

Durer Plus Longtemps

3-6 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Moyenne

Être le dernier joueur en possession de cartes en remportant des levées et en piochant dans le talon.

MISE EN PLACE

- 3 à 6 joueurs avec un jeu standard de 52 cartes.
- Distribuez autant de cartes qu'il y a de joueurs. Les cartes restantes forment le talon.
- La dernière carte distribuée au donneur détermine la couleur d'atout.

SCORE

- Pas de points. Le dernier joueur en possession de cartes gagne.

Conseil: Remportez des levées tôt pour accumuler des cartes, puis jouez prudemment à mesure que le talon s'épuise.

À VOTRE TOUR

- Entamez une carte ; les autres doivent fournir la couleur si possible.
- L'atout le plus haut remporte la levée, ou la carte la plus haute de la couleur demandée si aucun atout n'est joué.
- Le vainqueur de la levée pioche dans le talon et entame la suivante.

Durer Plus Longtemps est un jeu de levées où les joueurs cherchent à rester en jeu le plus longtemps possible. Chaque fois que vous remportez une levée, vous piochez une nouvelle carte du talon. Lorsque vous n'avez plus de cartes, vous êtes éliminé. Le dernier joueur encore en possession de cartes gagne.

Objectif

Être le dernier joueur encore en possession de cartes. Remportez des levées pour piocher des cartes de remplacement du talon, tandis que les autres joueurs épuisent leur main et sont éliminés.

Mise en place

1. **Joueurs** : 3 à 6 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Jeu standard de 52 cartes.
3. **Distribution** : Distribuez à chaque joueur autant de cartes qu'il y a de joueurs (ex. : 4 joueurs = 4 cartes chacun). Les cartes restantes forment le talon.
4. **Atout** : La dernière carte distribuée au donneur détermine la couleur d'atout.

Déroulement du jeu

1. **Attaque** : Le joueur à gauche du donneur entame n'importe quelle carte pour commencer.
2. **Fournir la couleur** : Les joueurs doivent fournir la couleur si possible. Dans le cas contraire, ils peuvent jouer un atout ou se défausser de n'importe quelle carte.
3. **Remporter la levée** : L'atout le plus haut joué remporte la levée. Si aucun atout n'est joué, la carte la plus haute de la couleur demandée l'emporte.
4. **Piocher** : Le vainqueur de la levée pioche une carte du talon pour chaque carte présente dans la levée (une carte par joueur ayant contribué).
5. **Élimination** : Lorsqu'un joueur n'a plus de cartes et que le talon est épuisé, il est éliminé.
6. **Continuation** : Le vainqueur de la levée entame la suivante.

Victoire

- **Dernier en jeu** : Le dernier joueur encore en possession de cartes gagne la partie.
- **Épuisement du talon** : Une fois le talon épuisé, les joueurs ne peuvent plus se réapprovisionner et finiront par manquer de cartes.

Variantes

- **Pioche fixe** : Au lieu de piocher une carte par carte de la levée, le vainqueur ne pioche qu'une seule carte au total.
- **Sans atout** : Jouez sans couleur d'atout pour une version plus simple.

Conseils et stratégies

- Remportez des levées tôt, lorsque le talon est encore abondant, pour garnir votre main.
- Utilisez vos atouts stratégiquement pour voler des levées quand le talon se réduit.
- Réservez vos atouts pour les moments décisifs plutôt que de les jouer trop tôt.

Conseils et stratégie

Concentrez-vous sur les levées tant que le talon est plein. Gardez vos atouts pour la fin de partie, où chaque levée compte pour la survie.

La tension principale réside entre remporter des levées pour renouveler sa main et conserver ses meilleures cartes pour plus tard. Utiliser trop tôt ses atouts peut vous laisser sans défense.