

# Letzter Stich

3-6 joueurs

32 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Courte

**Remporter la dernière levée de chaque manche — c'est la seule levée qui compte.**

## MISE EN PLACE

- 3 à 6 joueurs avec un jeu de 32 cartes (du Sept à l'As).
- Distribuer toutes les cartes équitablement à tous les joueurs.
- La dernière carte distribuée détermine la couleur d'atout.

## SCORE

- Seul le gagnant de la dernière levée marque 1 point (ou une valeur définie).
- Le premier joueur à atteindre l'objectif convenu (par ex. 10 points) gagne.
- Certains groupes accordent des points supplémentaires pour avoir remporté la dernière levée avec une carte basse.

*Conseil: Remportez l'avant-dernière levée pour pouvoir attaquer la levée finale avec votre carte la plus forte.*

## À VOTRE TOUR

- Jouer des levées habituelles en fournissant la couleur ; n'importe quelle carte peut être jouée si incapable de fournir.
- Les levées initiales n'ont aucune valeur pour le décompte mais déterminent l'attaque.
- Défaussez-vous de vos cartes faibles tôt et gardez votre meilleure carte pour la levée finale.

Le Letzter Stich (Dernière levée) est un jeu de levées allemand où seule la dernière levée de chaque manche compte — toutes les levées précédentes ne servent qu'à se positionner pour le coup final décisif.

## Objectif

Remporter la dernière levée de chaque manche, car c'est la seule levée qui rapporte des points. Toutes les levées antérieures ne servent qu'à préparer la finale.

## Mise en place

1. **Joueurs** : 3 à 6 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Jeu de 32 cartes (du Sept à l'As).
3. **Distribution** : Toutes les cartes sont distribuées équitablement à tous les joueurs. La couleur d'atout est déterminée par la dernière carte distribuée.

## Déroulement du jeu

1. **Jeu de levées** : Règles habituelles du jeu de levées. Les joueurs doivent fournir la couleur demandée ; s'ils ne peuvent pas, ils peuvent jouer n'importe quelle carte, y compris l'atout.
2. **Levées initiales** : Les levées précédant la dernière n'ont aucune valeur pour le décompte mais déterminent l'attaque pour les levées suivantes.
3. **Défausse stratégique** : Les joueurs se débarrassent souvent de leurs cartes faibles tôt et tentent de conserver leur carte la plus forte pour la dernière levée.
4. **Dernière levée** : Le gagnant de la levée finale marque des points pour cette manche.

## Décompte des points

- **Gagnant de la dernière levée** : Marque 1 point (ou une valeur prédéfinie) pour avoir remporté la dernière levée.
- **Objectif du match** : Le premier joueur à atteindre un nombre convenu de points (par exemple 10) remporte le match.
- **Bonus** : Certains groupes accordent des points supplémentaires si la dernière levée est remportée avec une carte basse, récompensant le jeu habile.

## Variantes

---

- **Dernière levée à l'atout** : Des points supplémentaires sont accordés si la dernière levée est remportée avec une carte d'atout.
- **Manches sans atout** : Certains groupes alternent entre des manches avec et sans atout pour varier les parties.

## Conseils et stratégies

---

- Gardez votre atout le plus haut pour la dernière levée — il est pratiquement garanti de l'emporter s'il est joué en dernier.
- Utilisez les premières levées pour vous défaire de couleurs afin de pouvoir jouer l'atout plus tard si nécessaire.

## Conseils et stratégie

---

Gardez votre meilleure carte pour la dernière levée. Utilisez les premières manches pour éliminer des couleurs et vous positionner pour le coup final.

Rempotez intentionnellement l'avant-dernière levée pour pouvoir attaquer la levée finale avec votre carte la plus forte dans vos propres conditions.