

Nain jaune.

Numéro d'inventaire : 1979.13261

Auteur(s) : Gangel

Type de document : image imprimée

Éditeur : Gangel et Didion (P.) (Metz)

Imprimeur : Gangel et P. Didion

Période de création : 3e quart 19e siècle

Date de création : 1865 (vers)

Mesures : hauteur : 344 mm ; largeur : 268 mm

Notes : Gravure identique au n° 6.5.07/79.1349 Image illustrant la règle du jeu au dos faisant parti du jeu Scène de jeunes gens jouant au centre encadrée par quatre cartes du nain jaune Signé en bas au centre : "Lith. de Gangel, à Metz" Ed. au dos : "Metz typographie de Gangel, et P. Didion, place Saint-Louis, 8." : formule attestée de 1861 à 1868

Mots-clés : Jeux et jouets de hasard (cartes, dés, dominos, loterie, roulettes, etc.)

Images de Metz

Filière : aucune

Niveau : aucun

Autres descriptions : Langue : Français

ill. en coul.



Duch. de Grangal. & Morel

1851

LE NAIN JAUNE.

RÈGLE

L'on se sert pour jouer d'un jeu de cartes entier.
A ce jeu, c'est le premier roi qui fait; c'est l'as qui est la plus basse carte et ne vaut qu'un point et les figures dix points.

L'on se sert pour ce jeu d'un tableau sur lequel est représenté le ROI DE CŒUR, la DAME DE PIQUE, le VALET DE TRÈFLE, le DIX DE CARREAU et dans le milieu un NAIN JAUNE tenant dans sa main le sept de carreau; le nombre de joueurs ne peut être plus bas que 3 et ne peut être plus haut que 8, les cartes se distribuent suivant le nombre de joueurs.

SAVOIR :

A 3 personnes l'on a chacun	15 cartes.	Il en reste au talon	7
A 4	12		4
A 5	9		7
A 6	8		4
A 7	7		3
A 8	6		4

Ayant chacun ses cartes, le premier en cartes joue son jeu; il est de l'avantage de celui qui joue de se défaire toujours des plus basses cartes.

Je suppose que je joue l'as de pique ou une autre si j'en ai, le 2, 3, 4 et sans réserve, c'est-à-dire si je joue 1, 2, 3, plus ou moins avant le nombre de points que j'ai de suite sans qu'ils soient de même couleur, pourvu que les points soient de suite, car à ce jeu il n'y a point d'atout, on peut mettre le 2 de cœur sur l'as de trèfle et ainsi des autres cartes sans distinction.

Si je joue 1, 2, 3, et que je n'aie point de 4 dans mon jeu, je dis en jouant 3, sans 4; pour lors celui qui est après vous met un 4 s'il en a un dans son jeu et ainsi de main en main jusqu'à ce que personne ne puisse mettre au-dessus; pour lors celui qui a jeté la plus haute lève les cartes et demande par où bon lui semble.

Le jeu finit quand un des joueurs a jeté sa dernière carte qui est toujours celui qui a jeté la plus haute et qui est le gagnant, il reçoit autant de jetons qu'il reste de points dans la main de chaque joueur.

Il est bon d'observer que celui des joueurs qui a dans sa main une des cartes qui est marquée sur le tableau qui est sur la table doit faire son possible pour s'en débarrasser, attendu que quand il peut s'en défaire il prend les jetons ou l'argent qui est sur ladite carte; si au contraire elle lui reste dans la main, il est obligé de mettre la bête du même nombre qu'il aurait levée: c'est le sept de carreau qui tient lieu du nain jaune.

Quand le hasard du jeu produit dans une même main dix cartes de suite ou moins, suivant le nombre des cartes que vous avez chacun, qui est décidé par le nombre des personnes qui jouent tel qu'il est dit ci-dessus, pour lors quand ledit joueur a dix cartes de suite ou moins suivant la donnée, cela s'appelle grand opéra, il ramasse tout ce qui est sur le tableau et chaque joueur lui donne autant de jetons qu'il lui reste de points.

Avant de commencer le jeu, l'on convient de la valeur des jetons, il faut aussi avant de battre les cartes, garnir le tableau de la manière qui suit par chaque joueur :

Sur le DIX DE CARREAU	1 jeton.
Sur le VALET DE TRÈFLE	2 jetons.
Sur la DAME DE PIQUE	3
Sur le ROI DE CŒUR	4
Sur le NAIN JAUNE	5

La présente mise se répète chaque fois que l'on bat les cartes.
On peut aussi au lieu d'un jeton en mettre davantage, cela dépend de la convention qui doit se faire avant que de battre les cartes.