

# Linger Longer

3-6 giocatori

52 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Media

**Essere l'ultimo giocatore con carte rimaste vincendo prese e pescando dalla riserva.**

## PREPARAZIONE

- 3-6 giocatori con un mazzo standard da 52 carte.
- Distribuisci carte pari al numero di giocatori. Le carte rimanenti formano la riserva.
- L'ultima carta del mazziere determina il seme di briscola.

## PUNTEGGIO

- Nessun punto. Vince l'ultimo giocatore con carte in mano.

*Consiglio: Vinci prese presto per accumulare carte, poi gioca in modo conservativo man mano che la riserva si esaurisce.*

## AL TUO TURNO

- Apri con una carta; gli altri devono seguire il seme se possibile.
- Vince la briscola più alta, oppure la carta più alta del seme di apertura se non è stata giocata briscola.
- Il vincitore della presa pesca dalla riserva e apre la presa successiva.

*Linger Longer è un gioco di prese in cui i giocatori cercano di restare in partita il più a lungo possibile. Ogni volta che vinci una presa, peschi una nuova carta dal mazzo di riserva. Quando rimani senza carte, sei eliminato. Vince l'ultimo giocatore con carte in mano.*

## Obiettivo

Essere l'ultimo giocatore rimasto con carte in mano. Vinci prese per pescare carte sostitutive dalla riserva, mentre gli altri giocatori esauriscono le proprie carte e vengono eliminati.

## Preparazione

1. **Giocatori:** da 3 a 6 giocatori.
2. **Mazzo:** mazzo standard da 52 carte.
3. **Distribuzione:** distribuisci a ciascun giocatore lo stesso numero di carte quanti sono i giocatori (es. 4 giocatori = 4 carte ciascuno). Le carte rimanenti formano la pila di riserva.
4. **Briscola:** l'ultima carta distribuita al mazziere determina il seme di briscola.

## Svolgimento del gioco

1. **Apertura:** il giocatore alla sinistra del mazziere apre il gioco con qualsiasi carta.
2. **Seguire il seme:** i giocatori devono seguire il seme se possibile. Altrimenti possono giocare una briscola o scartare qualsiasi carta.
3. **Vincere la presa:** la briscola più alta giocata vince la presa. Se non è stata giocata alcuna briscola, vince la carta più alta del seme di apertura.
4. **Pescare:** il vincitore della presa pesca una carta dalla pila di riserva per ogni carta nella presa (una carta per giocatore che ha contribuito).
5. **Eliminazione:** quando un giocatore non ha carte e la riserva è esaurita, è fuori dal gioco.
6. **Continuazione:** il vincitore della presa apre la presa successiva.

## Vincere

- **Ultimo rimasto:** l'ultimo giocatore con carte in mano vince la partita.
- **Esaurimento della riserva:** una volta esaurita la riserva, i giocatori non possono più rifornirsi e alla fine resteranno senza carte.

## Varianti

- **Pesca fissa:** invece di pescare una carta per ogni carta della presa, il vincitore pesca solo una carta in totale dalla riserva.
- **Nessuna briscola:** gioca senza seme di briscola per una versione più semplice.

## Consigli e strategie

---

- Vinci prese presto quando la riserva è ancora abbondante per rafforzare la tua mano.
- Usa le briscole strategicamente per rubare prese quando la riserva si sta esaurendo.
- Conserva le tue briscole per i momenti cruciali anziché giocarle subito.

## Consigli e strategia

---

Concentrati sul vincere prese finché la riserva è piena. Conserva le briscole per il finale di partita quando ogni presa conta per la sopravvivenza.

La tensione chiave è tra il vincere prese per rifornire la mano e il conservare le carte forti per dopo. Spendere le briscole troppo presto può lasciarti indifeso.