

# Trente-et-Un

2-7 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Courte

**Avoir la main avec le total le plus proche de 31 dans la même couleur.**

## MISE EN PLACE

- 2 à 9 joueurs.
- Distribuez 3 cartes à chaque joueur.
- Retournez 3 cartes au centre.

## SCORE

- 31 = victoire automatique.
- Cartes de même couleur sont additionnées.
- Blitz (3 cartes identiques) = 30,5 pts.

*Conseil: Ne frappez que si votre main est solide.*

## À VOTRE TOUR

- Échangez une de vos cartes avec une du centre.
- Ou prenez toutes les cartes du centre (et défaussez les vôtres).
- Frappes : un joueur peut frapper pour déclencher un dernier tour.

Le Trente-et-Un est un jeu rapide de pioche et de défausse où les joueurs essaient d'assembler une main totalisant le plus près possible de 31 dans une seule couleur. Avec des règles simples et des manches rapides, il est idéal pour un jeu décontracté avec des groupes de niveaux variés.

## Objectif

Collectez des cartes dans une seule couleur qui totalisent le plus près possible de 31. Les As comptent pour 11, les figures pour 10 et les cartes numérotées pour leur valeur faciale.

## Mise en place

1. **Joueurs** : 2 à 7 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Jeu standard de 52 cartes.
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit 3 cartes. Placez le reste comme pioche avec une carte retournée face visible pour commencer la défausse.
4. **Jetons** : Chaque joueur commence avec 3 jetons (pièces, jetons ou vies).

## Déroulement du jeu

1. **Piocher** : À votre tour, piochez une carte de la pioche ou de la pile de défausse.
2. **Défausser** : Défaussez une carte sur la pile de défausse, en gardant exactement 3 cartes en main.
3. **Frapper** : Au lieu de piocher, vous pouvez frapper sur la table pour signaler que vous êtes satisfait de votre main. Tous les autres joueurs ont un dernier tour.
4. **Décompte** : Après une frappe, tous les joueurs révèlent leurs mains. Votre score est la somme des cartes de votre meilleure couleur unique.
5. **Main spéciale** : Un brelan (n'importe quel rang) vaut 30,5 points.

## Élimination

Le joueur avec le score le plus bas à chaque manche perd un jeton. Quand un joueur perd ses trois jetons, il est éliminé. Le dernier joueur debout gagne.

## Conseils et stratégies

- Engagez-vous sur une seule couleur tôt plutôt que de vous disperser entre deux.
- Frappez quand vous avez une main forte pour prendre vos adversaires au dépourvu.
- Surveillez ce que les autres défaussent pour juger s'ils sont proches d'un total élevé.

## Conseils et stratégie

---

Concentrez-vous sur une seule couleur pour maximiser votre total.

Savoir quand frapper (arrêter les échanges) est crucial pour ne pas se retrouver avec la pire main.