

Le 8

Nombre de jeux: 1

Difficulté: 2

Ordre des cartes: classique

Le donneur distribue huit cartes aux deux joueurs en commençant par son adversaire. Une fois qu'il a terminé, il met le talon au centre du jeu et dévoile une carte, qu'il dépose à côté du talon. C'est le pli, qui indique la couleur qui prévaut.

Début du jeu

L'adversaire commence. Il joue s'il a une carte du même type (trèfle, carreau, cœur ou pique) que celle sur le dessus de l'écart. Il peut aussi jouer une carte de couleur différente mais de même rang. Par exemple, s'il y a un 7 de cœur sur l'écart, on peut mettre un 7 de carreau, et on continue en carreau. Il peut enfin jouer un 8 de n'importe quelle couleur ou un Fou.

S'il ne peut jouer, il pige une carte sur le dessus du talon. Il peut la jouer si elle le lui permet.

Lorsqu'il ne reste plus de carte dans le talon, on ramasse les cartes de l'écart, sauf celle du dessus, on les mélange et on les retourne pour faire un nouveau talon.

Lorsqu'un joueur n'a plus qu'une carte, il doit annoncer «carte». Il pourra alors essayer de se débarrasser de sa dernière carte au tour suivant et gagner la manche ou la partie. S'il «oublie» d'annoncer sa dernière carte et qu'il la joue, il doit piger cinq nouvelles cartes.

Le premier joueur qui amasse 500 points perd la partie.

Quelques précisions

- L'As permet à un joueur de jouer toutes les cartes du même type. Par exemple, si le donneur dévoile un As de pique comme première carte de la partie, son adversaire peut jeter tout son pique.
- En dévoilant un deux, un joueur force son adversaire à piger deux cartes supplémentaires et à passer son tour. Le 2 de pique oblige l'adversaire à piger quatre cartes.
- Un 8 change la couleur du jeu. En jetant un 8 de cœur, un joueur appelle une autre couleur, et pas nécessairement le cœur.

En dévoilant un Fou coloré, un joueur force son adversaire à piger 10 cartes supplémentaires et à passer son tour. Le Fou en noir et blanc oblige l'adversaire à piger cinq cartes. Attention: si les deux Fous du jeu ont la même couleur, relevez un détail qui permettra de les distinguer.

- Le Valet fait passer un tour à l'adversaire.

Calcul des points

Lorsqu'un joueur a épuisé son jeu, la manche se termine. Il n'amasse donc aucun point. Son adversaire compte ses points ainsi:

- Fou: 50 points
- 8: 25 points
- 2 de pique: 25 points
- 2: 15 points
- As: 15 points
- Figures: 10 points
- Autres cartes: 5 points

Variante

- Si vous êtes de trois à six joueurs, vous pouvez jouer à la «bande des huit». Prenez alors deux jeux de cartes.

Suivez les règles du jeu de 8 habituel, mais en déposant un As de pique, vous faites changer le sens du jeu. Le joueur à la gauche du donneur commence la partie.

C'est toujours le joueur qui doit jouer après qui est victime des cartes «piégées», c'est-à-dire des Fous, des 2 et des Valets.