



Une nouvelle version graphique et moderne du fameux "huit américain", avec des cartes d'action qui animent le jeu par de multiples rebondissements.

Joueurs: de 2 à 10 Age: de 6 à 106 ans

- 1 Règle du jeu
- 18 cartes rouges de 1 à 9
- 18 cartes vertes de 1 à 9
- 18 cartes bleues de 1 à 9
- 18 cartes jaunes de 1 à 9
- 8 cartes "passer" des 4 couleurs
- 8 cartes "changer de sens" des 4 couleurs
- 8 cartes "piocher 2" des 4 couleurs
- 4 cartes "changer ses cartes avec un autre joueur" des 4 couleurs
- 4 cartes "choisir la couleur"
- 4 cartes "piocher 4 + choisir la couleur"
- 4 cartes "échanger les cartes dans le sens du jeu"

LE BUT DU JEU est d'être le premier à se défausser de toutes ses cartes.

PREPARATION

Un premier donneur est choisi. Chaque joueur reçoit 8 cartes. Les cartes restantes constituent la pioche qui est placée au centre de

14

la table. La première carte de la pioche est découverte et placée à côté pour constituer le talon. Les joueurs prennent leurs cartes et les rangent selon leur couleur et leur valeur.

DEROULEMENT DU JEU

Le joueur qui est à gauche du donneur commence. Les joueurs peuvent se défausser de leurs propres cartes en suivant les règles suivantes:

1. Comment se défausser.

Quand c'est son tour, un joueur peut se défausser d'une carte et la poser sur le talon.

La carte qu'il élimine doit avoir la même couleur ou la même valeur ou le même symbole (dans le cas des cartes d'action) que la carte qui se trouve au dessus du talon.

EXEMPLE: Si la carte qui se trouve au-dessus du talon est un 9 rouge, le joueur peut se défausser d'un 9 de n'importe quelle couleur (jaune, vert, bleu, rouge) ou bien d'une carte rouge de n'importe quelle valeur (1,2,3,4,5,6,7,8,9).

Si le joueur s'est défaussé d'un 9 bleu, le joueur suivant doit se défausser d'un autre 9 ou de n'importe quelle carte bleue. S'il ne peut pas le faire, il doit prendre une carte de la pioche. Si la carte qu'il a prise ne lui permet pas de jouer, il passe la main au joueur suivant.

2. Possibilité de se défausser avant son tour.

Si un joueur a en main exactement la même carte que celle qui se trouve sur le talon, il peut s'en défausser immédiatement, même si ce n'est pas son tour!! Dans ce cas, après son intervention, c'est au joueur qui le suit de jouer.

15

Dans le cas de cartes d'action avec des symboles, il faut suivre leurs indications: le joueur suivant doit exécuter les ordres que la carte d'action indique.

3. Quand est-il obligatoire de prendre une carte à la pioche?

Si on ne peut se défausser d'aucune carte, il faut prendre une carte à la pioche. Il est possible de se défausser immédiatement de cette carte. La main passe alors au joueur suivant, à moins qu'un autre joueur n'arrive à se défausser d'une carte avant que ce soit son tour. (voir point 2)

CARTES D'ACTION

Quand c'est à lui de jouer, un joueur peut utiliser une carte d'action. Certaines cartes peuvent être jouées après n'importe quelle carte du talon, comme un "joker". Ce sont les cartes noires.

PASSER



Quand la dernière carte du talon est bleue, la personne qui doit jouer peut se défausser d'une carte d'action bleue "passer". Cela signifie que le joueur suivant ne pourra ni se défausser ni prendre une carte de la pioche, mais qu'il devra passer la main au joueur qui le suit.

16

CHANGER DE SENS



Si la dernière carte du talon est jaune, la personne qui doit jouer peut se défausser d'une carte jaune "changement de sens". Cela signifie que le jeu change de sens. Par exemple, si on jouait dans le sens des aiguilles d'une montre, on jouera maintenant dans le sens contraire des aiguilles d'une montre et la main passera au joueur qui se trouve à la droite de celui qui pose cette carte.

PIOCHER 2



Si la dernière carte du talon est rouge, la personne qui doit jouer peut se défausser d'une carte d'action rouge "PIOCHER 2". Le joueur suivant doit donc prendre deux cartes ou bien "monter", c'est-à-dire mettre une autre carte "PIOCHER 2" sur le talon. Le joueur d'après doit alors prendre 4 cartes, à moins de "monter" à son tour, et ainsi de suite.

CHOISIR LA COULEUR



Si un joueur ne peut pas se défausser d'une carte, ou s'il veut choisir une autre couleur, il peut jouer sa propre carte d'action "choix de la couleur". La couleur de la carte précédente n'a aucune importance.

EXEMPLE: Le joueur joue la carte "choix de la couleur" et dit: "je veux le rouge". Le joueur suivant doit jouer une carte rouge.

17

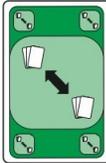
PIOCHER 4 + CHOISIR LA COULEUR



Quand c'est son tour, un joueur peut toujours jouer cette carte qui a deux significations:

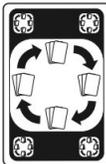
- 1) le joueur choisit la couleur.
- 2) le joueur suivant doit prendre 4 cartes (naturellement, les joueurs suivants peuvent eux-aussi "monter").

ECHANGER SES CARTES AVEC UN AUTRE JOUEUR



Le joueur qui joue cette carte a le droit de changer toutes les cartes qu'il a en main avec toutes celles d'un autre joueur de son choix.

ECHANGER LES CARTES DANS LE SENS DU JEU



Quand un joueur joue cette carte, chaque joueur doit passer toutes les cartes qu'il a en main au joueur qui vient après lui dans le sens du jeu.

18

FIN DU JEU

Avant de se défausser de l'avant-dernière carte, il faut annoncer "SOLO". Le joueur avertit ainsi les autres joueurs qu'il ne lui reste qu'une seule carte. Celui qui oublie d'annoncer "SOLO" doit prendre deux cartes à la pioche. Le gagnant de la manche est le joueur qui arrive à se défausser de sa dernière carte. Les autres joueurs doivent alors faire la somme des valeurs des cartes qu'ils ont encore en main. Les résultats sont enregistrés sous forme de points de pénalité. Dès qu'un joueur dépasse 300 points de pénalité, la partie est terminée et le gagnant est celui qui a le moins de points.

POINTS

Les cartes de 1 à 9 valent de 1 à 9 points.

"CHANGER DE SENS"	10 points
"PASSER"	20 points
"PIOCHER 2 CARTES"	30 points
"ECHANGER SES CARTES AVEC UN AUTRE JOUEUR"	30 points
"ECHANGER LES CARTES DANS LE SENS DU JEU"	40 points
"CHOISIR LA COULEUR"	40 points
"PIOCHER 4 + CHOISIR LA COULEUR"	50 points

Carte cadeau 30 points

Carte noire 40 points

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, onder licentie, MCMXCIII

19

Carte cadeau vaut 30 pts

Il y en a 4
dans le jeu



La carte cadeau peut être placée sur une carte de la même couleur ou sur une carte cadeau.

Si vous défaussez cette carte, vous donnez deux de vos cartes en main à un autre joueur. Le destinataire doit prendre ces cartes en main. Puis c'est au tour du joueur suivant de défausser.

Attention: si le joueur qui a défaussé cette carte action n'a plus qu'une ou deux cartes en main, il donne ces cartes et termine le tour.

Carte noire vaut 40 pts

Il y en a 4
dans le jeu



Avec cette carte action noire, un joueur se protège des effets d'autres cartes action qui l'affectent directement. Il n'a pas besoin de piocher de carte, peut ignorer un choix de couleur et ne passe son tour parce qu'il a défaussé la carte de protection. La carte de protection peut également bloquer la carte cadeau ou une carte d'échange de carte. Ensuite, le joueur n'a pas à accepter de cadeau ou peut garder ses cartes. Lors de l'échange de cartes à tour de rôle, il est simplement ignoré. La carte de protection n'a aucune influence sur un changement de direction. Comme toutes les cartes d'action noires, la carte de protection peut être placée sur n'importe quelle carte de la défausse. Si un joueur a posé une carte de protection, le joueur suivant dans la direction du jeu joue son tour. Il doit soit placer une carte de la couleur de l'éclair, soit une carte noire.