

Nap

2-7 giocatori

52 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Breve

Vinci almeno il numero di prese che hai offerto.

PREPARAZIONE

- 2-7 giocatori, distribuisce 5 carte ciascuno.
- Offerta da 1 a 5 prese o passa.
- Il miglior offerente gioca da solo.

PUNTEGGIO

- Offerta raggiunta: gli avversari pagano il valore dell'offerta.
- Offerta fallita: paga a ogni avversario il valore dell'offerta.

Consiglio: Guida prima le tue briscole più forti per privare i difensori del loro potere.

AL TUO TURNO

- L'offerente guida, stabilendo la briscola con la prima carta.
- Segui il seme se possibile.
- Vince la briscola più alta o la carta più alta del seme guidato.

Nap (Napoleone) è un classico gioco di carte britannico in cui i giocatori fanno offerte per vincere prese, con il miglior offerente che gioca da solo contro gli altri. Semplice, veloce e ottimo per il gioco casuale.

Obiettivo

Come offerente, vinci almeno il numero di prese che hai offerto. Come difensore, impedisce all'offerente di riuscirci.

Preparazione

1. **Giocatori:** 2-7 giocatori.
2. **Mazzo:** Mazza standard da 52 carte.
3. **Distribuzione:** Distribuisce 5 carte a ciascun giocatore.

Svolgimento del gioco

1. **Passo 1:** Partendo dalla sinistra del mazziniere, ogni giocatore offre da 1 a 5 prese o passa. Vince l'offerta più alta.
2. **Passo 2:** L'offerente guida la prima presa. Il seme della prima carta giocata diventa il seme di briscola.
3. **Passo 3:** I giocatori devono seguire il seme se possibile. Vince la briscola più alta o la carta più alta del seme guidato.
4. **Passo 4:** Il gioco continua per 5 prese. L'offerente gioca da solo contro tutti gli altri.

Punteggio

- Se l'offerente raggiunge la propria offerta, ogni avversario paga il valore dell'offerta.
- Se l'offerente fallisce, paga a ogni avversario il valore dell'offerta.
- Un'offerta di 5 (Napoleone) paga il doppio.

Varianti

- **Wellington:** Un'offerta di 5 che può essere fatta solo sopra un'altra offerta di 5, pagando il quadruplo.
- **Blucher:** Un'offerta ancora più alta sopra la Wellington, pagando il sestuplo.

Consigli e strategie

- Offri in modo conservativo: un'offerta di 2-3 è spesso sicura con un possesso moderato di briscole.
- Come offerente, guida prima le tue briscole più forti per eliminare le briscole dei difensori.
- I difensori dovrebbero coordinarsi per darsi vicendevolmente le prese quando possibile.

Consigli e strategia

Offri in base alla forza delle tue briscole. Guidare prima con le briscole priva i difensori del loro potere e permette alle tue carte laterali di vincere le prese successive.

Con sole 5 prese, ogni carta conta. Un forte possesso di 3 carte di briscola con due vincenti in semi laterali giustifica di solito un'offerta di 3.