

Nap

2-7 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Einfach

Dauer: Kurz

Mindestens die Anzahl der gebotenen Stiche gewinnen.

AUFBAU

- 2-7 Spieler, 5 Karten an jeden austeilen.
- 1-5 Stiche bieten oder passen.
- Höchstbietender spielt allein.

WERTUNG

- Gebot erreicht: Gegner zahlen Gebotsbetrag.
- Gescheitert: Bieter zahlt jedem Gegner den Gebotsbetrag.

Tipp: Spiele zuerst deine stärksten Trümpfe aus, um die Verteidiger zu entmachten.

AM ZUG

- Bieter spielt aus und bestimmt Trumpf mit der ersten Karte.
- Farbe bedienen, wenn möglich.
- Höchster Trumpf oder höchste Karte der ausgespielten Farbe gewinnt.

Nap (Napoleon) ist ein klassisches britisches Kartenspiel, bei dem Spieler um Stiche bieten und der Höchstbietende allein gegen den Rest spielt. Einfach, schnell und grossartig für ungezwungenes Spiel.

Ziel

Als Bieter gewinne mindestens die Anzahl der gebotenen Stiche. Als Verteidiger verhindere den Erfolg des Bieters.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 2-7 Spieler.
2. **Deck:** Standard 52-Karten-Deck.
3. **Geben:** 5 Karten an jeden Spieler austeilen.

Spielablauf

1. **Schritt 1:** Beginnend links vom Geber bietet jeder Spieler 1-5 Stiche oder passt. Das höchste Gebot gewinnt.
2. **Schritt 2:** Der Bieter spielt den ersten Stich aus. Die Farbe der ersten ausgespielten Karte wird zur Trumpffarbe.
3. **Schritt 3:** Spieler müssen Farbe bedienen, wenn möglich. Der höchste Trumpf oder die höchste Karte der ausgespielten Farbe gewinnt.
4. **Schritt 4:** Das Spiel geht über 5 Stiche. Der Bieter spielt allein gegen alle anderen.

Punktewertung

- Erreicht der Bieter sein Gebot, zahlt jeder Gegner den Gebotsbetrag.
- Scheitert der Bieter, zahlt er jedem Gegner den Gebotsbetrag.
- Ein Gebot von 5 (Napoleon) zahlt doppelt.

Varianten

- **Wellington:** Ein 5er-Gebot, das nur über einem anderen 5er-Gebot abgegeben werden kann und vierfach zahlt.
- **Blücher:** Ein noch höheres Gebot über Wellington, das sechsfach zahlt.

Tipps und Strategien

- Biete konservativ. Ein Gebot von 2-3 ist oft sicher mit moderaten Trumpfkarten.
- Als Bieter spiele zuerst deine stärksten Trümpfe aus, um die Trümpfe der Verteidiger herauszuziehen.
- Verteidiger sollten koordinieren, um sich gegenseitig Stiche zu ermöglichen.

Tipps & Strategie

Biete basierend auf deiner Trumpfstärke. Zerst Trümpfe auszuspielen entzieht den Verteidigern ihre Macht und lässt deine Nebenkarten spätere Stiche gewinnen.

Bei nur 5 Stichen zählt jede Karte. Eine starke 3-Karten-Trumpfhand mit zwei Nebenfarbengewinnern rechtfertigt normalerweise ein Gebot von 3.