



Le 8 américain – Règles du jeu

Présentation

Le 8 américain est avant tout un jeu de défausse. Il se pratique à 2 joueurs ou plus avec un ou deux jeux de 52 cartes en fonction du nombre de joueurs. Il en existe différentes variantes, vous pouvez même inventer vos propres règles. Le but du jeu consiste à défausser ses cartes sur la carte centrale. Celui ou celle qui n'a plus de carte a gagné. Vous pouvez pratiquer ce jeu en plusieurs manches pour faire durer le plaisir.

Début de partie

Le donneur bat les cartes et distribue 7 cartes à chaque joueur, une à une et face cachée.

Une fois les cartes distribuées, le donneur place le paquet de cartes restantes au centre de la table. Le donneur tire alors la première carte du paquet central et la place à côté, face visible.

S'il s'agit d'une carte spéciale (voir plus loin), le donneur la remet dans le paquet et en tire une nouvelle.

Les joueurs peuvent alors regarder leurs cartes.

Règles du jeu

Le joueur qui a la main pose une de ses cartes sur la carte centrale selon les règles suivantes :

1 – La carte doit être de la même couleur. Il y a 4 couleurs : Cœur, Carreau, Pique et Trèfle.

2 – La carte doit avoir la même valeur : Un 2 sur un 2, une dame sur une dame etc.

Si un joueur ne peut pas poser de carte, il en pioche une dans le talon central. Soit il la conserve s'il ne peut pas la jouer, soit il la joue directement lorsque cela est possible.

Un joueur peut également jouer une carte spéciale (Voir § plus loin)

Lorsque le talon est épuisé, on se sert de l'écart pour créer une nouvelle pioche, en prenant soin de conserver visible la première carte.

Cartes spéciales

Le 8 américain dispose d'un certain nombre de cartes dites « cartes spéciales ».

1 – **Les 8** : Les 8 peuvent être posés sur n'importe quelle carte sauf le 2.

Le joueur qui pose un 8 choisit la couleur avec laquelle le jeu va continuer. (Ex: Le joueur pose un 8 de cœur, il pourra décider que la prochaine carte à poser sera du pique.)

2 – **Les As** : Lorsqu'un joueur pose un As, le joueur suivant doit, lui aussi, poser un As.

Si un joueur ne peut pas poser d'As, il devra piocher 2 cartes par As posé. (Ex : Le joueur 1 pose un As, le joueur 2 pose à son tour un AS, le joueur 3 devra tirer 4 cartes s'il ne peut pas poser d'As, puis il passera son tour.)

À noter que poser un 8 sur un As annule les As.

3 – **Les 2** : Lorsqu'un joueur pose un 2, le joueur suivant devra piocher 2 cartes et passer son tour.

4 – **Les Valets** : Lorsqu'un joueur pose un valet, le sens du jeu s'inverse. (Non applicable pour 2 joueurs)

Autres cartes spéciales

Les jokers : Vous pouvez décider de conserver les jokers. Lorsqu'un joueur pose un joker, le joueur suivant doit tirer 4 cartes.

Les 10 : Un joueur qui pose un dix doit obligatoirement rejouer. Dans le cas contraire, il tire 2 cartes

Les 7 : Lorsqu'un joueur pose un 7, le joueur suivant passe son tour.

Fin de partie

Lorsqu'un joueur n'a plus qu'une seule carte, il doit l'annoncer. S'il oublie de le faire, il devra piocher 2 cartes.

Le joueur qui n'a plus de carte remporte la partie ou la manche

À la fin de la partie ou de la manche, on compte les points qui restent aux joueurs. À la fin du jeu, celui qui a le moins de points gagne la partie

Comptabilisation des points

8 et Jokers : 50 points

As, Valets et 2 : 25 points

Dames et Rois : 10 points

Autres cartes : Leur valeur nominale (Un 10 vaut 10 pts, un 9 vaut 9 pts etc.)

Retrouve nos tutos et jeux sur
<http://jeuxetlogique.fr/>