

# Durak

2-6 joueurs

36 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Moyenne

## Être parmi les premiers à vider sa main. Le dernier est le Durak.

### MISE EN PLACE

- 2 à 6 joueurs.
- Jeu de 36 cartes (6 à As).
- Distribuez 6 cartes. La dernière carte retournée détermine l'atout.

### SCORE

- Pas de points ; le but est de vider sa main.
- Le dernier joueur avec des cartes est le Durak.
- Le Durak doit mélanger les cartes pour la prochaine partie.

*Conseil: Gardez vos atouts pour les moments critiques.*

### À VOTRE TOUR

- L'attaquant joue une carte. Le défenseur doit la couvrir avec une carte plus haute de même couleur ou avec un atout.
- Si le défenseur ne peut pas, il prend toutes les cartes de la pile.
- Sinon, les cartes sont défaussées.

Le Durak est un jeu de cartes traditionnel russe qui peut être joué de deux à six joueurs. L'objectif est de se débarrasser de toutes ses cartes pour éviter d'être le dernier joueur à en détenir, le « durak » (l'imbécile), qui est le perdant. Il n'y a pas de gagnant au Durak, seulement un perdant.

## Matériel

Le Durak nécessite un jeu standard de 36 cartes, en retirant toutes les cartes en dessous du 6 dans chaque couleur. Si plus de cinq joueurs participent, un jeu de 52 cartes peut être utilisé.

## Mise en place

1. Déterminez le donneur. Les joueurs tirent des cartes, et celui qui a la carte la plus basse devient le donneur.
2. Le donneur mélange le jeu et le fait couper par le joueur à sa droite.
3. Le donneur distribue six cartes à chaque joueur, une par une, en commençant par le joueur à sa gauche. Les cartes restantes forment la pioche.
4. Déterminez la couleur d'atout en retournant la carte du dessus du talon restant face visible et en la plaçant sous la pioche. La couleur de cette carte est l'atout.

## Déroulement du jeu

---

1. Le joueur possédant la carte d'atout la plus basse devient le premier attaquant, et le joueur à sa gauche devient le premier défenseur.
2. Les attaques sont lancées en jouant une carte face visible sur la table et en déclarant sa valeur. Le joueur en défense doit alors battre la carte jouée.
3. Pour se défendre contre une attaque, le joueur en défense doit jouer une carte de rang supérieur de la même couleur ou n'importe quelle carte d'atout si la carte d'attaque n'est pas de la couleur d'atout.
4. Si le défenseur bat toutes les attaques avec succès, il devient le nouvel attaquant.
5. Les attaques continuent dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs ayant la possibilité d'attaquer ou de passer.
6. Le nombre maximum de cartes d'attaque en une seule attaque est de six. Si le défenseur commence avec moins de six cartes, le maximum est égal au nombre de cartes que le défenseur possède au début de l'attaque.
7. Si un défenseur ne peut pas ou choisit de ne pas défendre une attaque, il doit ramasser toutes les cartes sur la table et les ajouter à sa main. Il perd alors son tour d'attaque.
8. Avant le début de l'attaque suivante, tout joueur ayant moins de six cartes pioche dans le paquet restant pour revenir à six cartes. Une fois le paquet épuisé, aucune pioche n'a lieu après une attaque.
9. Si un défenseur choisit de ne pas se défendre, les autres joueurs peuvent ajouter des cartes d'attaque possibles avant que le défenseur ne prenne les cartes du milieu.
10. Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur se débarrasse de toutes ses cartes. Ce joueur est le gagnant, et le dernier joueur détenant des cartes devient le « durak » ou perdant.

## Gagner la partie

---

Le jeu continue jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul joueur avec des cartes. Ce joueur est le « durak » (l'imbécile) et perd. Il n'y a pas de gagnant, tout le monde se contente d'éviter d'être le durak. Le gagnant mélange les cartes et distribue la main suivante.

## Variantes

---

Le Durak possède de nombreuses variantes régionales, incluant des règles pour les parties à deux joueurs et à six joueurs, ainsi que des variations dans la sélection de l'atout, les stratégies d'attaque et de défense.

### Conseils et stratégie

---

Attaquez avec des cartes que vous pouvez renforcer si votre adversaire se défend.

Forcer votre adversaire à prendre la pile est souvent plus utile que d'attaquer avec vos meilleures cartes.