

Huit Hollywood

Le paquet

Le paquet standard de 52 cartes est utilisé

Le deal

Distribuez les cartes dans le sens des aiguilles d'une montre, une à la fois, face cachée, en commençant par le joueur de gauche avec chaque personne en recevant cinq cartes. Le reste du paquet est placé face cachée au centre de la table et forme le stock. Le croupier retourne la carte du dessus et la place dans une pile séparée ; cette carte est le "starter". Si un huit est tourné, il est enterré au milieu du paquet et la carte suivante est tournée.

Le jeu

En commençant à la gauche du donneur, chaque participant doit à son tour placer une carte face visible sur la pile de départ.

Chaque carte jouée (autre qu'un huit) doit correspondre à la carte figurant sur la pile de départ, soit de la même couleur ou en dénomination. Ainsi, si le Q des clubs est le starter, n'importe quel club peut être joué sur lui ou n'importe quelle dame.

En cas d'impossibilité de jouer, les cartes sont tirées du haut du talon jusqu'à ce qu'un jeu soit possible, ou jusqu'à ce que le talon est épuisé. S'il ne peut pas jouer lorsque le stock est épuisé, le joueur doit passer. Un joueur peut tirer de l'action, même s'il peut y avoir une carte jouable dans la main du joueur.

Les huit sont des jokers ! C'est-à-dire qu'un huit peut être joué à tout moment au cours d'un tour, et le joueur n'a qu'à spécifier un costume pour celui-ci (mais jamais un numéro). Le joueur suivant doit jouer soit une carte de la couleur spécifiée ou un huit.

Le premier joueur à 100 points gagne une partie.

Chaque huit = 20 points

As = 15 points

Cartes faciales = 10 points

Cartes inférieures = valeur du pip.

Établissez une feuille de score pour trois parties simultanées. La première main gagnée par chaque joueur n'est comptabilisée que dans le jeu 1. La deuxième main gagnée est comptabilisée dans le jeu 1 et 2. La troisième et toutes les victoires suivantes sont a marqué dans les trois matchs. Lorsque l'un de ces jeux se termine, le quatrième jeu peut être ouvert, et ainsi de suite.