

Règles du jeu **8 Demi**, conçu par Haim Shafir, destiné à 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans, pour des parties d'environ 30 minutes.

Matériel de jeu

- **38 cartes chiffres** : numérotées de 1 à 4 et 6 à 8
 - **34 cartes spéciales** : chiffres $\frac{1}{2}$, 0, 5, 9 et une carte « fantôme »
 - **1 bloc de score**
-

But du jeu

Les joueurs posent des cartes sur une pile au centre. Chaque carte jouée doit être d'une valeur **égale ou supérieure** à celle au sommet de la pile. Si un joueur ne peut pas jouer ni utiliser une carte spéciale, il **prend toute la pile**. Le vainqueur est celui qui se débarrasse de toutes ses cartes **le premier**, sans avoir collecté de cartes.

Mise en place

Chaque joueur reçoit :

- **3 cartes cachées** (« cartes aveugles »)
 - **3 cartes visibles** (« cartes ouvertes »)
 - **3 cartes en main**
- Les cartes restantes sont réparties en piles personnelles face cachée.
-

Déroulement du jeu

Le joueur avec la **plus petite carte jaune** commence. Il la place au centre pour démarrer la pile. Il pioche ensuite une carte de son propre paquet, et le jeu continue dans le sens horaire.

3 règles clés :

1. Il faut toujours jouer **au moins une carte**, en annonçant sa valeur.
 2. Les cartes doivent être **égales ou plus grandes** que celle en haut de la pile, ou être des cartes spéciales.
 3. On pioche autant de cartes qu'on en a jouées pour conserver **3 cartes en main**.
-

Si un joueur ne peut pas jouer

Il **ramasse toute la pile** centrale et la met de côté — elle est retirée du jeu, mais comptera lors du décompte final. Le joueur à sa gauche prend immédiatement la main.

Les cartes spéciales

- **Fantôme (noire)** : garde le chiffre précédent inchangé.
 - **0 (verte)** : réinitialise la pile à zéro, sauf après une demi-valeur.
 - **½ (violette)** : introduit une demi-valeur. Si le joueur suivant joue le **chiffre directement supérieur**, c'est une **attaque**, et le joueur précédent doit prendre la pile.
 - **5 (bleue)** : le joueur suivant doit jouer une carte **plus basse** ou un autre 5.
 - **9 (rouge)** : plus haute carte entière. Peut être suivie seulement par ½, 0, fantôme ou une autre 9.
-

Cartes ouvertes et aveugles

Quand un joueur n'a plus de cartes à piocher ni en main, il utilise ses cartes ouvertes, puis ses cartes aveugles. Il doit jouer les cartes aveugles **sans les regarder**. Si la carte jouée n'est pas valable, il reprend toute la pile en main.

Fin du jeu

Le jeu se termine quand un joueur pose sa dernière carte aveugle **sans subir d'attaque**. Le perdant est celui qui a le plus de cartes restantes. Le gagnant peut échanger une de ses cartes ouvertes avec celle du perdant dans la partie suivante.

Distribution des points

- **Gagnant** : 2 points
 - **Moins de cartes** : 1 point
 - **Si gagnant = moins de cartes** : 3 points
- On joue **6 parties**. Celui avec le **plus de points** remporte la série.
-