

CARTES

Nain jaune : règles du jeu de cartes (plateau, primes)

Mis à jour le 27 juillet 2026

Plateau à 5 cases, primes du 10 de carreau au nain jaune, suites de l'as au roi, opposition : le classique familial au jeu de 52 cartes.

Le Nain Jaune est un jeu de cartes traditionnel français qui se joue avec un plateau à cinq compartiments et un jeu de 52 cartes. On y pose des suites ascendantes, on remporte des jetons en jouant l'une des cinq cartes à prime, et on gagne la manche en se débarrassant le premier de toute sa main. Un classique familial, dans la même veine que le pouilleux ou le mistigri, mais avec un vrai plateau et des mises en jetons.

Matériel et mise en place Matériel : un jeu de 52 cartes standard, un plateau du Nain Jaune (carton ou bois, percé ou dessiné de 5 compartiments), et des jetons.

Joueurs : de 3 à 8, souvent 4 à 6 autour d'une table.

Avant chaque manche, chaque joueur met en jeu des jetons sur les cinq compartiments du plateau : 1 jeton sur le 10 de carreau, 2 jetons sur le valet de trèfle, 3 jetons sur la dame de pique, 4 jetons sur le roi de cœur et 5 jetons sur le compartiment central du nain jaune, le 7 de carreau. Ce pot de 15 jetons attend d'être remporté carte par carte.

La distribution des cartes varie selon les éditions : certaines distribuent les 52 cartes en totalité (les premières mains reçoivent une carte de plus si le compte ne tombe pas juste), d'autres un nombre fixe de cartes par joueur avec un talon écarté. À convenir avant de commencer, dans tous les cas le plus équitablement possible.

Les cinq cartes à prime Cinq cartes précises correspondent aux cinq compartiments du plateau. Dès qu'un joueur les joue au bon moment dans une suite, il remporte immédiatement tous les jetons du compartiment correspondant :

10 de carreau : 1 jeton

Valet de trèfle : 2 jetons

Dame de pique : 3 jetons

Roi de cœur : 4 jetons

7 de carreau, le nain jaune lui-même : 5 jetons, la prime la plus forte du jeu

Selon certaines éditions, il faut annoncer clairement que l'on joue l'une de ces cartes pour empocher les jetons : jouée en silence, la prime resterait sur le plateau.

Déroulement d'une manche Le premier joueur (tiré au sort, ou celui qui détient le 7 de carreau selon les tables) ouvre une suite en posant une carte de son choix face visible. Les autres joueurs poursuivent ensuite

avec la carte de rang immédiatement supérieur, sans considération de couleur : un valet de pique peut suivre un 10 de trèfle, seul le rang compte.

Les suites montent toujours de l'as, la carte la plus basse, jusqu'au roi, la carte la plus haute : jamais l'inverse, et jamais de retour à l'as une fois le roi atteint.

Quand un joueur ne peut pas fournir la carte attendue, il l'annonce à voix haute (« sans dame », « sans 10 »...) et passe la main au joueur suivant. Si personne à la table ne possède la carte manquante, il y a opposition : le tour revient au dernier joueur ayant posé une carte, qui doit alors ouvrir une nouvelle suite avec une carte de son choix. Le jeu continue ainsi par suites successives jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de cartes en main.

Fin de manche et décompte La manche s'arrête dès qu'un joueur se défausse de sa dernière carte : il a gagné. Chaque adversaire lui verse alors des jetons selon les cartes qui lui restent en main : 1 jeton par as, la valeur faciale pour les cartes numérales, et 10 jetons pour chaque figure (valet, dame, roi).

Tout joueur qui termine la manche avec l'une des cinq cartes à prime encore en main, le nain jaune lui-même par exemple, est pénalisé : selon les éditions, il double la mise du compartiment correspondant pour la manche suivante, en plus de la mise ordinaire que chacun remet en jeu. C'est cette règle qui donne tout son sel au nain jaune : mieux vaut s'en débarrasser vite que le garder en main.

Variante bien connue, le Grand Opéra : un joueur qui se défait de toute sa main dès son premier tour de jeu remporte non seulement le pot du plateau, mais aussi les jetons dus par chaque adversaire pour les cartes qui leur restent, une prime rare et spectaculaire.

Variantes maison courantes

Mises libres : certaines tables augmentent la mise sur le nain jaune pour pimenter les dernières manches.

Cagnotte qui grossit : les jetons d'un compartiment qu'aucune carte n'a réclamé en fin de manche restent en jeu et s'ajoutent à la mise de la manche suivante, jusqu'à ce qu'un joueur finisse par le remporter.

Sans annonce obligatoire : les tables plus souples laissent gagner la prime même jouée sans l'annoncer à voix haute.

Partie en plusieurs manches : on enchaîne jusqu'à ce qu'un joueur atteigne un nombre de jetons fixé à l'avance, ou jusqu'à épuisement du temps.

Stratégie au Nain Jaune

Débarrassez-vous en priorité des cartes à prime que vous détenez : les garder en main coûte cher en fin de manche.

Repérez les figures (valet, dame, roi) qui bloquent une suite : elles valent 10 jetons de pénalité si elles restent en main.

Une opposition change l'ordre de jeu : gardez en tête qui a ouvert la dernière suite, c'est souvent lui qui rouvrira la prochaine.

En fin de manche, calculez vite la valeur de votre main pour savoir si garder une carte encore un tour vaut le risque.

Erreurs fréquentes

Faire monter les suites du roi vers l'as, c'est l'inverse : l'as est la carte la plus basse, le roi la plus haute.

Oublier d'annoncer une prime jouée quand la table applique cette règle.

Confondre l'opposition (personne à la table ne peut continuer, la suite se rouvre) avec une simple carte manquante chez un seul joueur, qui ne fait que passer la main.

Négliger la pénalité de fin de manche sur les cartes à prime restées en main.

FAQ : Nain Jaune Pourquoi « nain jaune » ? C'est le nom donné au 7 de carreau, représenté au centre du plateau : la prime la plus forte du jeu, et celle qui donne son nom à l'ensemble.

Combien de joueurs faut-il ? De 3 à 8, avec un plateau à son aise à 4 ou 5 joueurs.

Peut-on jouer sans le plateau officiel ? Oui : cinq soucoupes ou cinq zones tracées à la craie, associées chacune à une carte à prime, suffisent pour improviser une partie.

Nain jaune ou bataille ? La bataille ne demande aucune décision ; le nain jaune récompense la mémoire des cartes et la gestion des jetons, un cran au-dessus pour des enfants un peu plus grands.

Que se passe-t-il si deux joueurs ont la même carte à prime ? Impossible : un jeu de 52 cartes ne compte qu'un seul 10 de carreau, un seul valet de trèfle, etc.