

Linger Longer

3-6 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Makkelijk

Duur: Gemiddeld

Wees de laatste speler met kaarten door slagen te winnen en van de trekstapel te trekken.

OPZET

- 3-6 spelers met een standaard dek van 52 kaarten.
- Deel kaarten uit gelijk aan het aantal spelers. Resterende kaarten vormen de trekstapel.
- De laatste kaart van de deler bepaalt de troefkleur.

SCORE

- Geen punten. De laatste speler met kaarten in de hand wint.

Tip: Win vroeg slagen om kaarten te verzamelen, speel daarna voorzichtig terwijl de trekstapel kleiner wordt.

Linger Longer is een slagenspel waarbij spelers zo lang mogelijk in het spel proberen te blijven. Elke keer dat je een slag wint, trek je een nieuwe kaart van de trekstapel. Wanneer je geen kaarten meer hebt, ben je uitgeschakeld. De laatste speler met kaarten in de hand wint.

Doel

Wees de laatste speler die nog kaarten in de hand heeft. Win slagen om vervangingskaarten van de trekstapel te trekken, terwijl andere spelers zonder kaarten komen te zitten en worden uitgeschakeld.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 3 tot 6 spelers.
2. **Dek:** Standaard dek van 52 kaarten.
3. **Uitdelen:** Deel elke speler evenveel kaarten uit als er spelers zijn (bijv. 4 spelers = 4 kaarten per speler). De resterende kaarten vormen de trekstapel.
4. **Troef:** De laatste kaart die aan de deler is uitgedeeld, bepaalt de troefkleur.

Spelverloop

1. **Aanvangen:** De speler links van de deler opent met een willekeurige kaart.
2. **Kleur bekennen:** Spelers moeten kleur bekennen als dat mogelijk is. Zo niet, mogen ze een troefkaart spelen of een willekeurige kaart afgooien.
3. **Slag winnen:** De hoogste gespeelde troef wint de slag. Als er geen troef wordt gespeeld, wint de hoogste kaart van de geleide kleur.
4. **Trekken:** De slagnummer trekt één kaart van de trekstapel voor elke kaart in de slag (één kaart per deelnemende speler).
5. **Uitschakeling:** Wanneer een speler geen kaarten heeft en de trekstapel leeg is, is hij uit het spel.
6. **Doorgaan:** De slagnummer opent de volgende slag.

Winnen

- **Laatste overlevende:** De laatste speler die nog kaarten in de hand heeft, wint het spel.
- **Trekstapel leeg:** Zodra de trekstapel op is, kunnen spelers hun hand niet meer aanvullen en zullen uiteindelijk zonder kaarten komen te zitten.

Varianten

- **Vaste trek:** In plaats van één kaart per slagkaart te trekken, trekt de winnaar slechts één kaart in totaal van de trekstapel.
- **Geen troef:** Speel zonder troefkleur voor een eenvoudigere versie.

Tips en strategieën

- Win vroeg slagen terwijl de trekstapel nog groot is om je hand op te bouwen.
- Gebruik troefkaarten strategisch om slagen te stelen wanneer de trekstapel bijna op is.
- Bewaar je troefkaarten voor kritieke momenten in plaats van ze vroeg te spelen.

Tips & strategie

Focus op het winnen van slagen terwijl de trekstapel vol is. Bewaar je troeven voor het eindspel wanneer elke slag telt voor overleving.

De belangrijkste spanning zit tussen slagen winnen om je hand aan te vullen en sterke kaarten bewaren voor later. Te vroeg al je troeven inzetten kan je defensieloos achterlaten.