

crazy eights

for two or more players
ages 5 and up

Object: Play all the cards in your hand, matching either numbers or suits (hearts, clovers, stars or anchors). All "8" cards are wild and can be played at any time.

- Shuffle and deal 7 cards to each if two are playing, 5 cards to each if three or more are playing. Remaining cards are placed facedown for a draw pile, with one turned up as a discard pile. If the turned up card is an 8 (lion) card, put it in the middle of the draw pile and turn the next card over.

1

- Youngest player goes first. He can play a card from his hand if it matches either the number or the suit of the card showing in the discard pile.

- If he does not have a card that is the same suit or number, but does have a wild 8 card, he plays that and chooses the suit that his opponents must play next.

- If he has no matching card and no wild card, he must draw a card from the draw pile, playing it if possible. If it cannot be played, he draws again. Once he has drawn three cards from the draw pile, his turn ends, whether he was able to play or not.

- Play continues to the left, with each player playing a card to match the number or suit of the face-up card, a wild 8 card, or drawing up to three additional cards.

2

- When the draw pile is used up, dealer picks the top card from the discard pile and shuffles the rest, turning them over for a new draw pile.

- The first player to discard all of her cards wins.

Ochos Locos

2 o más jugadores, 5+ años

Objetivo: Jugar todas las cartas en tu mano, combinando ya sea los números o el palo (corazones, tréboles, estrellas, o anclas). Todas las cartas de ocho son "locas" (comodines) y pueden ser jugadas en cualquier momento.

- Mezclar y distribuir 7 cartas a cada uno si hay dos jugadores, 5 cartas si hay tres o más jugadores. Las cartas restantes se colocan boca abajo para crear la pila de

3

cartas nuevas, con una volteada boca arriba para la pila de descarte. Si la carta volteada es un 8 (león), colocarla en la mitad de la pila de cartas nuevas y voltear la siguiente carta.

- El jugador más joven comienza. Puede jugar una de sus cartas si corresponde ya sea con el número o el palo de la carta volteada en la pila de descarte.

- Si no tiene ninguna carta del mismo número ni del mismo palo, pero tiene una carta de "8 loco", debe jugarla y escoger el palo para el jugador siguiente.

- Si no tiene ninguna carta que combine, ni un comodín, tiene que tomar una carta nueva de la pila y jugarla si es posible. Si no la puede jugar, tiene que tomar otra. Si tampoco la puede jugar, puede tomar una tercera. Si aún no puede jugar después de haber tomado tres cartas nuevas, se acaba su turno.

4

- El juego continúa hacia la izquierda con cada jugador jugando una carta que corresponda con el número o palo de la carta volteada, jugando una carta "8 loco" o tomando hasta tres cartas adicionales.

- Cuando la pila de cartas nuevas se ha acabado, el distribuidor toma la carta superior de la pila de descarte, mezcla el resto, y la voltear para crear una nueva pila de cartas.

- El primer jugador en deshacerse de todas sus cartas gana.

5

Verrückte Achten

2 oder mehr Spieler, 5+ Jahre

Objektiv: Alle Karten spielen und entweder die Nummern oder Farben anpassen (Herze, Sterne, Klee oder Anker). Alle 8 Karten sind "wild" (Jokers) und können jederzeit gespielt werden.

- Karten mischen. Wenn es zwei Spieler sind jeweils 7 Karten verteilen, wenn es drei oder mehr sind, jeweils 5. Die übrigen Karten verdeckt stapeln, eine umdrehen. Falls die umgedrehte Karte eine 8 (Löwe) ist, in die Mitte des verdeckten Stapel stecken und eine neue Karte umdrehen.

- Der jüngste Spieler fängt an und kann eine Karte spielen wenn sie entweder zur Nummer oder Farbe der aufgedeckten Karte passt.

- Falls er keine passende Karte hat, aber doch eine wilde 8 Karte, muss er sie

6

spielen und kann entscheiden welche Farbe der nächste spielen soll.

- Falls er weder eine passende noch eine "verrücktes-Gesicht" 8 Karte hat, muss er eine neue ziehen. Falls die nicht passt, muss er noch mal ziehen. Nachdem er drei neue Karten gezogen hat ist sein Zug zu Ende, ob er gespielt hat oder nicht.

- Das Spiel geht linksrum weiter, so dass jeder Spieler entweder eine Karte spielt die zur Nummer oder Farbe der aufgelegten Karte passt, eine wilde 8 spielt, oder bis zu drei neuen Karten zieht.

- Wenn der Stapel verdeckter Karten aufgebraucht ist, nimmt der Verteiler die oberste Karte des offenen Stapel, vermischt den Rest, und stellt einen neuen Stapel auf.

- Der Spieler der als erstes seine Karten loswird gewinnt.

7

Les 8 fous

2 ou plus joueurs, âge 5+

Objectif: Jouer toutes les cartes en main en combinant soit les numéros ou les couleurs (cœurs, trèfles, étoiles, ou ancras). Toutes les cartes avec un numéro 8 sont des jokers et peuvent être jouées dans n'importe quelle situation.

- Battre les cartes et en distribuer 7 à chaque joueur. Les cartes restantes sont placées face cachée sur la table et constituent la pioche. Une carte découverte constitue la "poubelle". Si la carte retournée est une carte avec un 8 (lion), elle devra être mise au milieu de la pioche et la prochaine carte devra être retournée.

- Le joueur le plus jeune commence en jouant une des cartes dans sa main, si elle correspond au numéro ou à la couleur de la carte retournée dans la "poubelle".

8

- S'il n'en a pas, mais il a une carte 8, il devra la jouer en choisissant la couleur que les autres joueurs devront jouer après.

- S'il n'a ni carte correspondante ni carte folle, il devra prendre une carte de la pioche et la jouer, si possible. S'il ne peut pas la jouer, il devra prendre une deuxième carte, et ainsi de suite jusqu'à trois cartes piochées. S'il n'arrive toujours pas à jouer une de ses cartes, il passe son tour.

- Le jeu continue vers la gauche. Chaque joueur doit soit jouer une carte qui correspond au numéro ou à la couleur de la carte retournée, soit jouer un 8, soit piocher jusqu'à trois cartes.

- Quand la pioche est épuisée, mettez la dernière carte de la "poubelle" de côté, battez les autres cartes et tournez-les face cachée.

- Le premier jouer à se débarrasser de toutes ses cartes gagne le jeu.

9