CARD GAMES INSTRUCTIONS / RÈGLES DES JEUX DE CARTES
INSTRUCCIONES DE JUEGOS DE CARTAS / KARTENSPIELANLEITUNGEN
INSTRUCTIES VOOR KAARTSPELEN / ISTRUZIONI DEI GIOCHI DI CARTE
INSTRUÇÕES PARA JOGOS DE CARTAS / ИНСТРУКЦИИ К КАРТОЧНЫМ ИГРАМ
INSTRUKCJE DO GIER KARCIANYCH / POKYNY KE KARETNÍM HRÁM
POKYNY NA HRANIE KARTOVÝCH HIER / A KÁRTYAJÁTÉKOK SZABÁLYAI
INSTRUCȚIUNI PENTRU JOCURI DE CĂRȚI / ОДНТЕ ПАУКЊОШ ME ТРАПОУЈА
ÚPUTE ZA IGRE S KARTAMA / ИНСТРУКЦИИ ЗА ИГРА С КАРТИ
NAVODILA ZA IGRE S KARTAMI

5+

2-4

CONTENTS / CONTENU / CONTENIDO / INHALT / INHOUD / CONTENUTO / CONTEÚDO / В КОМПЛЕКТЕ
ZAWARTOŚĆ / OBSAH / TARTALOM / CONȚINUT / ПЕРЕЧЕНИЕ / SADRŽAJ / СЪДЪРЖАНИЕ / ЧЕБИНА

- 54 jumbo playing cards, 1 pup figure, 1 instruction sheet
- 54 grandes cartes à jouer, 1 figurine de chiot, 1 règle du jeu
- 54 cartas gigantes, 1 figura de cachorro, 1 folleto de instrucciones
- 54 Jumbo-Spielkarten, 1 Welpenfigur, 1 Anleitung
- 54 jumbo speelkaarten, 1 puppyfiguur, 1 gebruiksaanwijzing
- 54 carte da gioco giganti, 1 cucciolo, 1 guida per l'uso
- 54 cartas jumbo, 1 boneco do cachorrinho, 1 folha de instruções
- 54 карты для игры в дурачка, 1 фигурка щенка, 1 инструкция
- 54 duże karty do gry, 1 figurka szczeniaka, 1 instrukcja
- 54 hracích karet jumbo, 1 figurka štěněte, 1 list s pokyny
- 54 veľkých hracích kariet, 1 figúra šteniaťa, 1 návod k použitiu
- 54 jumbo kártya, 1 kutyafigura, 1 használati útmutató
- 54 de cărți de joc jumbo, 1 figurină câine, 1 foaie cu instrucțiuni
- 54 čigrača igre jumbo, 1 figurica psa, 1 uputstvo za igru
- 54 velike igrače karte, 1 figurica pseta, 1 list s uputama
- 54 карти за игра Jumbo, 1 фигура на кучешка, 1 ръководство с инструкции
- 54 velikih jumbo igralnih kart, 1 figura kužka, 1 list z navodili

CRAZY EIGHTS

Object: To be the first player to get rid of all of their cards.
Set up: Shuffle the cards. Deal 5 cards to each player. If there are only two players deal them 7 cards each. The remaining cards are placed in a draw pile face down. The top card from the draw pile is placed face up next to it, starting the discard pile. This card is the first card played in the game. Play starts with the youngest players and continues clockwise.
Let's Play: The first player looks at their hand and determines whether or not they have a card that matches the rank, suit, or colour of the top card on the discard pile. For example, if the top card on the discard pile is a black 7 of clubs the player can either play a black 7, or a clubs card. If they do not have a playable card in their hand they draw one from the deck and it becomes the next players turn. The exception to this is that EIGHTS ARE CRAZY! They can be played on any card of any rank, value, or colour and the person who plays the eight gets to decide what the new suit will be.
Winning the Game: The first player to get rid of all their cards is the winner and the other players score penalty points based on the cards they have left in their hands. An eight is worth 20. Face cards are worth 10 and all others are worth face value (7 for a 7, 1 for an Ace).

GO FISH

Object: To win the most sets of four cards by asking other players for them.
Set up: Shuffle the cards. Deal 5 cards face down to each player. If playing with only 2 players deal 7 cards to each. Place the remaining cards in a draw pile face down between the players.
Let's Play: The player to the left of the dealer starts by asking another player for a specific card. For example, they may ask another player "Do you have any sevens?" The player asking must already hold at least one card of the requested rank, in this case the seven. If the player who was asked has cards of the requested rank they must give all of them to the player who asked for them. That player then gets another turn. They may now ask any player for any rank card as long as they hold at least one card of that rank. If the person asked does not have any of the cards asked for, they will say "Go Fish!" The person who asked then draws a card from the top of the pile. If the card is of the rank asked

for they show it to the other players and receive another turn. If it is not a card of the requested rank they keep the card and it is now the turn of the person who said "Go Fish!"
Winning the Game: Once a player collects a set of all four cards of the same rank, they place them face down on the table. The game continues until a player is out of cards or there are no cards left in the draw pile. The player with the most sets is the winner.
Alternative Play: Try playing where you try to get pairs of cards instead of fours.

RUMMY

Object: To be the first player to get 20 points.
Set up: Shuffle the cards. If there are 2 players, each is dealt 10 cards. If there are 3 or 4 players, each receives 7 cards. The dealer then places the remaining cards face down, creating the draw pile, and turns the top card up next to it, creating the discard pile.
Let's Play: Players take turns in clockwise direction trying to form sets of cards, three-of -a-kind, or four-of-a-kind. Youngest player starts by drawing the top card from the draw pile or a face up card from the discard pile. Any sets formed are then laid face up on the table. The player finishes his/her turn by discarding one card. Once a player has laid down at least one set, sets already laid on the table may be played upon. The first player to hit his hand of cards wins the hand and receives one point for each card left in his opponents' hand.
Winning the Game: The first player to get 25 points wins.

SNAP

Object: To be the player in the end with all the cards.
Set up: Players sit in a circle facing each other. The oldest player is the dealer. The dealer shuffles the cards and deals them face down to each player until all cards have been dealt. It does not matter if players do not all receive the same number of cards. Each player places their cards in a neat face down stack without looking at them.
Let's Play: The youngest player goes first by turning over the top card of their stack to start a new pile of cards in front of them. The next player turns over the top card of their stack to start a new pile in front of him. When someone turns over a card that matches the top card of another player's pile, the first person to see the match and call out "SNAP" wins the two piles with the matching cards on top. These cards are added to the winner's stack. Play continues where it left off. If any player calls out "SNAP" at the wrong time they must give each player one of the cards from their face down stack. If two players shout "snap" at exactly the same time, they form a snap pool, with the two matched piles of cards placed together in the center. Play then continues as normal, until someone turns up a card which matches the top card in the snap pool. Whichever then shouts "snap pool" fastest takes the whole pool. If a player runs out of cards in their face down stack they simply flip over their face up stack and continue. The player that completely runs out of cards is out of the game.
Winning the Game: The player who collects all the cards is the winner.

WAR

Object: To be the player to capture all the cards.
Set up: Shuffle the cards. The oldest player is the dealer, and deals the cards one at a time in front of each player. Players keep their cards in a pile face down in front of them.
Let's Play: Both players turn over their top card, face up, side by side, in the center- at exactly the same time. Cards rank from 2 (lowest) to Ace (highest). Whoever turned over the higher valued card wins the opponent's card and adds both cards face down to the bottom of their pile. Both players turn over the next card and play continues. If both players present cards of equal value then the "WAR" begins. They both lay down four cards, the first three cards are placed face down while the fourth is placed face up. The player whose fourth card is the highest captures all ten cards. If the fourth cards are equal the process is repeated until someone wins.
Winning the Game: The player that captures all the cards is the winner.

SLAP JACK

Object: To be the player in the end with all the cards.
Set up: Players sit in a circle facing each other. The oldest player is the dealer. The dealer shuffles the cards and deals them face down to each player until all cards have been dealt. It does not matter if players do not all receive the same number of cards. Each player places their cards in a neat face down pile without looking at them.

Let's Play: The youngest player goes first. They take the top card from their pile and place it face up in the center of the playing area. The next player to the left then places their top card face up on top of the previous card. Play continues until a player lays down a Jack. As soon as the Jack appears, all players slap their hand down on top of it as fast as they can. The first player to slap the Jack wins the round and adds these cards to the bottom of their pile.
Play begins again with the player to the left of the successful player. If a player gets excited and slaps any card other than a Jack, they must give each player a card from their pile. A player who runs out of cards is not out of the game, instead they must carefully watch while the game continues. If they are the first one to slap a Jack when it appears, they take the pile and rejoin the game. If they are not the first to slap the Jack then they are out of the game.
Winning the Game: The player who collects all the cards is the winner.

OLD MAID

Object: The goal is to form and discard pairs of cards, and not to be left with the Joker (Old Maid) at the end of the game.
Set up: Add a single Joker to the deck to be the Old Maid. Shuffle the cards and deal, one card at a time, to all of the players. Some players may have more cards than others.
Let's Play: Players look at their cards but do not show them to the other players. If players have any pairs (A pair is two equal cards like two tens or two kings. Suit does not matter), they lay them face down. One player turns out the cards in their hand with the pictures facing only them. The player to their left must select one card from the fanned out player's hand and, without seeing it, add it to their own hand. If it makes a pair in their hand they discard the pair. The player who just took a card then offers their hand to the next player to the left, and so on.
Winning the Game: Play continues until only the "OLD MAID" is left in one player's hand. That player loses and everyone else shares the win.

SPIT

Object: The first player to get rid of all the cards from their five piles wins.
Set up: Deal the cards evenly between the players (26 each), facedown. A player may not look at his cards. Each player creates five piles of cards, with 1, 2, 3, 4, and 5 cards in each stack, respectively. Turn the top card of each pile face-up. The remaining 11 cards are the players "spit cards" they do not look at these.
Let's Play: When both players are ready, one of them says, "spit" and immediately grabs their top card from his "spit cards" and plays it to the center of the table. Then, the players immediately begin playing face-up cards, as fast as they can, from their now onto one of the piles in the center. A card can be played only if it is one higher or one lower than the card on the top of the pile. If a face-up card can be played, the facedown card just below it is immediately turned face-up, and becomes eligible for play. If a player has less than five piles he may move the face up card from another row pile to fill the empty slot. Play continues until all players get "stuck" and cannot make a play. When all players are stuck, they say, "Ready, Spit," and again deal new starter cards to the top of each pile in the center. The spit piles change rapidly as each player slaps a new card on them.
Winning the Game: When a player "goes out" by playing the last card from his row, he wins. If both players have run out their decks and get stuck before going out, the player with the fewest cards left wins.

¡TRES A AMERICAN

Ud. de juego: Entre le premier à se débarrasser de toutes ses cartes.
Préparation : Tout d'abord, on mélange les cartes. Chaque joueur reçoit 5 cartes. S'il n'y a que deux joueurs, ils reçoivent chacun 7 cartes. On pose les cartes restantes, face cachée, sur la table pour former le talon. On retourne la première carte et on la place à côté du talon pour former l'écart. C'est sur cette carte que débarque la partie. Le joueur le plus jeune commence, puis la partie se poursuit dans des aiguilles d'une montre.
Comment jouer : Le premier joueur essaie de trouver dans son jeu une carte à mettre sur l'écart. Il peut jouer une carte de la même couleur, de la même valeur ou de la même enseigne. Imaginons que la carte de l'écart soit le 7 de trèfle, le joueur peut poser dessus une carte noire, un 7 ou un trèfle. S'il ne peut jouer aucune carte, il en pioche une dans le talon et c'est au tour du joueur suivant.
La seule exception à cette règle est le AUT ! On peut jouer un AUT, sur n'importe quelle carte, quelle que soit sa couleur, sa valeur ou son enseigne. Le joueur qui pose le AUT peut choisir de changer l'enseigne (trèfle, pique, carreau ou cœur) demandée.

Victoire : Le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes l'emporte. Les autres joueurs reçoivent des points de pénalité en fonction des cartes qui leur restent. Un huit vaut 20 points. Les figures valent dix points, les autres cartes ayant leur valeur nominale (par exemple : le 7 vaut 7 points et l'as en vaut 1).

LA PÉCHE

But du jeu : Remporter un maximum de familles, en demandant les cartes manquantes aux autres joueurs.
Préparation : Tout d'abord, on mélange les cartes. Chaque joueur reçoit 5 cartes, face cachée. S'il n'y a que 2 joueurs, ils reçoivent chacun 7 cartes. On pose les cartes restantes, face cachée, au milieu des joueurs pour former le « tas ».
Comment jouer : C'est le voisin de gauche du donneur qui commence. Il demande à l'un de ses adversaires une carte précise, en fonction de celles qu'il a en main. Il peut par exemple demander : « Avez-vous un 7 ? ». Il faut qu'il ait au moins un exemplaire de la carte en question. Autrement dit, il ne peut pas essayer d'obtenir des cartes de valeur différente que celles qu'il a déjà en main. Si l'adversaire a effectivement la carte demandée il doit la donner au joueur. S'il en a plusieurs (dans notre exemple, plusieurs sept), il les donne toutes au joueur. Ce dernier rejoue. Encore une fois, il peut demander n'importe quelle carte à l'adversaire de son choix, à condition d'avoir déjà en une carte de cette valeur dans son jeu. Si l'adversaire n'a pas la carte demandée, il dit « Va à la pêche ! » et pioche une carte du talon. Si la carte piochée correspond à la carte qu'il avait demandée, il la montre aux autres joueurs puis rejoue. Si la carte piochée ne correspond pas à la carte qu'il avait demandée, il la met dans son jeu, sans la montrer aux autres joueurs. C'est alors au tour de la personne ayant dit « Va à la pêche ! » de jouer.
Victoire : Lorsqu'un joueur réussit à former une famille de quatre cartes de la même valeur (par exemple, les quatre sept), il place ces quatre cartes sur la table, face cachée. La partie se poursuit, jusqu'à ce que l'un des joueurs n'ait plus de cartes ou que le tas soit vide. Celui qui a le plus de familles en a remporté la majorité.
Autre règle : On peut également décider de former des paires plutôt que des familles de quatre cartes.

RAM

But du jeu : Être le premier joueur à remporter 25 points.
Préparation : Tout d'abord, on mélange les cartes. S'il n'y a que 2 joueurs, ils reçoivent chacun 10 cartes. S'il y a 3 ou 4 joueurs, ils reçoivent chacun 7 cartes. Ensuite, le donneur place les cartes restantes, face cachée, sur la table pour former le talon. Il retourne la première carte et la pose à côté du talon pour former l'écart.
Comment jouer : Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Les joueurs doivent essayer de former des combinaisons de trois (brelan) ou quatre (carré) cartes de même valeur. Le premier joueur à jouer peut prendre en premier la première carte du talon (qui est face cachée) ou l'écart (qui est face visible). Lorsque le joueur a formé une combinaison, il pose ses cartes, face visible, sur la table. Le joueur finit son tour en « sortant » une de ses cartes (c'est-à-dire en la plaçant dans l'écart). Lorsqu'un joueur a réalisé au moins une combinaison sur la table, on peut y ajouter des cartes pour former d'autres combinaisons. Le premier joueur à se débarrasser de sa main remporte la manche et gagne un point pour chaque carte restant dans le jeu de ses adversaires.
Victoire : La partie continue jusqu'à ce que toutes les paires aient été trouvées. Le joueur ayant le plus de points remporte la partie.

BATAILLE SNAP

But du jeu : Remporter toutes les cartes.
Préparation : Les joueurs s'assoient en cercle, de manière à se faire face les uns les autres. Le donneur est le joueur le plus âgé. Il mélange les cartes et les distribue aux joueurs, face cachée, jusqu'à ce avoir toutes données. Il n'est pas essentiel que tous les joueurs reçoivent le même nombre de cartes. Chaque joueur place ses cartes devant lui, face cachée, sans les regarder, de manière à former un tas net.
Comment jouer : Le plus jeune commence. Il retourne la première carte de son tas et la pose au milieu de l'espace de jeu. C'est ensuite au tour de son voisin de droite. Il retourne la première carte de son tas et la pose sur la carte du joueur précédent. La partie continue jusqu'à ce que l'un des joueurs retourne un valet. Dès que le valet apparaît, tous les joueurs essaient de taper le valet du plus rapidement possible. Le premier joueur à taper le valet, remporte le pli et place toutes les cartes qui étaient au milieu de l'espace de jeu sous sa pile.
Son voisin de gauche commence la manche suivante. Si un joueur tape une carte qui n'est pas un valet, il doit donner une carte tirée de sa pile (face cachée) à ses adversaires. Lorsqu'un joueur n'a plus de cartes, il reste dans la partie et doit continuer à suivre attentivement son déroulement. Lorsqu'il voit apparaît le 4e jouer qui n'a pas de cartes gagnant à la taper en premier, il remporte le pli et recommence à jouer. En revanche, si quelqu'un d'autre tape le valet en premier, ce jouer est définitivement éliminé du jeu.
Victoire : Le joueur qui remporte toutes les cartes l'emporte.

LE POUILLEUX

But du jeu : Se débarrasser de paires de cartes et ne pas détenir le joker (le pouilleux) à la fin de la partie.
Préparation : On ajoute un joker au jeu de cartes, il fera office de « pouilleux ». L'un des joueurs mélange les cartes et les distribue aux joueurs, une par une. Tous les joueurs ne reçoivent pas forcément le même nombre de cartes.
Comment jouer : Les joueurs peuvent regarder leurs cartes sans toutefois les montrer aux autres. Lorsqu'ils ont des paires (c'est-à-dire deux cartes de même valeur, par exemple deux du dix au roi) ils les posent sur la table, face cachée. Le joueur le plus âgé commence. Il joue le premier. Il ne peut prendre que la carte du jeu de son voisin de droite. Il doit choisir une carte dans son jeu et la poser face cachée au bord du tas. Le joueur suivant prend alors une carte du jeu de son voisin de droite, et dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que l'un des joueurs ait de nouveau une paire. Il pose alors une carte de son jeu face cachée au bord du tas. Le tour passe à la personne qui lui a donné une carte. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient leur valeur nominale (par exemple : le 7 vaut 7 points et l'as en vaut 1).

LA PÊCHE

But du jeu : Remporter un maximum de familles, en demandant les cartes manquantes aux autres joueurs.
Préparation : Tout d'abord, on mélange les cartes. Chaque joueur reçoit 5 cartes, face cachée. S'il n'y a que 2 joueurs, ils reçoivent chacun 7 cartes. On pose les cartes restantes, face cachée, au milieu des joueurs pour former le « tas ».
Comment jouer : C'est le voisin de gauche du donneur qui commence. Il demande à l'un de ses adversaires une carte précise, en fonction de celles qu'il a en main. Il peut par exemple demander : « Avez-vous un 7 ? ». Il faut qu'il ait au moins un exemplaire de la carte en question. Autrement dit, il ne peut pas essayer d'obtenir des cartes de valeur différente que celles qu'il a déjà en main. Si l'adversaire a effectivement la carte demandée il doit la donner au joueur. S'il en a plusieurs (dans notre exemple, plusieurs sept), il les donne toutes au joueur. Ce dernier rejoue. Encore une fois, il peut demander n'importe quelle carte à l'adversaire de son choix, à condition d'avoir déjà en une de cette valeur dans son jeu. Si l'adversaire n'a pas la carte demandée, il dit « Va à la pêche ! » et pioche une carte du talon. Si la carte piochée correspond à la carte qu'il avait demandée, il la montre aux autres joueurs puis rejoue. Si la carte piochée ne correspond pas à la carte qu'il avait demandée, il la met dans son jeu, sans la montrer aux autres joueurs. C'est alors au tour de la personne ayant dit « Va à la pêche ! » de jouer.
Victoire : Lorsqu'un joueur réussit à former une famille de quatre cartes de la même valeur (par exemple, les quatre sept), il place ces quatre cartes sur la table, face cachée. La partie se poursuit, jusqu'à ce que l'un des joueurs n'ait plus de cartes ou que le tas soit vide. Celui qui a le plus de familles en a remporté la majorité.
Autre règle : On peut également décider de former des paires plutôt que des familles de quatre cartes.

SLAP JACK

But du jeu : Remporter toutes les cartes.
Préparation : Les joueurs s'assoient en cercle, de manière à se faire face les uns les autres. Le donneur est le joueur le plus âgé. Il mélange les cartes et les distribue aux joueurs, face cachée, jusqu'à les avoir toutes données. Il n'est pas essentiel que tous les joueurs reçoivent le même nombre de cartes. Chaque joueur place ses cartes devant lui, face cachée, sans les regarder, de manière à former un tas net.
Comment jouer : Le plus jeune commence. Il retourne la première carte de son tas et la pose au milieu de l'espace de jeu. C'est ensuite au tour de son voisin de droite. Il retourne la première carte de son tas et la pose sur la carte du joueur précédent. La partie continue jusqu'à ce que l'un des joueurs retourne un valet. Dès que le valet apparaît, tous les joueurs essaient de taper le valet du plus rapidement possible. Le premier joueur à taper le valet, remporte le pli et place toutes les cartes qui étaient au milieu de l'espace de jeu sous sa pile.
Son voisin de gauche commence la manche suivante. Si un joueur tape une carte qui n'est pas un valet, il doit donner une carte tirée de sa pile (face cachée) à ses adversaires. Lorsqu'un joueur n'a plus de cartes, il reste dans la partie et doit continuer à suivre attentivement son déroulement. Lorsqu'il voit apparaît le 4e jouer qui n'a pas de cartes gagnant à la taper en premier, il remporte le pli et recommence à jouer. En revanche, si quelqu'un d'autre tape le valet en premier, ce jouer est définitivement éliminé du jeu.
Victoire : Le joueur qui remporte toutes les cartes l'emporte.

LE POUILLEUX

But du jeu : Se débarrasser de paires de cartes et ne pas détenir le joker (le pouilleux) à la fin de la partie.
Préparation : On ajoute un joker au jeu de cartes, il fera office de « pouilleux ». L'un des joueurs mélange les cartes et les distribue aux joueurs, une par une. Tous les joueurs ne reçoivent pas forcément le même nombre de cartes.
Comment jouer : Les joueurs peuvent regarder leurs cartes sans toutefois les montrer aux autres. Lorsqu'ils ont des paires (c'est-à-dire deux cartes de même valeur, par exemple deux du dix au roi) ils les posent sur la table, face cachée. Le joueur le plus âgé commence. Il joue le premier. Il ne peut prendre que la carte du jeu de son voisin de droite. Il doit choisir une carte dans son jeu et la poser face cachée au bord du tas. Le joueur suivant prend alors une carte du jeu de son voisin de droite, et dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que l'un des joueurs ait de nouveau une paire. Il pose alors une carte de son jeu face cachée au bord du tas. Le tour passe à la personne qui lui a donné une carte. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient leur valeur nominale (par exemple : le 7 vaut 7 points et l'as en vaut 1).

LA PÊCHE

But du jeu : Remporter un maximum de familles, en demandant les cartes manquantes aux autres joueurs.
Préparation : Tout d'abord, on mélange les cartes. Chaque joueur reçoit 5 cartes, face cachée. S'il n'y a que 2 joueurs, ils reçoivent chacun 7 cartes. On pose les cartes restantes, face cachée, au milieu des joueurs pour former le « tas ».
Comment jouer : C'est le voisin de gauche du donneur qui commence. Il demande à l'un de ses adversaires une carte précise, en fonction de celles qu'il a en main. Il peut par exemple demander : « Avez-vous un 7 ? ». Il faut qu'il ait au moins un exemplaire de la carte en question. Autrement dit, il ne peut pas essayer d'obtenir des cartes de valeur différente que celles qu'il a déjà en main. Si l'adversaire a effectivement la carte demandée il doit la donner au joueur. S'il en a plusieurs (dans notre exemple, plusieurs sept), il les donne toutes au joueur. Ce dernier rejoue. Encore une fois, il peut demander n'importe quelle carte à l'adversaire de son choix, à condition d'avoir déjà en une de cette valeur dans son jeu. Si l'adversaire n'a pas la carte demandée, il dit « Va à la pêche ! » et pioche une carte du talon. Si la carte piochée correspond à la carte qu'il avait demandée, il la montre aux autres joueurs puis rejoue. Si la carte piochée ne correspond pas à la carte qu'il avait demandée, il la met dans son jeu, sans la montrer aux autres joueurs. C'est alors au tour de la personne ayant dit « Va à la pêche ! » de jouer.
Victoire : Lorsqu'un joueur réussit à former une famille de quatre cartes de la même valeur (par exemple, les quatre sept), il place ces quatre cartes sur la table, face cachée. La partie se poursuit, jusqu'à ce que l'un des joueurs n'ait plus de cartes ou que le tas soit vide. Celui qui a le plus de familles en a remporté la majorité.
Autre règle : On peut également décider de former des paires plutôt que des familles de quatre cartes.

SLAP JACK

But du jeu : Remporter toutes les cartes.
Préparation : Les joueurs s'assoient en cercle, de manière à se faire face les uns les autres. Le donneur est le joueur le plus âgé. Il mélange les cartes et les distribue aux joueurs, face cachée, jusqu'à les avoir toutes données. Il n'est pas essentiel que tous les joueurs reçoivent le même nombre de cartes. Chaque joueur place ses cartes devant lui, face cachée, sans les regarder, de manière à former un tas net.
Comment jouer : Le plus jeune commence. Il retourne la première carte de son tas et la pose au milieu de l'espace de jeu. C'est ensuite au tour de son voisin de droite. Il retourne la première carte de son tas et la pose sur la carte du joueur précédent. La partie continue jusqu'à ce que l'un des joueurs retourne un valet. Dès que le valet apparaît, tous les joueurs essaient de taper le valet du plus rapidement possible. Le premier joueur à taper le valet, remporte le pli et place toutes les cartes qui étaient au milieu de l'espace de jeu sous sa pile.
Son voisin de gauche commence la manche suivante. Si un joueur tape une carte qui n'est pas un valet, il doit donner une carte tirée de sa pile (face cachée) à ses adversaires. Lorsqu'un joueur n'a plus de cartes, il reste dans la partie et doit continuer à suivre attentivement son déroulement. Lorsqu'il voit apparaît le 4e jouer qui n'a pas de cartes gagnant à la taper en premier, il remporte le pli et recommence à jouer. En revanche, si quelqu'un d'autre tape le valet en premier, ce jouer est définitivement éliminé du jeu.
Victoire : Le joueur qui remporte toutes les cartes l'emporte.

cartes visibles sur la « réserve » (Celui qui dit « Réserve » avant les autres joueurs remporte les cartes de la réserve. Si un joueur n'a plus de cartes dans son tas initial, il retourne au deuxième pli qui devient le tas de cartes aux faces cachées. Il poursuit la partie normalement. Lorsqu'un joueur n'a plus de cartes, il est éliminé.
Victoire : Le joueur qui récupère toutes les cartes l'emporte.

BATAILLE

But du jeu : Remporter toutes les cartes.
Préparation : Tout d'abord, on mélange les cartes. Le donneur est le joueur le plus âgé. Il distribue les cartes, une à une, en les plaçant devant chaque joueur. Les cartes doivent rester face cachée et former une pile devant chaque joueur.
Comment jouer : Les deux joueurs retournent la première carte de leur respective. Ils les posent simultanément, côté à côté au milieu de la table. Chaque carte a une valeur, le plus fable étant le 2, et le plus forte l'as. Le joueur qui retourne la carte la plus forte remporte la carte de son adversaire et place ces deux cartes sous sa pile. Les deux joueurs retournent la carte suivante et la partie continue. Si les cartes retournées ont la même valeur, une « BATAILLE » commence. Les deux joueurs posent quatre cartes sur la table, les trois premières doivent être placées face cachée, tandis que la quatrième est retournée. Le joueur dont la carte retournée est la plus forte récupère les dix cartes du pli. Si les cartes retournées sont à nouveau égales, les joueurs répètent l'opération jusqu'à ce que l'un des deux remporte la bataille.
Victoire : Le joueur qui récupère toutes les cartes gagne la partie.

SLAP JACK

But du jeu : Remporter toutes les cartes.
Préparation : Les joueurs s'assoient en cercle, de manière à se faire face les uns les autres. Le donneur est le joueur le plus âgé. Il mélange les cartes et les distribue aux joueurs, face cachée, jusqu'à les avoir toutes données. Il n'est pas essentiel que tous les joueurs reçoivent le même nombre de cartes. Chaque joueur place ses cartes devant lui, face cachée, sans les regarder, de manière à former un tas net.
Comment jouer : Le plus jeune commence. Il retourne la première carte de son tas et la pose au milieu de l'espace de jeu. C'est ensuite au tour de son voisin de droite. Il retourne la première carte de son tas et la pose sur la carte du joueur précédent. La partie continue jusqu'à ce que l'un des joueurs retourne un valet. Dès que le valet apparaît, tous les joueurs essaient de taper le valet du plus rapidement possible. Le premier joueur à taper le valet, remporte le pli et place toutes les cartes qui étaient au milieu de l'espace de jeu sous sa pile.
Son voisin de gauche commence la manche suivante. Si un joueur tape une carte qui n'est pas un valet, il doit donner une carte tirée de sa pile (face cachée) à ses adversaires. Lorsqu'un joueur n'a plus de cartes, il reste dans la partie et doit continuer à suivre attentivement son déroulement. Lorsqu'il voit apparaît le 4e jouer qui n'a pas de cartes gagnant à la taper en premier, il remporte le pli et recommence à jouer. En revanche, si quelqu'un d'autre tape le valet en premier, ce jouer est définitivement éliminé du jeu.
Victoire : Le joueur qui remporte toutes les cartes l'emporte.

LE POUILLEUX

But du jeu : Se débarrasser de paires de cartes et ne pas détenir le joker (le pouilleux) à la fin de la partie.
Préparation : On ajoute un joker au jeu de cartes, il fera office de « pouilleux ». L'un des joueurs mélange les cartes et les distribue aux joueurs, une par une. Tous les joueurs ne reçoivent pas forcément le même nombre de cartes.
Comment jouer : Les joueurs peuvent regarder leurs cartes sans toutefois les montrer aux autres. Lorsqu'ils ont des paires (c'est-à-dire deux cartes de même valeur, par exemple deux du dix au roi) ils les posent sur la table, face cachée. Le joueur le plus âgé commence. Il joue le premier. Il ne peut prendre que la carte du jeu de son voisin de droite. Il doit choisir une carte dans son jeu et la poser face cachée au bord du tas. Le joueur suivant prend alors une carte du jeu de son voisin de droite, et dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que l'un des joueurs ait de nouveau une paire. Il pose alors une carte de son jeu face cachée au bord du tas. Le tour passe à la personne qui lui a donné une carte. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient leur valeur nominale (par exemple : le 7 vaut 7 points et l'as en vaut 1).

LA PÊCHE

But du jeu : Remporter un maximum de familles, en demandant les cartes manquantes aux autres joueurs.
Préparation : Tout d'abord, on mélange les cartes. Chaque joueur reçoit 5 cartes, face cachée. S'il n'y a que 2 joueurs, ils reçoivent chacun 7 cartes. On pose les cartes restantes, face cachée, au milieu des joueurs pour former le « tas ».
Comment jouer : C'est le voisin de gauche du donneur qui commence. Il demande à l'un de ses adversaires une carte précise, en fonction de celles qu'il a en main. Il peut par exemple demander : « Avez-vous un 7 ? ». Il faut qu'il ait au moins un exemplaire de la carte en question. Autrement dit, il ne peut pas essayer d'obtenir des cartes de valeur différente que celles qu'il a déjà en main. Si l'adversaire a effectivement la carte demandée il doit la donner au joueur. S'il en a plusieurs (dans notre exemple, plusieurs sept), il les donne toutes au joueur. Ce dernier rejoue. Encore une fois, il peut demander n'importe quelle carte à l'adversaire de son choix, à condition d'avoir déjà en une de cette valeur dans son jeu. Si l'adversaire n'a pas la carte demandée, il dit « Va à la pêche ! » et pioche une carte du talon. Si la carte piochée correspond à la carte qu'il avait demandée, il la montre aux autres joueurs puis rejoue. Si la carte piochée ne correspond pas à la carte qu'il avait demandée, il la met dans son jeu, sans la montrer aux autres joueurs. C'est alors au tour de la personne ayant dit « Va à la pêche ! » de jouer.
Victoire : Lorsqu'un joueur réussit à former une famille de quatre cartes de la même valeur (par exemple, les quatre sept), il place ces quatre cartes sur la table, face cachée. La partie se poursuit, jusqu'à ce que l'un des joueurs n'ait plus de cartes ou que le tas soit vide. Celui qui a le plus de familles en a remporté la majorité.
Autre règle : On peut également décider de former des paires plutôt que des familles de quatre cartes.

SLAP JACK

But du jeu : Remporter toutes les cartes.
Préparation : Les joueurs s'assoient en cercle, de manière à se faire face les uns les autres. Le donneur est le joueur le plus âgé. Il mélange les cartes et les distribue aux joueurs, face cachée, jusqu'à les avoir toutes données. Il n'est pas essentiel que tous les joueurs reçoivent le même nombre de cartes. Chaque joueur place ses cartes devant lui, face cachée, sans les regarder, de manière à former un tas net.
Comment jouer : Le plus jeune commence. Il retourne la première carte de son tas et la pose au milieu de l'espace de jeu. C'est ensuite au tour de son voisin de droite. Il retourne la première carte de son tas et la pose sur la carte du joueur précédent. La partie continue jusqu'à ce que l'un des joueurs retourne un valet. Dès que le valet apparaît, tous les joueurs essaient de taper le valet du plus rapidement possible. Le premier joueur à taper le valet, remporte le pli et place toutes les cartes qui étaient au milieu de l'espace de jeu sous sa pile.
Son voisin de gauche commence la manche suivante. Si un joueur tape une carte qui n'est pas un valet, il doit donner une carte tirée de sa pile (face cachée) à ses adversaires. Lorsqu'un joueur n'a plus de cartes, il reste dans la partie et doit continuer à suivre attentivement son déroulement. Lorsqu'il voit apparaît le 4e jouer qui n'a pas de cartes gagnant à la taper en premier, il remporte le pli et recommence à jouer. En revanche, si quelqu'un d'autre tape le valet en premier, ce jouer est définitivement éliminé du jeu.
Victoire : Le joueur qui remporte toutes les cartes l'emporte.

cartes. Chaque joueur crée ceci pile de cartes, comportant 1, 2, 3, 4, et 5 cartes, respectivement. Il retourne la première carte de chaque pile. Les joueurs ne regardent pas les 11 cartes restantes, qui constituent les cartes de « crapette ».
Comment jouer : Lorsque les deux joueurs sont prêts, l'un des deux dit « crapette ». Chaque joueur pose immédiatement sa première carte de « crapette » au milieu de la table. Ensuite, les joueurs essaient de placer aussi rapidement que possible les cartes qu'ils ont retournées, sur l'une des piles du milieu. On ne peut poser une carte que si elle est immédiatement inférieure ou immédiatement supérieure à celle des piles centrales. Lorsqu'un joueur arrive à se débarrasser de l'une de ses cartes, il retourne immédiatement la carte du dessous. Il peut alors essayer de la placer à son tour sur l'une des piles centrales. Lorsqu'un joueur arrive à éliminer entièrement l'une de ses piles, il peut utiliser la carte dégâ retournée de l'une de ses piles restantes pour « combler » l'emplacement vide et avoir à nouveau cinq piles. La partie se poursuit jusqu'à ce qu'aucun joueur ne puisse ajouter l'une de ses cartes sur l'une des piles centrales. Il obtient « Prêts ? Crapette ! ». Au nouveau tour, le joueur qui a pu poser une carte de crapette au centre de la table, mais cette fois-ci sur la pile qu'il a pu ajouter dernière précédemment. Les piles centrales changent rapidement, dans la mesure où elles sont régulièrement alimentées par de nouvelles cartes de crapette.
Victoire : La première joueur à se débarrasser de toutes ses piles l'emporte. Si les deux joueurs ont utilisé toutes leurs cartes de crapette sans avoir réussi à se débarrasser de toutes leurs piles, c'est le joueur avec le moins de cartes qui gagne la partie.

OCHO LOCO

Objetivo: Ser el primer jugador en quedarse sin cartas.
Preparación: Barajea las cartas. Reparte 5 cartas a cada jugador. Si solo hay dos jugadores, reparte 7 cartas a cada uno. Pon las cartas que sobren boca abajo formando una pila. Levanta la primera carta y colócala boca arriba; esta será la pila de descarte. La carta que acabas de levantar será la carta inicial. Empieza la partida el jugador más joven y continúa el de su izquierda.
Cómo jugar: El jugador echa un vistazo a su mano para ver si tiene una carta del mismo número, palo o color que la carta inicial. Por ejemplo, si la carta inicial es un 7 de tréboles negro, se podrá jugar una carta negra, un 7 o un trébol.
Si el jugador no tiene ninguna de estas cartas en su mano, debe tomar una de la pila y el turno pasa al jugador siguiente.
¡LOCO! ¡PORQUE LOS OCHOS ESTÁN LOCOS! Se pueden usar a modo de comodín para cualquier palo, número o color. Además, la persona que juega el ocho decide cuál será el siguiente palo.
Cómo ganar la partida: Gana el primer jugador que consiga deshacerse de todas sus cartas y los demás jugadores sumarán puntos de penal