

# Napoléon

2-7 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Courte

## Rempporter exactement le nombre de levées enchéri.

### MISE EN PLACE

- 2 à 6 joueurs.
- Distribuez 5 cartes à chaque joueur.
- Pas d'atout désigné avant l'enchère.

### SCORE

- Nap réussi = gain du nombre de levées.
- Nap raté = perte double.
- Misère = gain de 3, raté = perte de 3.

Conseil: Wellington (Nap après Nap enchéri) = gain double mais risque double.

### À VOTRE TOUR

- Enchérissez (2 à 5) ou Misère (0 levées).
- Le plus haut enchérisseur joue. Sa première carte détermine l'atout.
- Rempportez les levées annoncées.

Le Napoléon (communément appelé Nap) est un jeu de levées britannique où les joueurs enchérissent sur le nombre de levées qu'ils remporteront parmi les cinq disponibles, puis jouent pour remplir leur contrat. Ses manches rapides et ses enchères simples en font un favori des pubs et des rassemblements sociaux.

## Objectif

Rempporter votre enchère en prenant le nombre exact de levées déclarées. Le plus offrant entame et choisit l'atout par la couleur de sa première carte jouée.

## Mise en place

1. **Joueurs** : 2 à 7 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Jeu standard de 52 cartes.
3. **Distribution** : 5 cartes chacun.
4. **Enchères** : Les joueurs enchérissent de 1 à 5 (Napoléon = les 5). Chaque enchère doit être supérieure à la précédente, sinon le joueur passe.

## Déroulement du jeu

1. **Atout** : Le gagnant des enchères entame la première levée. La couleur de sa première carte devient l'atout.
2. **Suivre la couleur** : Les joueurs doivent suivre la couleur si possible. Sinon, ils peuvent jouer n'importe quelle carte.
3. **Gagner les levées** : Le plus haut atout l'emporte, ou la plus haute carte de la couleur demandée.
4. **Score** : Si l'enchérisseur remplit son contrat, tous les joueurs lui paient le montant de l'enchère. S'il échoue, il paie à chaque joueur le montant de l'enchère.
5. **Bonus Napoléon** : Une enchère de 5 (Napoléon) rapporte le double en cas de succès et coûte le double en cas d'échec.

## Enchères spéciales

- **Wellington** : Une enchère qui surpasse Napoléon, payant le triple.
- **Blücher** : Surpasse Wellington, payant le quadruple. Disponible uniquement après une enchère Wellington.

## Conseils et stratégies

- Enchérissez en fonction de vos levées garanties, pas de vos espoirs.
- Choisissez soigneusement votre carte d'entame : elle détermine la couleur d'atout pour toute la main.
- Avec seulement 5 levées, chaque décision de carte est cruciale.

## Conseils et stratégie

---

N'enchérissez Nap (5 levées) que si vous avez une main dominante.

Le Misère est risqué mais peut être rentable avec une main sans cartes hautes.