

Kozel

4 joueurs

36 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Moyenne

Avec votre partenaire, remportez des plis valant au moins 61 des 120 points.

MISE EN PLACE

- Utilisez un jeu de 36 cartes (du 6 à l'As) avec 4 joueurs en deux équipes.
- Distribuez 9 cartes à chaque joueur.
- La dernière carte du donneur est montrée pour déterminer la couleur d'atout.

SCORE

- As : 11, 10 : 10, Rois : 4, Dames : 3, Valets : 2.
- 120 points au total par manche ; 61 ou plus pour gagner la manche.
- Marquer moins de 31 donne à l'équipe perdante deux marques de chèvre au lieu d'une.

Conseil: Entamez avec vos As tôt pour sécuriser des points garantis avant que les adversaires ne puissent couper.

À VOTRE TOUR

- Fournissez la couleur demandée si possible ; sinon vous devez jouer un atout si vous en avez.
- L'atout le plus fort l'emporte ; sans atout, la carte la plus forte de la couleur demandée gagne.
- Les équipes rassemblent les plis remportés dans un tas commun.

Le Kozel, signifiant « chèvre » en russe, est un jeu de plis en partenariat très populaire en Russie et en Europe de l'Est. Les équipes s'affrontent pour capturer les cartes rapportant des points, et l'équipe qui n'atteint pas le seuil minimum de score est désignée avec humour comme la « chèvre ».

Objectif

En collaboration avec votre partenaire, remportez des plis contenant des As et des 10 pour accumuler des points. L'équipe qui marque au moins 61 des 120 points disponibles remporte la manche. L'équipe perdante reçoit une marque de chèvre.

Mise en place

1. **Joueurs** : 4 joueurs répartis en deux équipes.
2. **Jeu de cartes** : 36 cartes (du 6 à l'As dans chaque couleur).
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit 9 cartes.
4. **Détermination de l'atout** : La dernière carte distribuée au donneur est montrée à tous les joueurs et détermine la couleur d'atout.

Déroulement du jeu

1. **Entame** : Le joueur à la gauche du donneur entame avec n'importe quelle carte pour le premier pli.
2. **Obligation de fournir** : Les joueurs doivent fournir la couleur demandée si possible. S'ils ne le peuvent pas, ils doivent jouer un atout s'ils en possèdent un.
3. **Gain du pli** : L'atout le plus fort l'emporte. Si aucun atout n'est joué, la carte la plus forte de la couleur demandée gagne.
4. **Collecte des cartes** : Chaque équipe rassemble ses plis remportés dans un tas commun pour le décompte en fin de manche.

Décompte des points

- **As** : 11 points chacun.
- **10** : 10 points chacun.
- **Rois** : 4 points chacun.
- **Dames** : 3 points chacune.
- **Valets** : 2 points chacun.
- **Total par manche** : 120 points sont répartis entre toutes les cartes.
- **Pénalité de la chèvre** : Une équipe marquant moins de 31 points reçoit deux marques de chèvre au lieu d'une.

Variantes

- **Kozel avec enchères** : Les équipes annoncent combien de points elles comptent capturer avant le début du jeu.
- **Kozel à trois joueurs** : Adapté pour trois joueurs individuels plutôt qu'en partenariat.

Conseils et stratégies

- Entamez avec vos As tôt pour sécuriser des points garantis avant que les adversaires ne puissent couper.
- Communiquez avec votre partenaire par le jeu de cartes en entamant dans des couleurs spécifiques pour signaler vos forces.
- Gardez vos atouts pour les plis tardifs, quand les adversaires ont moins d'options.

Conseils et stratégie

Sécuriser les As tôt est crucial car ils valent le plus de points. Coordonnez l'utilisation des atouts avec votre partenaire pour contrôler le déroulement des plis à forte valeur.

La compétence clé en partenariat est de reconnaître quand votre partenaire entame avec une carte forte dans une couleur spécifique, signalant qu'il souhaite que vous jouiez vos cartes fortes dans cette couleur pour sécuriser des points combinés.