

Napoleone

2-7 giocatori

52 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Breve

Vincere il numero di prese offerto; il miglior offerente imposta la briscola con la sua prima guida.

PREPARAZIONE

- Usare un mazzo standard da 52 carte.
- Distribuire 5 carte ciascuno.
- Offrire da 1 a 5 (Napoleone = tutte e 5); ogni offerta deve superare la precedente o si passa.

PUNTEGGIO

- Soddisfare l'offerta e tutti i giocatori pagano l'importo dell'offerta.
- Fallire e si paga a ogni giocatore l'importo dell'offerta.
- Napoleone (5) paga/costa il doppio; Wellington il triplo, Blücher il quadruplo.

Consiglio: Offrire in base alle prese garantite, non a quelle sperative; scegliere con cura il seme di guida.

AL TUO TURNO

- Il miglior offerente guida per primo; il seme di quella carta diventa briscola.
- Seguire il seme se possibile; altrimenti giocare qualsiasi carta.
- La briscola più alta o la carta più alta del seme guidato vince la presa.

Napoleone (comunemente chiamato Nap) è un gioco britannico di prese in cui i giocatori fanno offerte su quante delle cinque prese vinceranno, poi giocano per soddisfare la loro offerta. Le mani rapide e le semplici offerte lo rendono un favorito nei pub e nelle riunioni sociali.

Obiettivo

Vincere la propria offerta prendendo il numero esatto di prese dichiarate. Il miglior offerente conduce e sceglie la briscola con il seme della sua prima carta giocata.

Preparazione

1. **Giocatori:** da 2 a 7 giocatori.
2. **Mazzo:** mazzo standard da 52 carte.
3. **Distribuzione:** 5 carte ciascuno.
4. **Offerte:** i giocatori offrono da 1 a 5 (Napoleone = tutte e 5). Ogni offerta deve essere superiore alla precedente, altrimenti il giocatore passa.

Svolgimento del gioco

1. **Briscola:** il vincitore dell'offerta guida la prima presa. Il seme della sua prima carta diventa briscola.
2. **Seguire il seme:** i giocatori devono seguire il seme se possibile. Altrimenti possono giocare qualsiasi carta.
3. **Vincere le prese:** vince la briscola più alta, oppure la carta più alta del seme guidato.
4. **Punteggio:** se il mazziere vince la propria offerta, tutti i giocatori gli pagano l'importo dell'offerta. Se fallisce, paga a ogni giocatore l'importo dell'offerta.
5. **Bonus Napoleone:** un'offerta di 5 (Napoleone) paga il doppio se vinta e costa il doppio se persa.

Offerte speciali

- **Wellington:** un'offerta che supera Napoleone, pagando il triplo.
- **Blücher:** supera Wellington, pagando il quadruplo. Disponibile solo dopo un'offerta Wellington.

Consigli e strategie

- Offrire in base alle prese garantite, non a quelle sperative.
- Scegliere con cura la propria carta di guida — imposta il seme di briscola per l'intera mano.
- Con sole 5 prese, ogni decisione sulle carte è critica.

Consigli e strategia

Un'offerta di 3 è sicura con tre briscole alte. Un'offerta di 5 richiede carte quasi perfette. Conoscere la differenza tra una presa probabile e una certa.

Poiché la briscola è impostata dalla carta di guida, scegliere il seme in cui si è più forti. Avere l'Asso e il Re di un seme lo rende un'eccellente scelta di briscola.