

Koziel

4 Spieler

36 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Mittel

Mit Ihrem Partner Stiche im Wert von mindestens 61 der 120 Punkte fangen.

AUFBAU

- Ein 36-Karten-Deck (6 bis Ass) mit 4 Spielern in zwei Partnerschaften verwenden.
- 9 Karten an jeden Spieler austeilen.
- Die letzte Karte des Gebers wird gezeigt, um die Trumpffarbe festzulegen.

WERTUNG

- Asse: 11, Zehnen: 10, Könige: 4, Damen: 3, Buben: 2.
- 120 Gesamtpunkte pro Runde; 61+ gewinnt die Runde.
- Weniger als 31 Punkte zu erzielen gibt dem verlierenden Team zwei Ziegenmarkierungen statt einer.

Tip: Spielen Sie Asse früh aus, um garantierte Punkte zu sichern, bevor Gegner sie trumpfen können.

AM ZUG

- Farbe bedienen wenn möglich; andernfalls müssen Sie Trumpf spielen, falls vorhanden.
- Der höchste Trumpf gewinnt; ohne Trumpf gewinnt die höchste Karte der ausgespielten Farbe.
- Teams sammeln gewonnene Stiche in einem gemeinsamen Stapel.

Koziel, was auf Russisch 'Ziege' bedeutet, ist ein beliebtes Partnerschafts-Stichspiel, das in ganz Russland und Osteuropa gespielt wird. Teams wetteifern um punkttragende Karten, und ein Team, das die Mindestpunktzahl nicht erreicht, wird humorvoll als 'Ziege' gebrandmarkt.

Ziel

Mit Ihrem Partner zusammenarbeiten, um Stiche mit Assen und Zehnen zu fangen und Punkte anzusammeln. Das Team, das mindestens 61 der 120 verfügbaren Punkte erzielt, gewinnt die Runde. Das verlierende Team erhält eine Ziegenmarkierung.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 4 Spieler in zwei Partnerschaften.
2. **Deck:** 36-Karten-Deck (6 bis Ass in jeder Farbe).
3. **Geben:** Jeder Spieler erhält 9 Karten.
4. **Trumpfbestimmung:** Die letzte an den Geber ausgeteilte Karte wird allen Spielern gezeigt und bestimmt die Trumpffarbe.

Spielablauf

1. **Ausspielen:** Der Spieler links vom Geber spielt eine beliebige Karte zum ersten Stich aus.
2. **Farbe bedienen:** Spieler müssen die ausgespielte Farbe bedienen, wenn möglich. Wenn nicht, müssen sie eine Trumpfkarte spielen, falls vorhanden.
3. **Stiche gewinnen:** Der höchste Trumpf gewinnt. Wurde kein Trumpf gespielt, gewinnt die höchste Karte der ausgespielten Farbe.
4. **Karten sammeln:** Jedes Team sammelt seine gewonnenen Stiche in einem gemeinsamen Stapel für die Wertung am Rundenende.

Punktewertung

- **Asse:** Je 11 Punkte.
- **Zehnen:** Je 10 Punkte.
- **Könige:** Je 4 Punkte.
- **Damen:** Je 3 Punkte.
- **Buben:** Je 2 Punkte.
- **Gesamtpunkte pro Runde:** 120 Punkte sind auf alle Karten verteilt.
- **Ziegenstrafe:** Ein Team mit weniger als 31 Punkten erhält zwei Ziegenmarkierungen statt einer.

Varianten

- **Koziel mit Bieten:** Teams bieten, wie viele Punkte sie fangen werden, bevor das Spiel beginnt.
- **Drei-Spieler-Koziel:** Angepasst für drei Einzelspieler statt Partnerschaften.

Tipps und Strategien

- Spielen Sie Asse früh aus, um garantierte Punkte zu sichern, bevor Gegner sie trumpfen können.
- Kommunizieren Sie mit Ihrem Partner durch Kartenspiel, indem Sie bestimmte Farben ausspielen, um Ihre Stärken zu signalisieren.
- Heben Sie Trumpfkarten für die späteren Stiche auf, wenn den Gegnern die Optionen ausgehen.

Tipps & Strategie

Das frühe Sichern von Assen ist entscheidend, da sie die meisten Punkte wert sind. Koordinieren Sie den Trumpfeinsatz mit Ihrem Partner, um den Fluss der hochwertigen Stiche zu kontrollieren.

Die wichtigste Partnerschaftsfähigkeit besteht darin zu erkennen, wann Ihr Partner eine hohe Karte einer bestimmten Farbe ausspielt und damit signalisiert, dass Sie Ihre hohen Karten in dieser Farbe spielen sollen, um gemeinsame Punkte zu sichern.