

Les présentent **8 AMERICAIN**

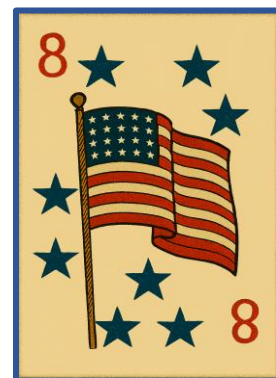
Nombre de joueurs 2 à 6

Compétences nécessaires

Retenir les « pouvoirs » attribués à certaines cartes.

Durée 10 minutes pour une manche – 20 à 30 minutes pour une partie.

Matériel Un jeu de 52 cartes (54 cartes moins les jokers) pour 2 ou 4 joueurs, deux jeux pour 5 et 6 joueurs.



► **But du 8 AMERICAIN**

Au cours de la partie, il faut se débarrasser de toutes ses cartes avant ses adversaires en posant des cartes qui vont les mettre en difficultés.

► **Préparation**

1 Un joueur mélange bien les cartes et distribue **7 cartes**, faces cachées à chaque joueur.

2 Il place le reste des cartes, en tas, au milieu de la table, faces cachées.

Ce tas de cartes va constituer la « **pioche** », (le tas de cartes que les joueurs prendront au cours du jeu).

3 Il retourne la carte au-dessus de la pioche et la place à côté d'elle, face visible.

Cette carte va se transformer en un tas de cartes appelé « **défausse** » (les cartes que l'on jette et dont certaines auront produit des effets).

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

4 Les joueurs prennent leurs cartes en main et les rangent comme ils le souhaitent en restant cachées de leurs adversaires.

5 Le joueur à gauche de celui qui distribue commence.

► **Déroulement d'une manche**

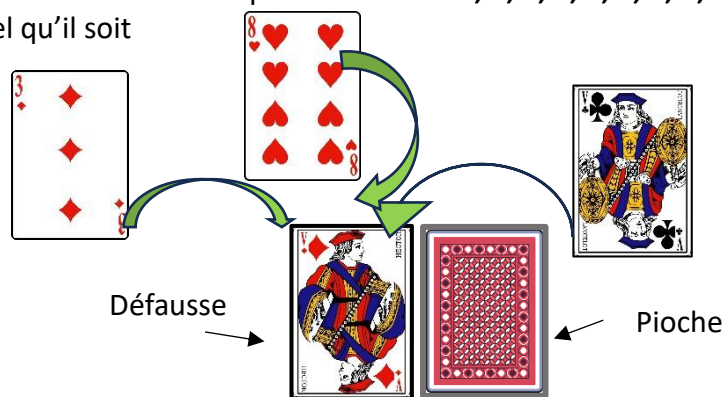
1 À son tour, un joueur a deux possibilités

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

- 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, 8, 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.

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

2

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

Cartes	Effet produit
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.
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.
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).
4 ♠	Le joueur suivant pioche 4 cartes et passe son tour.

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

► 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 piocher deux nouvelles cartes.

► Fin de la partie

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

► 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
- jouer en plusieurs manches en comptant les points. La partie s'arrête quand un joueur atteint 35 points. A ce moment, celui qui a le moins de points remporte la partie. On compte les points des cartes qui restent en main : toutes les cartes sans effet valent 1 point / Les 2, 7, 10 et valets: 2 points / Les As : 3 points / Les 8 : 4 points / Roi♥, 4 ♠ : 5 points

► 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

Amusez-vous bien !



Création et diffusion de la fiche : LUDICITY.FR

D'autres fiches de présentation de jeux

