

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

**Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.**

**Ce rêve est devenu réalité !**

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**  
**09 72 30 41 42**

**escaleajeux@gmail.com**



# 8 AMÉRICAIN



## Nombre de joueurs :

Quatre à cinq joueurs

## Matériel :

Un jeu de cinquante-deux cartes plus deux Jokers

## Difficulté :

Facile

## Objectif :

Le but est de se débarrasser de toutes ses cartes.

## Hiérarchie des cartes :

Les cartes suivantes présentent des fonctions spécifiques :

- Les Jokers et les 2 obligent le joueur suivant à piocher des cartes et à perdre son tour de jeu (Jokers = cinq cartes ; 2 de Pique = quatre cartes ; les 2 = deux cartes).

- Les 8 offrent la possibilité de changer de couleur à n'importe quel moment.

- Les Valets obligent le joueur suivant à perdre son tour de jeu.

- L'As de Pique change le sens du jeu.

## Règle et déroulement :

Le donneur distribue huit cartes à chaque joueur, une à une. Le talon doit être ensuite posé au milieu de la table. On retourne ensuite la première carte du talon, ce qui constitue l'écart.

Le joueur à gauche du donneur démarre le jeu en posant une carte sur l'écart. Cette carte peut être : un Joker ; un 8 ; une carte de même couleur que la carte sur le dessus de l'écart ; une carte de couleur différente, mais de même rang que la carte sur le dessus de l'écart.

Si un joueur ne peut pas poser une carte sur l'écart lors de son tour, il doit piocher une carte sur le talon avec la possibilité de la poser immédiatement sur l'écart si elle convient. Une fois toutes les cartes du talon épuisées, on ramasse les cartes de l'écart, on les mélange et on en refait un nouveau talon dont on retire la carte du dessus pour en faire un nouvel écart. Le joueur qui se retrouve avec une seule carte en main doit annoncer "carte" et tenter lorsque vient son tour de se débarrasser de cette dernière carte afin de gagner la partie.

## Pointage :

Une fois qu'un joueur a déposé sa dernière carte, les autres doivent calculer les points des cartes qu'ils ont toujours en main. Ces points se calculent ainsi :

Les Jokers correspondent à 50 points

Les 8 et le 2 de Pique correspondent à 25 points

Les As ainsi que le 2 de Trèfle, le 2 de Carreau, le 2 de Cœur correspondent à 15 points

Les Rois, les Dames et les Valets correspondent à 10 points

Les 10, les 9, les 7, les 6, les 5, les 4 et les 3 correspondent à 5 points

Le premier joueur à atteindre 500 points perd la partie et le gagnant officiel est celui qui totalise le moins de points sur sa fiche.