

Napoléon

2-7 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Courte

Gagner au moins le nombre de levées que vous avez enchéri.

MISE EN PLACE

- 2 à 7 joueurs, distribuer 5 cartes à chacun.
- Enchérir de 1 à 5 levées ou passer.
- Le plus haut enchérisseur joue seul.

SCORE

- Réaliser l'enchère : les adversaires paient le montant de l'enchère.
- Échouer : payer à chaque adversaire le montant de l'enchère.

Conseil: Attaquez vos meilleurs atouts en premier pour déposséder les défenseurs de leur puissance.

À VOTRE TOUR

- L'enchérisseur attaque, fixant l'atout avec la première carte.
- Suivre la couleur si possible.
- L'atout le plus haut ou la carte de couleur jouée gagne.

Napoléon est un jeu de cartes britannique classique où les joueurs enchérissent pour gagner des levées, le plus haut enchérisseur jouant seul contre le reste. Simple, rapide et idéal pour le jeu décontracté.

Objectif

En tant qu'enchérisseur, gagner au moins le nombre de levées que vous avez enchéri. En tant que défenseur, empêcher l'enchérisseur de réussir.

Mise en place

1. **Joueurs** : 2 à 7 joueurs.
2. **Paquet** : Jeu standard de 52 cartes.
3. **Distribution** : Distribuer 5 cartes à chaque joueur.

Déroulement du jeu

1. **Étape 1** : En partant à gauche du donneur, chaque joueur enchérit de 1 à 5 levées ou passe. La plus haute enchère l'emporte.
2. **Étape 2** : L'enchérisseur attaque la première levée. La couleur de la première carte jouée devient la couleur d'atout.
3. **Étape 3** : Les joueurs doivent suivre la couleur si possible. L'atout le plus haut ou la carte la plus haute de la couleur jouée gagne.
4. **Étape 4** : Le jeu continue pour 5 levées. L'enchérisseur joue seul contre tous les autres.

Décompte des points

- Si l'enchérisseur réalise son enchère, chaque adversaire paie le montant de l'enchère.
- Si l'enchérisseur échoue, il paie à chaque adversaire le montant de l'enchère.
- Une enchère de 5 (Napoléon) paie double.

Variantes

- **Wellington** : Une enchère de 5 qui ne peut être faite que sur une autre enchère de 5, payant quadruple.
- **Blücher** : Une enchère encore plus haute sur Wellington, payant sextuple.

Conseils et stratégies

- Enchérissez prudemment, une enchère de 2 à 3 est souvent sûre avec des atouts modérés.
- En tant qu'enchérisseur, attaquez vos meilleurs atouts en premier pour sortir les atouts des défenseurs.
- Les défenseurs doivent se coordonner pour se donner mutuellement des levées quand c'est possible.

Conseils et stratégie

Enchérissez selon la force de vos atouts. Attaquer les atouts en premier dépossède les défenseurs de leur puissance et permet à vos cartes latérales de gagner les levées ultérieures.

Avec seulement 5 levées, chaque carte compte. Une forte détention de 3 atouts avec deux cartes latérales gagnantes justifie généralement une enchère de 3.