

# CRAZY 8's

## INSTRUCTIONS (ENGLISH)

- The object of the game is to be the 1st player to get rid of all of your cards.
- Shuffle the cards and deal 7 to each player, face down. For 3 or more players, deal 5 cards to each player. Place the rest of the cards face down, forming the draw pile. Place the top card face up next to the draw pile, creating a discard pile. If the top card is an 8, put it back in the middle of the draw pile and turn over the next card.
- Youngest player goes 1st. If they have a card in their hand that matches the suit or number of the top card in the discard pile, they place it in the discard pile and end their turn.
- 8s are wild. If a player does not have a card with the same suit or number as the top card in the discard pile, they may play an 8 and can choose the suit that the next player must play.
- If a player does not have a match or wild 8 card, they must draw a card from the draw pile. If the card can be played, they may play it. If the card cannot be played, they must draw again until they draw a card that can, or until they have drawn 3 times.
- Play continues clockwise. When the draw pile is empty, remove the top card from the discard pile and shuffle the rest of cards, turning them face down to form a new draw pile.
- The winner is the 1st player to get rid of all of their cards.

### FOR LONGER GAMEPLAY:

- If a player does not have a match or wild 8 card, they must draw until they draw a card that can be played, not limited to 3 tries.

## INSTRUCTIONS (FRANÇAIS)

- Le but du jeu est d'être le 1er joueur à se débarrasser de toutes ses cartes.
- Mélange les cartes et distribues-en 7 faces cachées à chaque joueur. S'il y a 3 joueurs ou plus, distribues-en 5 à chacun. Place le reste des cartes faces cachées pour former la pioche. Retourne la première carte et place-la à côté de la pioche pour créer une autre pile pour les cartes jetées. Si la première carte est un 8, remets-la au milieu de la pioche et retourne la suivante.

- Le joueur le plus jeune joue en 1er. Si la carte d'un joueur correspond à la couleur ou au nombre de la carte piochée, ce dernier la place dans la pile des cartes jetées et c'est au tour du joueur suivant.
- Les 8 sont des cartes jokers. Si un joueur n'a pas la carte correspondant à la couleur ou au nombre de la carte piochée, ce dernier peut jouer un 8 et choisir la couleur que devra jouer son adversaire après lui.
- Si un joueur n'a pas la carte correspondante ou le 8 joker, il doit en piocher une. Si la carte piochée peut être jouée, il la pose. Si la carte ne peut pas être jouée, il doit en tirer une autre jusqu'à ce qu'il puisse jouer ou après avoir pioché 3 cartes.
- Les joueurs jouent tour à tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque la pioche est vide, retire la première carte, mélange le reste et retourne les cartes pour former une nouvelle pioche.
- Le gagnant est le 1er joueur à se débarrasser de toutes ses cartes.

### VARIANTE DE JEU :

- Si un joueur n'a pas la carte correspondante ou le 8 joker, il doit piocher jusqu'à ce qu'il puisse jouer, sans limite.

## INSTRUCCIONES (ESPAÑOL)

- El objetivo del juego es ser el primer jugador en quedarse sin cartas.
- Baraja las cartas y reparte 7 a cada jugador, boca abajo. Para 3 o más jugadores, reparte 5 cartas a cada jugador. Coloca el resto de las cartas boca abajo, formando la pila de cartas para sacar. Coloca la carta de encima de la pila boca arriba junto a la pila de cartas para sacar, creando una pila de descarte. Si la carta de arriba es un 8, colócala nuevamente en medio de la pila de cartas para sacar y da la vuelta a la siguiente carta.
- El jugador más joven juega en primer lugar. Si los jugadores tienen una carta en su mano que coincida con el palo o el número de la carta encima de la pila de descarte, la colocan en la pila de descarte y terminan su turno.
- Los números 8 son comodines. Si un jugador no tiene una carta con el mismo palo o número que la carta encima de la pila de descarte, puede jugar un 8 y elegir el palo que debe jugar el siguiente jugador.

- Si un jugador no tiene un número que coincida ni una carta comodín 8, debe sacar una carta de la pila de descarte. Si la carta se puede jugar, puede hacerlo. Si la carta no se puede jugar, debe volver a sacar una carta hasta que le toque una que sí le permita jugar o bien hasta que haya sacado cartas 3 veces.
- El juego continúa en el sentido de las agujas del reloj. Cuando la pila de cartas para sacar se queda vacía, retira la carta encima de la pila de descarte y baraja el resto de las cartas, poniéndolas boca abajo para formar una nueva pila de cartas para sacar.
- El ganador es el 1º jugador que se quede sin cartas.

### PARA UN JUEGO MÁS LARGO:

- Si un jugador no tiene un número que coincida ni una carta comodín 8, debe sacar cartas hasta que le toque una que se pueda jugar, sin limitarse a 3 intentos.

## SPIELANLEITUNG (DEUTSCHE)

- Das Ziel des Spiels ist es, als erster Spieler alle seine Karten loszuwerden.
- Mische die Karten und teile jedem Spieler 7 aus, mit der Vorderseite nach unten. Teile bei 3 oder mehr Spielern jedem Spieler 5 Karten aus. Lege den Rest der Karten mit der Vorderseite nach unten hin. Dies ist der Zugstapel. Decke die oberste Karte auf und lege sie neben den Zugstapel. Dies ist der Ablagestapel. Wenn die oberste Karte eine 8 ist, lege sie zurück in die Mitte des Zugstapels und drehe die nächste Karte um.
- Der jüngste Spieler fängt an. Wenn jemand eine Karte in seiner Hand hält, die mit der Farbe oder Zahl der obersten Karte auf dem Ablagestapel übereinstimmt, legt er sie auf den Ablagestapel und beenden seinen Zug.
- 8en sind beliebig einsetzbar. Wenn ein Spieler keine Karte hat, deren Farbe oder Zahl mit der obersten Karte auf dem Ablagestapel übereinstimmt, kann er eine 8 spielen und die Farbe bestimmen, die der nächste Spieler spielen muss.
- Wenn ein Spieler keine Übereinstimmung und keine 8 hat, muss er eine Karte vom Ziehstapel ziehen. Wenn die Karte gespielt werden kann, darf er sie spielen. Wenn die Karte nicht gespielt werden kann, muss er erneut ziehen, bis er eine Karte zieht, die gespielt werden kann oder er 3 Mal gezogen hat.

- Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn. Wenn der Zugstapel aufgebraucht ist, entferne die oberste Karte vom Ablagestapel und mische den Rest der Karten. Lege sie mit der Vorderseite nach unten ab, um einen neuen Zugstapel zu bilden.
- Der Gewinner ist der 1. Spieler, der alle seine Karten losgeworden ist.

### FÜR EIN LÄNGERES SPIEL:

- Wenn ein Spieler keine Übereinstimmung und keine 8 hat, muss er Karten ziehen, bis eine spielbar ist, ohne Beschränkung auf 3 Züge.

## ISTRUZIONI (ITALIANO)

- L'obiettivo del gioco è quello di essere il 1° giocatore a liberarsi di tutte le proprie carte.
- Mischia le carte e distribuiscine 7 a ciascun giocatore, coperte. Per 3 o più giocatori, distribuisci 5 carte a ciascun giocatore. Posiziona il resto delle carte a faccia in giù, formando il mazzetto. Posizionare la prima carta rivolta verso l'alto accanto al mazzetto, creando un mazzetto di scarti. Se la prima carta è un 8, rimettila al centro del mazzo principale e scopri la carta successiva.
- Il giocatore più giovane inizia per 1°. Se si ha una carta in mano che corrisponde al seme o al numero della prima carta nel mazzo degli scarti, la si mette nel mazzo di scarti e il turno finisce.
- Gli 8 sono carte jolly. Se un giocatore non ha una carta con lo stesso seme o numero della prima carta del mazzo degli scarti, può giocare un 8 e può scegliere il seme che il giocatore successivo deve giocare.
- Se un giocatore non trova una corrispondenza o una carta jolly 8, deve estrarre una carta dal mazzo principale. Se la carta può essere giocata, la si gioca. Se la carta non può essere giocata, si dovrà pescare di nuovo fino a quando non esce una carta giocabile, o finché non si sia pescato per 3 volte.
- Il gioco continua in senso orario. Quando il mazzo principale è vuoto, si rimuove la prima carta dal mazzo degli scarti e si mescola il resto delle carte, girandole a faccia in giù per formare un nuovo mazzo principale.
- Il vincitore è il 1° giocatore a liberarsi di tutte le sue carte.

## PER UN GIOCO PIÙ LUNGO:

- Se un giocatore non trova una corrispondenza o una carta jolly 8, deve estrarre finché non pesca una carta che possa essere giocata, senza il limite dei 3 tentativi.

## SPELREGELS (NEDERLANDSE)

- Doel van dit spel is als 1ste speler al je kaarten te kunnen afleggen.
- Schud de kaarten en geef elke speler 7 kaarten met de beeldzijde naar beneden. Wanneer je met 3 of meer speelt, krijgt elke speler 5 kaarten. Plaats de rest van de kaarten met de beeldzijde naar beneden om de trekstapel te vormen. Draai de bovenste kaart om en leg ze met de beeldzijde naar boven om een aflegstapel te maken. Wanneer de bovenste kaart een 8 is, plaats je ze weer in het midden van de trekstapel en draai je de volgende kaart om.
- De jongste speler mag beginnen. Wanneer een speler een kaart in zijn hand heeft die overeenstemt met de kleur of het cijfer van de bovenste kaart van de aflegstapel, legt hij ze op de aflegstapel en beëindigt hij zijn beurt.
- Kaarten met een 8 zijn jokers. Wanneer een speler geen kaart heeft met dezelfde kleur of hetzelfde getal als de bovenste kaart van de aflegstapel, kan hij een 8 spelen en dan de kleur kiezen die de volgende speler moet spelen.
- Wanneer een speler geen overeenstemmende kaart of een 8 joker heeft, moet hij een kaart trekken uit de trekstapel. Wanneer hij deze kaart kan spelen, mag hij dat doen. Wanneer hij ze niet kan spelen, moet hij nog een kaart trekken tot hij een kaart trekt die hij wel kan spelen of tot hij 3 keer getrokken heeft.
- Het spel gaat verder met de wijzers van de klok mee. Wanneer de trekstapel leeg is, de bovenste kaart van de aflegstapel verwijderd en de rest van de kaarten schudden en omdraaien om een nieuwe trekstapel te vormen.
- De winnaar is de 1ste speler die al zijn kaarten kan afleggen.

### OM LANGER TE KUNNEN SPELEN:

- Wanneer een speler geen overeenstemmende kaart of een 8 joker heeft, moet hij kaarten blijven trekken tot hij een kaart trekt die hij kan spelen. De beperking tot 3 pogingen valt dus weg.

## INSTRUKTIONER (SVENSK)

- Målet med spelet är att som första spelare bli av med korten.
- Blanda korten och dela ut 7 kort till varje spelare, nedåtvända. Vid 3 eller flera spelare delar du ut 5 kort till varje spelare. Låt resten av korten bilda en hög, draghögen. Vänd upp det översta kortet och lägg det bredvid draghögen som därmed utgör slaskhögen. Om det översta kortet är en 8 lägger du tillbaka det i draghögen och vänder upp nästa kort.
- Den yngsta spelaren börjar. Om spelare har ett kort på hand som matchar det översta kortet i slaskhögen, antingen som flertal eller steger, lägger de den på slaskhögen och avslutar omgången.
- 8:or är vilda kort. Om en spelare inte har ett kort som bildar steger eller flertal med översta kortet i slaskhögen kan de spela en 8:a och välja i vilken svit nästa spelare måste fortsätta.
- Den spelare som inte har ett matchande kort eller en 8:a måste dra ett kort från draghögen. Om det går kan spelaren spela ut kortet. Om inte kortet kan spelas ut måste spelaren dra ett kort igen tills det kommer ett spelbart kort, maximalt 3 gånger.
- Spelet fortsätter medurs. När draghögen är tom tar ni bort det översta kortet från slaskhögen, blandar resten av korten, vänder dem upp och ned så att de blir en ny draghög.
- Den som först har blivit av med alla kort vinner.

### FÖR ATT FÖRLÄNGA SPELET:

- Den spelare som inte kan lägga något kort eller har en 8:a måste dra kort från draghögen ända tills det kommer ett spelbart kort, även om det dröjer mer än 3 gånger.

## INSTRUKTIONER (DANSK)

- Spillet går ud på at blive den første spiller til at slippe af med alle sine kort.
- Bland kortene, og giv hver spiller syv kort med billedsiden nedad. Giv fem kort til hver spiller, hvis der er tre eller flere spillere. Anbring resten af kortene med billedsiden nedad i en bunke, hvorfra der skal trækkes. Placér det øverste kort med billedsiden opad ved siden af trækbunken for at lave en kasseringsbunke. Hvis det øverste kort er en 8'er, skal du lægge det tilbage i midten af trækbunken og vende det næste kort.
- Yngste spiller starter. Hvis denne spiller har et kort på hånden med samme farve eller tal som det øverste kort i kasseringsbunken, smider

spilleren dette kort i kasseringsbunken og avslutter sin tur.

- 8'ere er jokere. Hvis en spiller ikke har et kort med samme farge eller tal som det øverste kort i kasseringsbunken, kan vedkommende spille en 8'er og velge, hvilken farge den næste spiller skal spille.
- Hvis en spiller ikke har et match eller en 8'er, skal vedkommende trække et kort fra trækibunken. Hvis kortet kan spilles, må spilleren gjerne spille det. Hvis kortet ikke kan spilles, skal spilleren trække, indtil vedkommende trækker et kort, der kan spilles, eller indtil vedkommende har trukket tre kort.
- Spillet fortsætter med uret. Når trækibunken er tom, blandes alle kortene i kasseringsbunken (undtaget det øverste kort) og vendes med billedsiden nedad, så der skabes en ny trækibunke.
- Vinderen er den spiller, der først kommer af med alle sine kort.

### SÅDAN FÅR DU SPILLET TIL AT VARE LÆNGERE:

- Hvis en spiller ikke har et match eller en 8'er, skal vedkommende trække, indtil han/hun trækker et kort, der kan spilles – der er med andre ord ingen øvre grænse på tre kort.

## INSTRUKSJONER (NORSK)

- Målet med spillet er å være førstemann til å kvitte seg med alle kortene sine.
- Stokk kortene, og del ut syv kort til hver spiller, med billedsiden ned. Hvis det er tre eller flere spillere, deler du ut fem kort til hver spiller. Legg resten av kortene i en bunke med billedsiden ned. Dette er trekkebunken. Legg det øverste kortet i en ny bunke ved siden av trekkebunken, men med billedsiden opp. Dette er kastebunken. Hvis det øverste kortet er en åtter, legger du det i midten av trekkebunken og snur rundt neste kort.
- Den yngste spilleren begynner. Hvis en spiller har et kort på hånden som har samme farge eller tall som kortet øverst i kastebunken, legger spilleren kortet i kastebunken, og det blir neste spillers tur.

- Åtter fungerer som et jokerkort. Hvis en spiller ikke har et kort som har samme farge eller tall som kortet øverst i kastebunken, kan de legge på en åtter og velge fargen som neste spiller må legge på.
- Hvis en spiller ikke har et kort som passer, eller en åtter, må han trekke et kort fra trekkebunken. Hvis kortet passer, kan spilleren legge det på. Hvis kortet ikke passer, må spilleren trekke helt til han har et kort han kan legge på. Spilleren kan trekke maks tre ganger.
- Spillet går i retning med klokken. Når trekkebunken er tom, fjerner du det øverste kortet fra kastebunken, stikker resten av kortene og legger dem med billedsiden ned. Dette blir en ny trekkebunke.
- Vinneren er førstemann til å bli kvitt alle kortene.

### FOR LENGRE SPILL:

- Hvis en spiller ikke har et kort som passer, eller en åtter, må han trekke helt til han får et kort som kan legges på, men uten begrensningen på maks tre forsøk.

## INSTRUKCJE (POLSKU)

- Celem gry jest pozbycie się wszystkich kart, zanim zrobią to inni gracze.
- Przetasuj karty i rozdaj każdemu graczowi po 7 kart, grzbietem do góry. Jeśli udział w grze bierze 3 lub więcej graczy, rozdaj każdemu 5 kart. Ułóż pozostałe karty grzbietem do góry, by utworzyć stos, z którego będziecie dobierać karty. Odkryj górną kartę i połóż ją obok stosu do dobierania, tworząc stos kart odrzuconych. Jeśli karta na górze to 8, odłóż ją do środka stosu kart do dobierania i odwróć kolejną kartę.
- Zaczyna najmłodszy gracz. Jeśli ma w rękę kartę, której kolor lub liczba odpowiada kolorowi lub liczbie górnej karty na stosie kart odrzuconych, gracz umieszcza taką kartę w tym stosie i kończy turę.
- Ósemki zastępują każdą kartę. Jeśli gracz nie ma karty z takim samym kolorem czy liczbą, co górna karta ze stosu odrzuconych kart, może wyłożyć ósemkę i zmienić kolor, z jakim musi zagrać kolejny gracz.

- Jeśli gracz nie ma pasującej karty ani ósemki, musi dobrać kartę ze stosu do dobierania. Jeśli możliwe jest rozegranie danej karty, gracz może to zrobić. Jeśli rozegranie danej karty nie jest możliwe, gracz musi dobierać kolejne do momentu, gdy wyciągnie kartę, którą można rozegrać. Można dobierać maksymalnie 3 razy.
- Gracze kontynuują tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gdy stos do dobierania będzie pusty, przetasuj górną kartę ze stosu odrzuconych i przetasuj resztę, a następnie ułóż je grzbietem do góry, by utworzyć nowy stos do dobierania.
- Zwycięza gracz, który jako pierwszy pozbędzie się wszystkich kart.

### ABY WYDŁUŻYĆ GRĘ:

- Jeśli gracz nie ma pasującej karty ani ósemki, musi dobierać karty do momentu, gdy wyciągnie kartę, którą można rozegrać. Limit 3 dobieranych kart nie obowiązuje.