare får varje spelare 12 kort.

Övriga kort läggs undan med bildsidan nedåt. De används i spelets andra omgång.

### Spelets gång:

I tur och ordning ska spelarna slänga korten de har på handen i en gemensam slänghög mitt på bordet.

Spelturen går medurs. Den spelare som sitter till vänster om givaren börjar.

Spelaren lägger ett första kort på bordets mitt och kan fortsätta med efterföljande kort så länge hen kan lägga en serie i stigande ordning, utan avbrott i sviten. Hen behöver inte ta hänsyn till kortens färg.

Hen är heller inte tvungen att börja med ett ess.

*Om en spelare till exempel har en ♠2, en ♥4, en ♣5, en ♥7 och en ♦3, kan hen lägga sin 2:a, sedan sin 3:a, sin 4:a och sin 5:a men däremot inte fortsätta med 7:an eftersom hen inte har någon 6:a.*

När en spelare inte kan lägga fler kort i den serie som hen har påbörjat, slutar spelaren sin omgång och meddelar vilket värde som saknas: **"saknas ... "**.

*I exemplet ovan säger spelaren: **"saknas 6:a"**.*



## S Spelregler

Spelaren till vänster ska nu fortsätta serien. Om spelaren kan och vill kan hen lägga en serie kort (alltid utan avbrott) och genom att börja med ett kort vars värde saknades för den förra spelaren.

*I vårt exempel måste spelaren börja med att lägga en 6:a.*

Om hen inte kan spela ut något kort går turen vidare till nästa spelare. Och så vidare ...

Om ingen har kunnat lägga något kort i slutet av rundan får den spelare som sist lade ett kort börja på en ny serie.

**Tips:** Tänk på att börja med ett kort som låter dig lägga en så lång serie som möjligt.

### **Specialfall:**

- När en spelare lägger en kung, säger hen: **"Kung och jag spelar igen!"**, och börjar en ny serie med ett valfritt kort.
- Om en spelare lägger ut ett kort som är avbildat på spelplanen (♦ 10, ♣ knekt, ♠ dam, ♥ kung eller ♦ 7), säger hen: **"Kort som tar!"**, säger kortets värde och samlar sedan ihop de satsade spelbrickorna i rutan som motsvarar detta kort.

*Till exempel, om en spelare lägger spader dam, säger spelaren **"Dam som tar!"** och tar de spelbrickor som ligger på rutan **"spader dam"** på spelplanen.*

**OBS!** Om en spelare glömmer att säga något får hen inte samla ihop spelbrickorna, som då ligger kvar till nästa omgång.

- Om en spelare redan i första rundan lyckas bli av med alla sina kort gör hen en **"Stor opera"**. Spelaren får då samla ihop alla satsade spelbrickor på spelplanen (oavsett om hen hade alla kort som visas på spelplanen eller inte).

### Spelomgången avslutas:

Spelomgången avslutas när en av spelarna har gjort sig av med alla sina kort.

De övriga spelarna ger då honom/henne 1 spelbricka med värde 1 för vart och ett av de kort som de har kvar på hand.

Spelbrickorna på spelplanen som inte samlades in under förra spelomgången lämnas kvar på spelplanen. Alla kort blandas. Sedan inleds en ny omgång.

### Spelets slut:

Spelet är slut när en av spelarna inte längre har tillräckligt med spelbrickor för att satsa vid en ny spelomgång.

Vinnaren är den spelare som har det högsta samlade värdet på sina spelbrickor.



**Indhold:** 1 spilleplade, 1 **Gul Joker**-skål, 52 kort og 78 brikker (12 brikker med værdien 5, 12 brikker med værdien 4, 12 brikker med værdien 3, 12 brikker med værdien 2, 30 brikker med værdien 1).

**Spillets formål:** At få det størst mulige bytte.

### Forberedelse af spillet:

Hver spiller får et sæt brikker med en samlet værdi på 49:

- 3 gule brikker med en værdi på 5,
- 3 røde brikker med en værdi på 4,
- 3 blå brikker med en værdi på 3,
- 3 grønne brikker med en værdi på 2,
- 7 brune brikker med en værdi på 1.

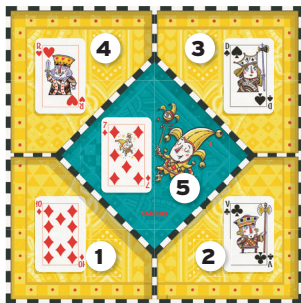
Pladen lægges imellem spillerne, og **Gul Joker**-skålen sættes midt på pladen.

Der er flere runder i hvert spil.

### Ved begyndelsen af hver runde:

Hver spiller lægger en indsats på hvert felt på pladen på denne måde:

- en indsats med en værdi på 1 på Ruder 10,
- en indsats med en værdi på 2 på Klør Knægt,
- en indsats med en værdi på 3 på Spar Dame,
- en indsats med en værdi på 4 på Hjerter Konge,
- en indsats med en værdi på 5 på den gule joker.



Kortene blandes og deles ud til spillerne:

- Hvis der er 2 spillere, får hver spiller 22 kort.
- Hvis der er 3 spillere, får hver spiller 15 kort.
- Hvis der er 4 spillere, får hver spiller 12 kort.

De resterende kort lægges væk med billedsiden nedad. De skal bruges igen i næste runde.

### Sådan foregår spillet:

Spillerne lægger efter tur kort fra hånden i en fælles bunke midt på bordet.

Man spiller i urets retning. Spilleren til venstre for uddeleren begynder.

Han eller hun lægger et første kort fra hånden midt på bordet og fortsætter med at lægge kort ovenpå, så længe de har en højere værdi og kommer lige efter det foregående kort. Kortenes farve spiller ingen rolle.

Man er ikke tvunget til at begynde med et es.

*En spiller har f. eks. en ♠2, en ♥4, en ♣5, en ♥7 og en ♦3. Han eller hun kan således lægge sin 2'er og dernæst sin 3'er, sin 4'er og 5'er, men han/hun kan ikke lægge sin 7'er ned, da der mangler en 6'er.*

Når spilleren ikke kan lægge flere kort ned i den påbegyndte rækkefølge, stopper han/hun og angiver værdien på det kort, han/hun mangler ved at sige: **"mangler..."**.

*I eksemplet ovenfor siger han/hun: "mangler 6'eren".*

Turen går videre til spilleren til venstre og så fremdeles. Hvis han/hun kan og ønsker det, kan han/hun lægge en rækkefølge af kort ned (stadig uden at springe nogle over) og begynde med det kort, den forrige spiller ikke havde.

*I dette eksempel skal spilleren begynde med at lægge 6'er ned.*

Hvis han/hun ikke kan lægge ned, går turen videre til næste spiller. Og så fremdeles...

Hvis ingen spillere kan lægge kort ned, må spilleren, som sidst lagde et kort ned, påbegynde en ny rækkefølge.

**Tip:** Det er altid smartest at begynde med et kort, der giver mulighed for at lave den længst mulige rækkefølge.

### **Særlige tilfælde:**

- Når en spiller lægger en konge ned, siger han/hun: **"Konge, og jeg spiller igen!"** og må så påbegynde en ny rækkefølge med et kort efter eget valg.
- Når en spiller lægger et af disse kort på pladen (♦10, ♣ Knægt, ♠ Dronning, ♥ Konge eller ♦7), siger han/hun: **"Vinderkort!"** og angiver kortets værdi. Han/hun må så tage indsatsbrikkerne, der ligger på det felt, der svarer til kortet.

*Hvis en spiller f.eks. lægger Ruder Dronning ned, siger han/hun **"Dronningen vinder!"** og tager de brikker, som ligger på Ruder Dronning-feltet på pladen.*

**NB:** Hvis en spiller glemmer at angive et vinderkort, mister han/hun indsatsen, som bliver liggende på pladen til næste runde.

- Hvis det lykkes en spiller at lægge alle sine kort ned i 1. runde, siger han/hun **"Grand Opera"**. Han/hun tager så alle indsatserne på pladen (uanset om han/hun havde kortene fra pladen).

**Rundens slutning:**

Runden slutter, når en af spillerne er kommet af med alle sine kort.

De andre spillere giver ham/hende 1 brik med en værdi på 1 for hvert kort, de har tilbage på hånden.

De resterende brikker på pladen fra forrige runde bliver liggende på pladen Alle kort blandes. Herefter begynder en ny runde.

**Spillets slutning:**

Spillet slutter, når en spiller ikke længere har brikker nok til en indsats ved begyndelsen af en runde.

Vinderen er ham eller hende, hvis brikker har den højeste samlede værdi.

**Игровой комплект:** 1 игровое поле, 1 ячейка «Желтый карлик», 52 карты и 78 жетонов (12 жетонов достоинством 5, 12 жетонов достоинством 4, 12 жетонов достоинством 3, 12 жетонов достоинством 2, 30 жетонов достоинством 1).

**Цель игры:** забрать самый большой куш.

### Подготовка:

Каждый игрок получает набор жетонов общим достоинством 49:

- 3 желтых жетона достоинством 5,
- 3 красных жетона достоинством 4,
- 3 синих жетона достоинством 3,
- 3 зеленых жетона достоинством 2,
- 7 коричневых жетонов достоинством 1.

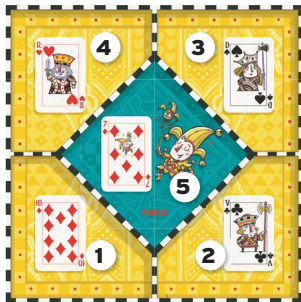
Игровое поле размещается между игроками, а ячейка «Желтый карлик» ставится в центр поля.

Игра состоит из нескольких партий.

### В начале каждой партии:

Каждый игрок делает ставку в каждой секции игрового поля следующим образом:

- ставка стоимостью 1 на 10 бубен,
- ставка стоимостью 2 на валета треф,
- ставка стоимостью 3 на даму пик,
- ставка стоимостью 4 на короля червей,
- ставка стоимостью 5 на желтого карлика.



Карты тасуются и сдающий распределяет их между игроками:

- по 22 карты 2 игрокам,
- по 15 карт 3 игрокам,
- по 12 карт 4 игрокам.

Оставшиеся карты откладываются в сторону рубашкой вверх. Они будут использованы в следующей партии.

### Ход игры:

Игроки по очереди сбрасывают свои карты в общую стопку в центре стола.

Игра ведется по часовой стрелке. Начинает игрок, сидящий слева от сдающего.

Он сбрасывает свои карты в центр стола в порядке нарастания их достоинства, не прерывая последовательность значений и не учитывая цвета выкладываемых им карт.

При этом не обязательно начинать с туза.

*Например, если у игрока на руках 2♦, 4♥, 5♣, 7♥ и 3♦, он может сбросить 2, затем 3, 4 и 5, но не может сбросить 7, поскольку у него нет 6.*

Если игрок больше не может сбрасывать карты, он заканчивает начатую серию и указывает значение карты, которой ему не хватает. Он объявляет: «**Нет ...**».

*В примере выше игрок должен объявить: «**Нет 6**».*



После этого ход переходит к следующему игроку слева от него. При желании и, если у него есть такая возможность, этот игрок может в свою очередь выложить последовательность карт (также не прерывая ее), начиная с карты того достоинства, которой не хватило предыдущему игроку.






*В нашем примере игрок должен начать с 6.*

Если игрок не может играть, ход переходит к следующему игроку. И так далее.

Если после полного круга никто не смог сыграть, последний сбросивший карту игрок может начать новую серию.

**Совет:** лучше всего начинать с карты, которая позволит игроку выложить как можно более длинную последовательность карт.

### **Особые случаи:**

- Если игрок выкладывает короля, он объявляет: «**Ход за королем!**» и выкладывает новую последовательность, начиная с карты по своему выбору.
- Если в ходе партии игрок сбрасывает одну из карт, находящихся на игровом поле (10 , валета , даму , короля  или 7 ) , он объявляет: «**Карта берет!**», уточняя достоинство карты, и забирает жетоны из ячейки, соответствующей этой карте.

Например, выкладывая даму пик, игрок объявляет: «**Дама берет!**» и забирает жетоны из ячейки «**дама пик**» на игровом поле.

**NB:** Если игрок забывает объявить карту, он теряет ставку, которая остается на игровом поле до следующей партии.

- Если с первого тура игроку удастся сбросить все свои карты, то такой ход называется «**большой оперой**». Он собирает все ставки на поле (вне зависимости от того, принадлежали ли ему эти карты или нет).

### Конец партии:

Партия завершается, когда один из игроков сбрасывает все свои карты.

Другие игроки дают ему 1 жетон достоинством 1 за каждую карту, которая остается у них на руках.

Жетоны, не разыгранные во время партии, остаются на игровом поле. Карты перетасовываются, и начинается новая партия.

### Конец игры:

Игра заканчивается, если у одного из игроков не остается жетонов для ставки в начале партии.

Побеждает тот, кто наберет больше всего очков (сумма значений всех набранных жетонов).



DJ0537

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung. Kleine Teile. Advertencia. Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti. Atenção. Peças de pequenas dimensões. Waarschuwing. Kleine onderdelen. Varning. Små delar. Advarsel. Små dele. Advarsel. Små deler. Внимание. Маленькие части. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.



3, rue des Grands Augustins  
75006 Paris - France  
[www.djeco.com](http://www.djeco.com)  
Made in China  
Designed in France

<sup>FR</sup>  
DONNEZ  
OU  
RECYCLEZ



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)