

Kozel

4 giocatori

36 carte

Difficoltà: Media

Durata: Media

Con il tuo compagno, cattura prese del valore di almeno 61 dei 120 punti.

PREPARAZIONE

- Usa un mazzo da 36 carte (dal 6 all'Asso) con 4 giocatori in due coppie.
- Distribuisci 9 carte a ogni giocatore.
- L'ultima carta del mazziniere viene mostrata per stabilire il seme briscola.

PUNTEGGIO

- Assi: 11, Dieci: 10, Re: 4, Regine: 3, Fanti: 2.
- 120 punti totali per manche; 61 o più vince la manche.
- Segnare meno di 31 dà alla squadra perdente due segni capra invece di uno.

Consiglio: Apri con gli assi presto per assicurarti punti garantiti prima che gli avversari possano tagliare con la briscola.

AL TUO TURNO

- Segui il seme se possibile; altrimenti devi giocare briscola se ne hai.
- Vince la briscola più alta; senza briscola, vince la carta più alta del seme giocato.
- Le squadre raccolgono le prese vinte in una pila comune.

Kozel, che significa 'capra' in russo, è un popolare gioco a prese di coppia giocato in Russia e nell'Europa orientale. Le squadre competono per catturare carte con punti, e una squadra che non raggiunge la soglia minima di punteggio viene scherzosamente marchiata come la 'capra.'

Obiettivo

Lavorando con il tuo compagno, cattura prese contenenti assi e dieci per accumulare punti. La squadra che segna almeno 61 dei 120 punti disponibili vince la manche. La squadra perdente riceve un segno capra.

Preparazione

1. **Giocatori:** 4 giocatori in due coppie.
2. **Mazzo:** Mazzo da 36 carte (dal 6 all'Asso per ogni seme).
3. **Distribuzione:** Ogni giocatore riceve 9 carte.
4. **Determinazione della briscola:** L'ultima carta distribuita al mazziniere viene mostrata a tutti i giocatori e determina il seme briscola.

Svolgimento del gioco

1. **Apertura:** Il giocatore alla sinistra del mazziniere gioca qualsiasi carta per la prima presa.
2. **Seguire il seme:** I giocatori devono seguire il seme giocato se possibile. Se non possono, devono giocare una carta briscola se ne hanno una.
3. **Vincere le prese:** Vince la briscola più alta. Se non viene giocata nessuna briscola, vince la carta più alta del seme giocato.
4. **Raccolta delle carte:** Ogni squadra raccoglie le prese vinte in una pila comune per il punteggio a fine manche.

Punteggio

- **Assi:** 11 punti ciascuno.
- **Dieci:** 10 punti ciascuno.
- **Re:** 4 punti ciascuno.
- **Regine:** 3 punti ciascuna.
- **Fanti:** 2 punti ciascuno.
- **Totale per manche:** 120 punti distribuiti su tutte le carte.
- **Penalità capra:** Una squadra che segna meno di 31 punti riceve due segni capra invece di uno.

Varianti

- **Kozel con licitazione:** Le squadre fanno un'offerta su quanti punti cattureranno prima che inizi il gioco.
- **Kozel per tre giocatori:** Adattato per tre giocatori individuali anziché coppie.

Consigli e strategie

- Apri con gli assi presto per assicurarti punti garantiti prima che gli avversari possano tagliare con la briscola.
- Comunica con il tuo compagno attraverso il gioco delle carte aprendo semi specifici per segnalare i tuoi punti di forza.
- Tieni le carte briscola per le prese finali quando gli avversari hanno poche opzioni.

Consigli e strategia

Assicurarsi gli assi presto è fondamentale poiché valgono il maggior numero di punti. Coordina l'uso della briscola con il tuo compagno per controllare il flusso delle prese di alto valore.

L'abilità chiave di coppia è riconoscere quando il tuo compagno apre con una carta alta di un seme specifico, segnalando che vuole che tu giochi le tue carte alte in quel seme per assicurarsi punti combinati.