Règles avancées : Le Doute & Le Joker

Deux modules optionnels qui se combinent — bluff et cartes passe-partout. À ajouter aux règles de base, imprimable en encart séparé.

RAPPEL — LES RÈGLES DE BASE

BUT DU JEU

Être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes. Les 5 casiers (Roi, Dame, Valet, As, et le losange central 7♦ / Nain Jaune) accumulent des jetons d'une manche à l'autre tant qu'ils ne sont pas ramassés.

MISE EN PLACE

Chaque joueur mise 1 jeton dans chacun des 4 casiers Roi / Dame / Valet / As, et 2 jetons dans le losange central — la plus grosse mise de la table.

JOUER UNE SUITE

Le joueur à gauche du donneur commence par sa carte la plus basse. Chacun pose, à son tour, la carte suivante de la même couleur s'il l'a. Si personne ne peut continuer, celui qui a posé la dernière carte relance une suite dans une autre couleur.

RAMASSER UN CASIER

Poser le Roi, la Dame, le Valet ou l'As d'une couleur ramasse tout le casier correspondant. Poser le 7♦ ramasse tout le losange central — le meilleur coup de la partie.

LA NOUVELLE RÈGLE : LE DOUTE

Dans les règles de base, quand un joueur ne peut pas continuer une suite, il annonce simplement **« je passe »** et le tour continue. Le Doute ajoute une couche de bluff exactement à ce moment-là, sans rien changer à l'ordre de jeu ni aux cartes qui ramassent les casiers.

Le principe

Quand un joueur annonce « je passe », **n'importe quel autre joueur** peut immédiatement lancer **« Doute ! »** — il parie que le passeur ment et cache en réalité une carte jouable (par exemple pour éviter de relancer une suite qui profiterait aux autres, ou pour garder la main sur une carte forte).

Le joueur mis en doute doit alors **révéler toute sa main** face visible à la table.

RÉSULTAT DE LA RÉVÉLATION	CONSÉQUENCE
Le passeur **mentait** : il avait bien une carte jouable dans son jeu.	Il pose **1 jeton** dans le losange central (le Nain Jaune). Le pot grossit, il doit ensuite jouer la carte qu'il cachait.
Le passeur **disait vrai** : il n'avait vraiment aucune carte jouable.	C'est le contestataire qui pose **1 jeton** dans le losange central, en pénalité pour un doute infondé.

Le risque est symétrique : douter à tort coûte aussi cher que de se faire prendre en train de bluffer. Ça garde le module tendu sans punir uniquement les bluffeurs. Et comme la pénalité tombe toujours dans le losange central, le 7♦ devient encore plus disputé au fil de la partie.

LA NOUVELLE CARTE : LE JOKER

Ajoute **2 Jokers** au jeu de 52 cartes (56 cartes au total dans la boîte). Les règles traditionnelles du Nain Jaune n'ont jamais inclus de Joker : c'est l'ajout propre à l'édition JAUNIX.

Le principe

Un Joker peut être joué **à la place de n'importe quelle carte**, dans n'importe quelle couleur, pour continuer une suite en cours — y compris pour jouer un Roi, une Dame, un Valet, un As (ramasse le casier correspondant), ou le 7♦ (ramasse le losange central).

Il ne permet pas d'ouvrir une nouvelle suite avec une carte choisie librement : il complète uniquement la suite en cours, à la place de la carte manquante.

POURQUOI LES DEUX RÈGLES SE COMBINENT BIEN

Détenir un Joker signifie qu'on a **toujours** un coup légal disponible. Un joueur qui annonce « je passe » alors qu'il cache un Joker en main **ment forcément** — il n'y a aucun cas où passer est légitime si on a un Joker.

Garder son Joker en réserve pour un coup décisif plus tard devient donc risqué : chaque « je passe » qui suit est une occasion pour les autres joueurs de lancer « Doute ! » avec une quasi-certitude de gagner leur pari.

EXEMPLE DE MANCHE COMMENTÉE

Quatre joueurs — **Léa, Karim, Chloé et Hugo** — jouent une manche avec la règle du Doute activée. Voici comment un tour peut se dérouler à table.

1 — Mise en place

Chacun pose 1 jeton dans les casiers Roi, Dame, Valet et As, et 2 jetons dans le losange central. Les cartes sont distribuées : Léa reçoit 13 cartes, dont le 7♦.

2 — La suite démarre

Léa ouvre avec son 4♠, la carte la plus basse de sa main.

Karim enchaîne avec le 5♠.

Chloé pose le 6♠.

Hugo n'a pas le 7♠ en main. Il annonce **« je passe »**.

3 — Le Doute est lancé BLUFF TESTÉ

Léa trouve Hugo trop pressé de passer — il vient de ramasser beaucoup de cartes au tour précédent. Elle lance : **« Doute ! »**

Hugo retourne sa main face visible : il n'a effectivement **aucun 7♠**. Il disait vrai.

Conséquence : Léa, contestataire dans l'erreur, pose 1 jeton supplémentaire dans le losange central. Le pot central passe de 8 à 9 jetons.

4 — Nouvelle suite, nouveau bluff

Comme personne ne peut continuer au 7♠, **Chloé** (qui a posé la dernière carte) relance une suite avec le 3♦.

Hugo pose le 4♦. **Léa** pose le 5♦.

Karim, qui a en réalité le 6♦ en main mais préfère le garder pour éviter de dévoiler qu'il approche de la fin de sa main, annonce **« je passe »**.

5 — Le bluff est démasqué BLUFF RÉUSSI

Chloé le sent hésiter une fraction de seconde de trop : **« Doute ! »**

Karim retourne sa main : le 6♦ y est bien. Il mentait.

Conséquence : Karim pose 1 jeton dans le losange central (10 jetons au pot), puis doit jouer le 6♦ qu'il cachait. La suite continue.

6 — Le 7♦ tombe

Quelques tours plus tard, **Léa** pose le **7♦** au bon moment dans une suite de carreau.

Elle ramasse instantanément tout le losange central : **10 jetons**, gonflé par les deux pénalités de bluff de la manche.

7 — Fin de manche

Hugo est le premier à se débarrasser de toutes ses cartes : il gagne la manche. Les casiers Roi, Dame et Valet n'ont pas été ramassés — ils restent garnis pour la manche suivante, mises cumulées.

8 — Bonus : le Joker en action BLUFF RÉUSSI

Plus tôt dans la partie, sur une suite de trèfle, **Chloé** avait un Joker en main mais préférait le garder en réserve. Elle annonce **« je passe »**.

Karim se souvient qu'elle n'a presque plus de cartes en main, donc peu de chances de manquer une couleur : **« Doute ! »**

Chloé révèle sa main : le Joker y est. Un Joker rend n'importe quel passage impossible à justifier — elle mentait forcément.

Conséquence : Chloé pose 1 jeton dans le losange central, puis doit jouer son Joker pour continuer la suite de trèfle.

AIDE-MÉMOIRE — LE DOUTE & LE JOKER

1. Un joueur passe → **n'importe qui** peut dire « Doute ! ».
2. Le joueur mis en doute révèle toute sa main.
3. **Il mentait** → il paie 1 jeton au losange central, puis joue la carte cachée.
4. **Il disait vrai** → le contestataire paie 1 jeton au losange central.
5. Le Joker remplace n'importe quelle carte dans la suite en cours (casier ou losange central compris).
6. Détenir un Joker rend tout « je passe » suivant automatiquement mensonger.