



Nain Jaune



Règles du Jeu • Rules of the Game

Spielregeln • Spelregels • Reglas del Juego • Regole del Gioco

NAIN JAUNE

Jeu de Stratégie



De 5 à 12 ans

De 3 à 6 joueurs

30 minutes

Contenu : - 52 cartes
- 135 jetons de mise
- 5 casiers

Le but du jeu est d'être le premier à poser toutes ses cartes en faisant des suites pour remporter la mise.

• Jeu idéal pour stimuler

La concentration, la stratégie et apprendre à former des suites.

• Préparation du jeu

Donner le même nombre de jetons à chaque joueur.

Selon le nombre de joueurs, on distribue le nombre de cartes suivant :

- 3 joueurs : 15 cartes chacun

- 5 joueurs : 9 cartes chacun

- 4 joueurs : 12 cartes chacun

- 6 joueurs : 8 cartes chacun

Les cartes restantes sont mises de côté et seront ajoutées aux autres à la prochaine distribution.

• Déroulement du jeu

A chaque manche on distribue le nombre de cartes indiqué et les joueurs placent leurs jetons de mise dans les casiers de la manière suivante :

- 10 de carreau : 1 point

- Roi de cœur : 4 points

- Valet de trèfle : 2 points

- 7 de carreau (Nain Jaune) : 5 points

- Dame de pique : 3 points

L'ordre des cartes est croissant de l'As au Roi. La valeur des cartes est de 10 points pour les figures (Valet - Dame - Roi) et de 1 point pour toutes les autres (As - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10).

Le joueur le plus jeune distribue. On tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur à gauche du donneur commence. Il doit déposer sur la table une série de cartes qui se suivent (quelle que soit la couleur des cartes) dans l'ordre croissant, en annonçant les cartes. Il peut commencer par n'importe quelle carte et dépose ensuite ses cartes les unes sur les autres dans l'ordre croissant jusqu'au Roi. Arrivé au Roi, il peut recommencer à déposer une autre série sur le tas en commençant à nouveau par la carte de son choix. Si dans la série il lui manque une carte, il s'arrête et passe la main à son voisin en disant par exemple : 5,6,7 sans 8. Son voisin reprend la série là où elle s'était arrêtée. Lorsqu'il n'y a plus de roi, c'est la dame qui clôture la suite, puis le valet, etc.



Si lors d'une série, un joueur pose une des 5 cartes du plateau de jeu, il dit par exemple "Valet qui prend" et ramasse la mise du casier correspondant.

Le vainqueur est celui qui a réussi à poser toutes ses cartes. Chacun compte alors la valeur des cartes qui lui restent en main et donne la valeur en jetons au gagnant. Le joueur qui oublie de prendre la mise d'un casier, ou qui n'a pu poser sa carte avant la fin de la partie, doit mettre 3 fois la mise normale dans ce casier au tour suivant. Par exemple pour la Dame, il devra miser 9 points au lieu de 3. Il est donc recommandé de bien vérifier dès la distribution si on a une des cartes du plateau de jeu pour ne pas oublier de l'indiquer en la posant.

Si un joueur pose toutes ses cartes en une seule fois, on dit qu'il fait "Grand Opéra". Il ramasse alors toutes les mises restantes dans les casiers en plus des jetons dus par ses adversaires.

Pour des parties plus courtes, on peut définir un nombre de manches en début de partie.

THE YELLOW DWARF GAME

Strategy Game



For kids aged 5-12 years

From 3 to 6 players

30 minutes

Contents : - 52 cards

- 135 betting chips

- 5 betting chip holders

The goal of the game is to be the first to lay down all your cards by making sequences to win the bet.

• A game that is perfectly suited to boost

Concentration, strategy and learn to form sequences.

• Game set-up

Distribute an equal number of tokens to each player.

Depending on the number of players, the following number of cards is dealt:

- 3 players: 15 cards each

- 5 players: 9 cards each

- 4 players: 12 cards each

- 6 players: 8 cards each

The remaining cards are set aside and will be added to the others when dealing the next set of cards.

• Game rules

At each hand, the number of cards indicated is dealt and the players place their betting chips into the holders as follows:

- 10 of diamonds : 1 point

- King of hearts : 4 points

- Jack of clubs : 2 points

- 7 of diamonds (the «Yellow Dwarf») : 5 points

- Queen of spades : 3 points

The value of the cards is in the simple numerical sequence from the Ace to the King. The value of the cards is 10 points for face cards (Jack, Queen and King) and 1 point for all the rest (Ace, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 and 10).

The youngest player deals. The game is played in a clockwise direction. The player on the left hand side of the dealer leads the game. The player must place a card sequence (cards may be of different suits) in ascending order on the table and announce the cards played.

They can start with any card and then lay their cards on top of each other in increasing order up to the King. When they have laid the King, they can begin lay another series on the pile starting again with the card of their choice. If a player cannot continue a sequence, he stops play and announces, for example: 5, 6, 7 without 8, to the following player who takes on the sequence where the previous player left off. If there are no more Kings, the Queen closes the sequence, then the Jack, etc.



If, during a sequence, a player plays one of the 5 cards found on the board game, he must, for example, state, "Jack takes all", and then collect the tokens found in the corresponding section on the board.

The first player to finish all the cards in his hand wins the game. All the remaining players add up the value of the cards in their hands and give the corresponding value in tokens to the winner. The player that forgets to take the bet from a pot, or who is unable to lay their card before the end of the round, must place 3 times the normal bet in the pot during the next round. For example, for the Queen, they must bet 9 points instead of 3. As soon as the cards are dealt, it is therefore recommended that players carefully check if they have one of the cards from the game board so they don't forget to highlight this by laying it.

If a player plays all his cards in one go, it is called a «Grand Opera». Then all of the remaining bets are gathered in the betting chip holders as well as the betting chips owed by their opponents.

For shorter rounds, you can define a certain number of hands at the start of the round.

GELBER ZWERG

Strategiespiel



Für Kinder von 5 bis 12 Jahren

Für 3 bis 6 Spieler

30 Minuten

Inhalt : - 52 Karten

- 135 Jetons als Einsätze

- 5 Fächer

Ziel des Spiels ist es, als Erster alle eigenen Karten ablegen, indem man Kartenfolgen bildet, um den Einsatz zu gewinnen.

• Dieses Spiel ist ideal zum fördert

Konzentration, Zum Erlernen, wie man Strategien entwickelt und Kartenfolgen bildet.

• Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält die gleiche Anzahl Jetons.

Je nach Anzahl der Spieler werden die Karten folgendermaßen ausgeteilt:

- 3 Spieler: 15 Karten pro Spieler - 5 Spieler: 9 Karten pro Spieler

- 4 Spieler: 12 Karten pro Spieler - 6 Spieler: 8 Karten pro Spieler

Die restlichen Karten werden beiseite gelegt und zu den anderen hinzugefügt, wenn erneut gegeben wird.

• Spielverlauf

In jeder Spielrunde wird die angegebene Anzahl Karten ausgeteilt und die Spieler legen ihre Jetons folgenderweise in die Fächer:

- 1 Punkt in das Fach mit der Karo 10 - 4 auf den Herzkönig

- 2 auf den Kreuzbuben

- 5 auf die Karo 7 (den „gelben Zwerg“)

- 3 auf die Pikdame

Die Reihenfolge der Karten ist vom Ass zum König aufsteigend. Die Karten haben die folgenden Werte: 10 Punkte für die Figuren (Bube - Dame - König) und 1 Punkt für alle anderen (Ass - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10).

Der jüngste Spieler gibt. Man spielt im Uhrzeigersinn. Der Spieler links vom Geber beginnt. Es soll auf dem Tisch eine aufeinanderfolgende Kartenreihe abgelegt werden (egal von welcher Kartenfarbe) in aufsteigender Reihenfolge. Man kann mit einer beliebigen Karte beginnen und dann seine Karten in aufsteigender Reihenfolge bis zum König aufeinander ablegen. Beim König angekommen kann der Spieler eine neue Kartenfolge ablegen, indem er wieder mit der Karte seiner Wahl beginnt. Wenn in der Reihe eine Karte fehlt, hört der Spieler auf und übergibt an seinen Nachbarn, indem er z. B. sagt: 5,6,7 ohne 8. Sein Nachbar führt die Reihe von dort fort, wo sie beendet wurde. Wenn kein König mehr im Spiel ist, schließt die Dame die Kartenfolge ab, dann der Bube usw.



Legt ein Spieler, während er eine Reihe fortsetzt, eine der 5 Karten des Spielbrettes ab, sagt er zum Beispiel „der Bube ist geschlagen“ und sammelt den Einsatz aus dem entsprechenden Fach ein.

Gewonnen hat, wem es gelingt, alle Karten abzulegen. Jeder zählt nun den Wert der Karten, die er noch in der Hand hält, und übergibt den Wert in Jetons an den Gewinner. Der Spieler, der vergisst, den Einsatz eines Faches zu nehmen oder der seine Karte vor dem Ende der Spielrunde nicht ablegen kann, muss für die nächste Spielrunde den Einsatz in diesem Fach verdreifachen. Zum Beispiel für die Dame muss man 9 Jetons anstatt 3 ins Fach legen. Es empfiehlt sich daher, nach dem Geben der Karten zu prüfen, ob man eine der Karten auf dem Spielfeld hat, damit man nicht vergisst, sie beim Ablegen zu nennen.

Wenn ein Spieler seine Karten in einem Mal ablegen kann, ist ihm eine „Grand Opéra“ gelungen. Er erhält dann alle restlichen Einsätze in den Fächern plus die Jetons, die ihm seine Gegner schulden.

Um die Spieldauer zu begrenzen, kann man zu Beginn des Spiels die Anzahl der Spielrunden festlegen.

GELE DWERG

Strategiespel



Voor kinderen tussen 5 en 12 jaar



3 tot 6 spelers



30 minuten

Inhoud : - 52 speelkaarten
- 135 fiches
- 5 bakjes

Doel van het spel is als eerste al je kaarten leggen door het maken van reeksen om de inzet te krijgen!

• Ideaal spel voor ontwikkelen van

Concentratie, strategie en Het leren vormen van reeksen.

• Spelvoorbereiding

Geef aan elke speler hetzelfde aantal fiches.

Afhankelijk van het aantal spelers, geef elk het volgende aantal kaarten:

- 3 spelers: elk 15 kaarten
- 4 spelers: elk 12 kaarten
- 5 spelers: elk 9 kaarten
- 6 spelers: elk 8 kaarten

De resterende kaarten worden terzijde gelegd en worden bij de volgende ronde opnieuw bij de andere kaarten toegevoegd.

• Spelverloop

Bij elke ronde wordt het aantal aangegeven kaarten verdeeld en leggen de spelers hun fiches op de volgende manier in de bakjes:

- 1 punt in het vak van ruiten 10
- 2 op klaveren boer
- 3 op schoppen vrouw
- 4 op harten heer
- 5 op ruiten 7 (de "Gele dwerg")

De volgorde van de kaarten is van Aas (laagste) tot Koning (hoogste). De waarde van de kaarten is 10 punten voor de figuren (Boer - Dame - Koning) en 1 punt voor de andere kaarten (Aas - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10).

De jongste speler verdeelt de kaarten. Er wordt gespeeld volgens de wijzers van de klok. De speler links van de deler begint. Hij moet een reeks kaarten (maakt niet uit welke kleur) in oplopende volgorde op tafel afleggen terwijl hij de kaarten aankondigt. De speler kan met een willekeurige kaart starten en vervolgens zijn kaarten in oplopende volgorde op elkaar leggen tot aan de Koning. Eenmaal aangekomen aan de Koning, kan hij opnieuw beginnen met het leggen van een andere reeks op de stapel, startend met een kaart naar wens. Als er in de reeks een bepaalde kaart ontbreekt, moet hij stoppen en gaat de beurt naar zijn buur en zegt hij hierbij bijvoorbeeld het volgende: 5,6,7 zonder 8. Zijn buur pikt de reeks op waar deze is gestopt. Als er geen Koning meer is, sluit de Dame de reeks af, vervolgens de boer, etc.



Als er tijdens een reeks, een speler een van de 5 kaarten op het spelbord legt, zegt hij bijvoorbeeld "Boer die neemt" en neemt de inzet van het overeenkomstig vak.

De winnaar is de speler die er in slaagt om al zijn kaarten te leggen. Elke speler telt dan de waarde van de overgebleven kaarten in zijn hand en geeft de waarde ervan in fiches aan de winnaar. De speler die vergeet om de inzet van een vak te nemen, of die op het einde van het spel er niet in geslaagd is om zijn kaart te leggen moet in de volgende ronde 3 maal zijn normale inzet in zijn vak leggen. Bijv. voor de Dame moet hij 9 punten in plaats van 3 punten inzetten. Het wordt aldus aangeraden om tijdens het uitdelen van de kaarten goed te controleren of men een van de kaarten van het spelbord heeft zodat men het tijdens het leggen niet vergeet aan te duiden.

Als een speler in één beurt al zijn kaarten kan leggen, heeft hij een "Grote Opera" verwezenlijkt. Hij krijgt vervolgens de volledige inzet die zich nog in de bakjes bevindt bovenop de fiches die door de tegenspelers verschuldigd zijn.

Om het spel sneller te spelen, kan men van tevoren het aantal te spelen ronden bepalen.

ENANO AMARILLO

Juego de Estrategia



Para niños de 5 a 12 años

De 3 a 6 jugadores

30 minutos

Contenido : - 52 cartas

- 135 fichas para apostar

- 5 casilleros

El objetivo del juego consiste en ser el primero en colocar todas las cartas formando sucesiones de cartas para llevarse la apuesta.

• Juego ideal para estimular

La concentración, la estrategia y aprender a formar sucesiones de cartas.

• Preparación del juego

Se entrega el mismo número de fichas a cada jugador.

En función del número de jugadores, se repartirá el siguiente número de cartas:

- 3 jugadores : 15 cartas cada uno - 5 jugadores : 9 cartas cada uno

- 4 jugadores : 12 cartas cada uno - 6 jugadores : 8 cartas cada uno

Las cartas restantes se pondrán a un lado y se añadirán a las demás en el siguiente reparto.

• Desarrollo del juego

En cada manga, se distribuirá el número de cartas indicado y los jugadores colocarán sus peones de apuesta en los casilleros del modo siguiente:

- 1 punto en el compartimento

del 10 de diamantes

- 2 sobre la jota de tréboles

- 3 sobre la reina de picas

- 4 sobre el rey de corazones

- 5 sobre del 7 de diamantes (que es el

“Enano Amarillo”)

El orden de las cartas es creciente del As al Rey. El valor de las cartas será de 10 puntos para las figuras (Jota - Dama - Rey) y de 1 punto para todas las demás (As - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10). Repartirá el jugador más joven. Se juega por turnos siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Comienza el jugador situado a la izquierda del que reparte las cartas. Deberá depositar sobre la mesa una serie consecutiva de cartas (independientemente de su color) en orden creciente, al tiempo que va anunciándolas. Podrá comenzar por cualquier carta y, a continuación, deberá depositar sus cartas unas sobre otras en orden creciente hasta el Rey. Cuando llegue al Rey, podrá empezar de nuevo a depositar otra serie sobre el montón comenzado de nuevo por la carta de su elección.

Si en la serie colocada falta una tarjeta, dejará de colocar más cartas y cederá el turno a su vecino diciendo por ejemplo: 5, 6, 7 sin 8. Su vecino continuará la serie donde se haya detenido. Cuando no haya Rey, será la Dama la que cierre la sucesión, luego la Jota, etc.



Si en una serie, un jugador consigue colocar una de las 5 cartas denominadas "bonitas" representadas en el tablero, dirá por ejemplo "a cobrar" y recoge las apuestas del compartimento que corresponda.

El ganador es aquel que consigue colocar todas sus cartas. Cada jugador contará entonces el valor de las cartas que aún posee y entrega su valor equivalente en fichas al ganador. El jugador que olvide coger la apuesta de un casillero, o que no haya podido colocar su carta antes del final de la partida, deberá poner el triple de la apuesta normal en dicho casillero en el turno siguiente. Por ejemplo, para la Dama, deberá apostar 9 puntos en lugar de 3. Por consiguiente, se recomienda verificar bien desde el reparto si se tiene una de las cartas del tablero de juego para no olvidar indicarlo al colocarla.

Si un jugador consigue colocar todas sus cartas de una sola vez en una única vez, se dice que ha hecho "Ópera" o "Mano plena". El ganador recogerá todas las apuestas que estén en los casilleros además de las fichas debidas por sus adversarios.

Para partidas más cortas, se podrá definir un número de mangas al principio de la partida.

NANO GIALLO

Gioco di Strategia



Per bambini da 5 a 12 anni

Da 3 a 6 giocatori

30 minuti

Contenuto : - 52 carte

- 135 gettoni

- 5 scomparti

Lo scopo del gioco è sbarazzarsi per primi di tutte le proprie carte disponendole in sequenza per guadagnare la posta.

•Gioco ideale per stimolare

La concentrazione, la strategia e imparare a formare sequenze.

• Preparazione del gioco

Distribuire lo stesso numero di gettoni a tutti i giocatori.

A seconda del numero di giocatori, le carte vengono distribuite come indicato di seguito.

- 3 giocatori: 15 carte ciascuno

- 5 giocatori: 9 carte ciascuno

- 4 giocatori: 12 carte ciascuno

- 6 giocatori: 8 carte ciascuno

Le carte rimanenti vengono messe da parte e verranno aggiunte alle altre durante la distribuzione successiva.

• Svolgimento del gioco

A ogni mano viene distribuito il numero di carte indicato e i giocatori posizionano i propri gettoni nel seguente modo:

- 1 punto nella casella del 10 di quadri - 4 sul re di cuori

- 2 sul jack di fiori

- 5 sul sette di quadri (il "Nano Giallo")

- 3 sulla donna di picche

L'ordine delle carte è crescente dall'asso al re. Il valore delle carte è di 10 punti per le figure (jack, regina e re) e di 1 punto per tutte le altre (asso, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 e 10).

Il giocatore più giovane distribuisce le carte. Si procede in senso orario. Il giocatore a sinistra del mazziere comincia. Deve mettere in tavola una serie di carte in ordine (indipendentemente dal colore delle carte) crescente, annunciando le carte. È possibile iniziare da qualsiasi carta, disponendo quindi le proprie carte una sull'altra in ordine crescente fino al re. Arrivati al re, è possibile ricominciare a disporre un'altra serie sul mazzo iniziando nuovamente da una carta a piacere. Se nella serie gli manca una carta, si ferma e passa la mano al suo vicino dicendo ad esempio: 5, 6, 7 senza 8. Il suo vicino riprende la serie là dove si è interrotta. Quando non ci sono più re, la regina chiude la sequenza, poi il jack, e così via.



Se in occasione di una serie un giocatore mette in tavola una delle 5 carte del piano di gioco, dice ad esempio "Jack che prende" e raccoglie la puntata della casella corrispondente.

Vince chi riesce a mettere giù tutte le carte. Ciascun giocatore calcola quindi il valore delle carte che gli restano in mano e consegna al vincitore il valore corrispondente in gettoni. Il giocatore che si dimentica di prendere la posta di uno scomparto, o che non ha potuto disporre la propria carta prima del termine della partita, deve mettere 3 volte la posta normale in tale scomparto al turno successivo. Ad esempio, nel caso della regina dovrà mettere 9 punti invece di 3. Si raccomanda quindi di verificare già dalla distribuzione se si è in possesso di una delle carte del tabellone di gioco per non dimenticarsi di indicarla disponendola.

Se un giocatore mette giù tutte le sue carte in un solo colpo, si dice che compie la "Grande Opera". Raccoglie quindi tutti i gettoni rimanenti negli scomparti, oltre ai gettoni dovuti dai suoi avversari.

Per partite più brevi, è possibile stabilire il numero di mani all'inizio della partita.

Illustrations :

Nikao





Plus de jeux sur / More games
Noch mehr Spiele auf
Meer spellen op / Más juegos en
Altri giochi su :

www.janod.com/games



JURATOYS
13 rue de l'Industrie
39270 Orgelet
FRANCE
2017
www.janod.com



CE