

Les présentent **8 AMERICAIN**



2 à 6



10 min/manche 20–30 min/partie



52 cartes (54 -2 Jok) / 2 à 4 j



2 jeux / 5 à 6 j

But du AMERICAIN se débarrasser de toutes ses cartes avant ses adversaires tout en posant des cartes qui vont les mettre en difficultés

Compétences nécessaires Retenir les « pouvoirs » attribués à certaines cartes



Préparation

1 Mélanger les cartes

2 Distribuer 7 cartes, faces cachées à chaque joueur.

3 Chacun prend ses cartes en mains et les range, cachées de ses adversaires.

4 Placer le reste des cartes, en tas, au milieu de la table, faces cachées. C'est la **PIOCHE**.

5 Retourner la carte au-dessus de la pioche, la placer à côté d'elle, face visible. C'est la **DEFAUSSE**.

► Si la carte retournée en premier a un pouvoir spécial (voir la liste au verso), elle est remplacée et mise sous la pioche.

6 Le joueur à gauche de celui qui distribue commence.



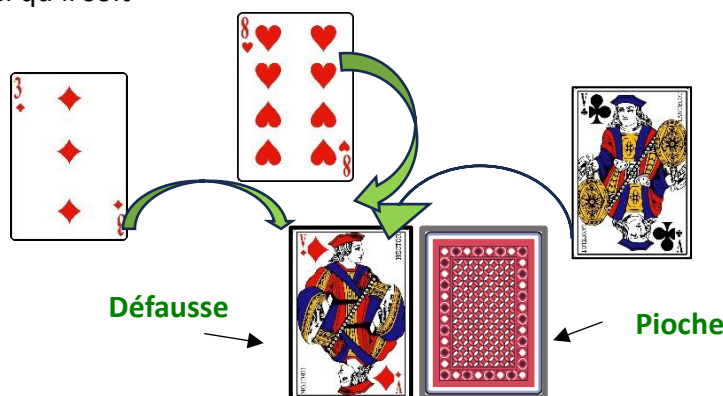
Déroulement d'une manche

► Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour, un joueur a 2 possibilités : poser/piocher

1 Le joueur peut poser une carte sur la carte au-dessus du tas de défausse

- 1
 - Soit une carte de même symbole (♠, ♣, ♥ ou ♦) que cette carte
 - Soit une carte de même valeur que cette carte : 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, V, D, R, AS
 - Soit un 8 quel qu'il soit



2 Il pioche une carte

- S'il ne peut pas poser une carte de sa main.
- S'il choisit de ne pas poser de carte même s'il possède une carte jouable dans sa main.
 - Si la carte tirée dans la pioche peut être jouée, il peut la poser.
 - Si ce n'est pas le cas, il la garde dans son jeu et passe son tour.

2 La carte posée sur la carte au-dessus de la défausse produit un effet si elle en possède un.



Cartes	Effets produits
As	Le joueur suivant doit piocher une carte.
2	Le joueur suivant pioche 2 cartes et passe son tour.
7	Le joueur suivant passe son tour.
4 ♠	Le joueur suivant pioche 4 cartes et passe son tour.
8	Elle peut être posée sur n'importe quelle autre carte sans distinction et permet de choisir un autre symbole à jouer.
10	Le joueur qui joue cette carte rejoue. S'il ne peut pas, il est contraint de piocher, même s'il n'a plus de carte en main.
Valet	Le sens du jeu change : sens horaire/sens antihoraire. Vice-versa.
Roi ♥	Le joueur peut, s'il le souhaite, échanger sa main avec le joueur de son choix (sauf avec un joueur qui n'a plus qu'une carte).

► Les effets produits par les cartes ne s'annulent pas et ne se cumulent pas.

Ex Si je pose un 2 après un 2, le joueur suivant ne prend pas 4 cartes.

► Lorsqu'il ne reste plus qu'une carte dans la main d'un joueur, ce dernier doit dire « **Carte !** ». S'il oublie de le dire, un autre joueur qui s'en aperçoit peut dire « **Contre-carte !** ».

Le joueur qui a une seule carte doit alors piocher deux nouvelles cartes.

► Quand la pioche est épuisée, on conserve la carte du haut de la défausse. On mélange le reste de la défausse qui devient la nouvelle pioche.



Manches et fin de la partie

La manche se termine quand un joueur pose sa dernière carte.

La partie s'arrête quand un joueur atteint le nombre de manches gagnées fixées à l'avance.



Variantes

Les variantes sont très nombreuses. On peut, par exemple :

- donner des effets à d'autres cartes - **Dame et Roi** : sur n'importe quelle Dame peut se poser n'importe quel Roi et vice-versa
- inventer des effets pour certaines cartes.



Mise en place et conseils pour jouer avec les enfants

- Il est préférable de commencer à jouer avec peu de cartes spéciales – seulement le 8, le 10 et le 2 et d'ajouter progressivement, partie après partie, les effets des autres cartes.



Pour jouer à deux le 7 et le Valet perdent leurs effets.

Vous pouvez enlever les 5,6,9 et jouer avec 8 cartes en mains.

Amusez-vous bien !



Lien vers la règle en vidéo