

Svoi Kozyri

3-5 giocatori

36 carte

Difficoltà: Media

Durata: Media

Vincere il maggior numero di prese usando il tuo seme briscola personale scelto segretamente.

PREPARAZIONE

- Usa un mazzo da 36 carte (dal 6 all'Asso) con 3 o 5 giocatori.
- Distribuisci le carte equamente tra tutti i giocatori.
- Ogni giocatore sceglie segretamente un seme come briscola personale.

PUNTEGGIO

- Ogni presa vinta vale 1 punto.
- Vincere più della metà delle prese guadagna un punto bonus.
- Il primo giocatore a raggiungere il totale di punti concordato vince.

Consiglio: Ritarda il più possibile la rivelazione della tua briscola per tenere gli avversari nell'incertezza.

AL TUO TURNO

- Segui il seme giocato se possibile; altrimenti gioca qualsiasi carta.
- Giocare una carta briscola personale batte tutte le carte non-briscola.
- Rivela il tuo seme briscola la prima volta che lo usi.

Svoi Kozyri, che significa 'le proprie briscole,' è un gioco di carte russo in cui ogni giocatore seleziona il proprio seme briscola personale all'inizio della manche. Questa variante unica sul gioco a prese crea una dinamica in cui ogni giocatore ha un diverso vantaggio strategico.

Obiettivo

Vincere il maggior numero di prese durante la manche sfruttando il proprio seme briscola personale. Il giocatore o la squadra con più prese in più manche vince la partita.

Preparazione

1. **Giocatori:** Da 3 a 5 giocatori.
2. **Mazzo:** Mazzo da 36 carte (dal 6 all'Asso per ogni seme).
3. **Distribuzione:** Le carte vengono distribuite equamente tra tutti i giocatori.
4. **Scelta della briscola:** Prima che inizi il gioco, ogni giocatore sceglie segretamente un seme come briscola personale. Questo seme viene rivelato solo quando un giocatore lo usa per vincere una presa.

Svolgimento del gioco

1. **Apertura:** Il giocatore alla sinistra del mazziere gioca qualsiasi carta.
2. **Seguire il seme:** I giocatori devono seguire il seme giocato se possibile. Se non possono, possono giocare qualsiasi carta.
3. **Briscole personali:** Quando un giocatore gioca una carta del proprio seme briscola non riuscendo a seguire il seme, quella carta batte tutte le carte non-briscola. Se più giocatori giocano le loro briscole personali, vince la briscola più alta.
4. **Rivelare la briscola:** La prima volta che giochi una carta briscola personale, annuncia il tuo seme briscola a tutti i giocatori.

Punteggio

- **Prese vinte:** Ogni presa vale un punto.
- **Bonus:** Un giocatore che vince più della metà delle prese in una manche guadagna un punto bonus.
- **Obiettivo di partita:** Il primo giocatore a raggiungere il totale di punti concordato vince.

Varianti

- **Briscole al buio:** I giocatori scelgono il loro seme briscola senza guardare prima le carte, aggiungendo un elemento di azzardo.
- **Svoi Kozyri a squadre:** Le coppie condividono un seme briscola, richiedendo coordinamento prima dell'inizio della manche.

Consigli e strategie

- Scegli il tuo seme briscola in base a quale seme possiedi più carte alte, non solo più carte in totale.
- Ritarda il più possibile la rivelazione della tua briscola per tenere gli avversari nell'incertezza.
- Osserva attentamente quando altri giocatori non riescono a seguire il seme per dedurre la loro briscola personale prima che venga formalmente rivelata.

Consigli e strategia

Seleziona un seme briscola in cui possiedi sia lunghezza che forza. Un seme con molte carte basse è meno utile di un seme più corto con assi e re.

Leggere gli avversari è importante quanto gestire la propria mano. Quando un giocatore scarta fuori seme presto, considera se stia preparandosi a usare una briscola personale o se sia genuinamente debole in quel seme.