

# Kozel

4 jugadores

36 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Media

Con tu pareja, captura bazas que sumen al menos 61 de los 120 puntos.

## PREPARACIÓN

- Usa una baraja de 36 cartas (6 hasta As) con 4 jugadores en dos parejas.
- Reparte 9 cartas a cada jugador.
- La última carta del repartidor se muestra para establecer el palo de triunfo.

## PUNTUACIÓN

- Ases: 11, Dieces: 10, Reyes: 4, Reinas: 3, Jotas: 2.
- 120 puntos totales por ronda; 61+ gana la ronda.
- Anotar menos de 31 da al equipo perdedor dos marcas de cabra en lugar de una.

Consejo: Abre ases temprano para asegurar puntos garantizados antes de que los oponentes puedan cubrirlos.

## EN TU TURNO

- Sigue el palo si es posible; de lo contrario, debes jugar triunfo si tienes uno.
- El triunfo más alto gana; sin triunfo, la carta más alta del palo de salida gana.
- Los equipos recolectan bazas ganadas en una pila compartida.

Kozel, que significa 'cabra' en ruso, es un popular juego de bazas por parejas jugado en toda Rusia y Europa del Este. Los equipos compiten por capturar cartas que otorgan puntos, y un equipo que falla en alcanzar el umbral mínimo de puntuación es humorísticamente marcado como la 'cabra'.

## Objetivo

Trabajando con tu pareja, captura bazas que contengan ases y dieces para acumular puntos. El equipo que anote al menos 61 de los 120 puntos disponibles gana la ronda. El equipo perdedor recibe una marca de cabra.

## Preparación

1. **Jugadores:** 4 jugadores en dos parejas.
2. **Baraja:** Baraja de 36 cartas (6 hasta As en cada palo).
3. **Reparto:** Cada jugador recibe 9 cartas.
4. **Determinación del triunfo:** La última carta repartida al repartidor se muestra a todos los jugadores y determina el palo de triunfo.

## Juego

1. **Salida:** El jugador a la izquierda del repartidor abre con cualquier carta para la primera baza.
2. **Seguir palo:** Los jugadores deben seguir el palo de salida si es posible. Si no pueden, deben jugar una carta de triunfo si tienen una.
3. **Ganar bazas:** El triunfo más alto gana. Si no se juega triunfo, la carta más alta del palo de salida gana.
4. **Recolectar cartas:** Cada equipo reúne sus bazas ganadas en una pila compartida para puntuación al final de la ronda.

## Puntuación

- **Ases:** 11 puntos cada uno.
- **Dieces:** 10 puntos cada uno.
- **Reyes:** 4 puntos cada uno.
- **Reinas:** 3 puntos cada una.
- **Jotas:** 2 puntos cada una.
- **Total por ronda:** 120 puntos se distribuyen entre todas las cartas.
- **Penalización de cabra:** Un equipo que anote menos de 31 puntos recibe dos marcas de cabra en lugar de una.

## Variaciones

---

- **Kozel con pujas:** Los equipos pueden pujar sobre cuántos puntos capturarán antes de que comience el juego.
- **Kozel para tres jugadores:** Adaptado para tres jugadores individuales en lugar de parejas.

## Consejos y estrategias

---

- Abre con ases temprano para asegurar puntos garantizados antes de que los oponentes puedan cubrirlos con triunfo.
- Comunica con tu pareja a través del juego de cartas abriendo palos específicos para señalar tus fortalezas.
- Guarda cartas de triunfo para las bazas posteriores cuando los oponentes estén bajo en opciones.

## Consejos y estrategia

---

Asegurar ases temprano es crucial ya que valen la mayoría de puntos. Coordina el uso de triunfos con tu pareja para controlar el flujo de bazas de alto valor.

La habilidad clave de pareja es reconocer cuándo tu pareja abre una carta alta de un palo específico, señalando que quieren que juegues tus cartas altas en ese palo para asegurar puntos combinados.