09/05/12 Napoleone

Napoleone



Valutazione attuale: 99999 / 0

Scarso O O O O O Ottimo Valutazione

Categoria: Giochi di prese

Pubblicato Martedì, 10 Aprile 2012

Scritto da Fabio

Mazzo: 52 carte - Giocatori: 4

Come si gioca a Napoleone?

Napoleone, conosciuto anche come Nap, è un gioco molto divertente, la condotta ricorda quella del Trionfo, con fase di licitazione, ossia con asta iniziale. Il numero di giocatori può variare da un minimo di 2 in su.

Le carte:

Per giocare a Napoleone è necessario un mazzo da Poker di 52 carte.

Scopo del gioco:

Lo scopo è riuscire ad accumulare punti rispettando ogni volta il contratto dichiarato. Ad ogni smazzata il giocatore deve dichiarare quante prese riesce ad effettuare e ovviamente mantenere l'impegno.

Distribuzione delle carte:

Il ruolo del cartaio viene determinato a caso, mediante la regola del "bàs fà màs" per esempio, e nel corso delle smazzate i giocatori si alternano, per questo ruolo.

Il cartaio distribuisce le carte in senso antiorario (o orario, ogni regione ha le sue abitudini) cinque carte a testa coperte.

Licitazione:

Il primo giocatore, seduto a destra del cartaio (o a sinistra se si gioca in senso antiorario) parla per primo. Dopo aver visto le sue carte deve stabilire il contratto di gioco, in gergo si dice *cantare*. I contratti sono i seguenti, in ordine di difficoltà:

- Passo: Il giocatore non ha carte sufficientemente buone per condurre un gioco vincente.
- Due: Il giocatore si impegna a realizzare 2 prese.
- Tre: Il giocatore si impegna a realizzare 3 prese.
- Misère: Il giocatore non deve realizzare alcuna presa.
- Quattro: Il giocatore si impegna a realizzare 4 prese.
- Napoleone: Il giocatore deve realizzare tutte le prese.
- Wellington (oppure Doppio): Il giocatore deve realizzare tutte le prese, viene assegnato punteggio doppio.
- Blucher (oppure Quadruplo): Il giocatore deve realizzare tutte le prese, viene assegnato punteggio quadruplo.

Gli altri giocatori al proprio turno, seguendo l'ordine di gioco, devono dichiarare un contratto superiore, oppure passare.

Finchè i giocatori precedenti dichiarano passo, quello di turno può cominciare l'asta dal basso cioè da Due.

Se tutti i giocatori hanno *passato*, senza che nessuno abbia *cantato*, le carte vengono *ritirate* e si procede con una nuova distribuzione.

Quando un giocatore dichiara un contratto che nessuno supera, si dice che ha vinto l'asta, egli è il *chiamante* e giocherà in questa mano contro tutti gli altri che sono gli *sfidanti*.

Svolgimento del gioco:

09/05/12 Napoleone

Il chiamante gioca per primo, il seme di uscita, cioè il seme della prima carta da lui calata è l'atout o briscola. Gli altri giocatori al proprio turno devo giocare una carta e cercare di superare quelle in tavola. Si ha l'obbligo di rispondere al seme, si possono calare briscole solo se non si possiedono carte del seme in gioco.

Il giocatore che ha messo la carta del seme di briscola più alta effettua la presa, in assenza di briscole vince la carta più alta del seme che fu calato per primo.

In figura un esempio di napoleone, il giocatore ha ricevuto delle ottime carte. Data l'assenza di Assi è forse sconsigliabile cantare un Quattro o un Napoleone. Conviene poi uscire con il Re di Cuori, in questa mano la briscola diventa quindi Cuori.



Chi effettua la presa gioca per primo al turno successivo. In totale ci sono 5 giocate, ma il gioco si interrompe non appena il contratto dichiarato è stato rispettato oppure violato.

E.g: Il giocatore dichiara di voler fare quattro prese, alla seconda carta giocata gli avversari hanno già fatto due prese, la mano finisce con la sconfitta del giocatore.

L'ordine di presa è lo stesso del poker, in ordine decrescente:

Asso, Re, Donna, Jack, Dieci, Nove, Otto, Sette, Sei, Cinque, Quattro, Tre, Due.



In figura l'ordine di presa nel Napoleone.

Conteggio dei punti:

I punti in palio per il chiamante e per gli sfidanti sono diversi.

Chiamante = contratto x 3 (il *misère* conta come tre).

- Contratto Due = 6 punti.
- Contratto Tre = 9 punti.
- Contratto Misère = 9 punti.
- Contratto Quattro = 12 punti.
- Contratto Napoleone = 15 punti.
- Contratto Wellington (o doppio) = 15 x 2 = 30 punti.
- Contratto Blucher (o quadruplo) = 15 x 4 = 60 punti.

Sfidanti = contatto.

- Contratto Due = 2 punti.
- Contratto Tre = 3 punti.
- Contratto Misère = 3 punti.
- Contratto Quattro = 4 punti.
- Contratto Napoleone = 5 punti.
- Contratto Wellington (o doppio) = 5 x 2 = 10 punti.
- Contratto Blucher (o quadruplo) = 5 x 4 = 20 punti.

Se il chiamante vince segna il punteggio come positivo e gli sfidanti come negativo, viceversa se il chiamante perde segna il punteggio come negativo e gli sfidanti come positivo.

NB: I punteggi sono soggetti a variazioni che vanno da tavolo. Ad esempio alcuni considerano il misere di 4 punti.

Fine della partita:

Si può decidere che la partita finisca quando un giocatore raggiunge un punteggio prestabilito (ad esempio 60) oppure dopo un numero di mani deciso a priori. Ancora potete giocare fino a quando vi stufate e poi vince chi ha più punti.

09/05/12 Napoleone

Gli ultimi due classificati devono offrire il bianchino spruzzato ai primi due classificati.

Napoleone per tre e per cinque persone:

E' possibile giocare a questo gioco in numero diverso da quattro giocatori, i punteggio del *chiamante* non è moltiplicato per 3 ma per il numero di *sfidanti*.

• Download - Scarica la pagina in formato pdf.