

Kozel

4 spelers

36 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Gemiddeld

Verover samen met je partner slagen ter waarde van minstens 61 van de 120 punten.

OPZET

- Gebruik een dek van 36 kaarten (6 tot Aas) met 4 spelers in twee koppels.
- Deel 9 kaarten uit aan elke speler.
- De laatste kaart van de deler wordt getoond om de troefkleur te bepalen.

SCORE

- Azen: 11, Tienen: 10, Heren: 4, Vrouwen: 3, Boeren: 2.
- 120 punten totaal per ronde; 61+ wint de ronde.
- Minder dan 31 punten scoren geeft het verliezende team twee geitstekens in plaats van één.

Tip: Leid vroeg met azen om gegarandeerde punten veilig te stellen voor tegenstanders ze kunnen troeven.

AAN DE BEURT

- Kleur bekennen als mogelijk; anders moet je troef spelen als je die hebt.
- De hoogste troef wint; zonder troef wint de hoogste kaart van de geleide kleur.
- Teams verzamelen gewonnen slagen in een gezamenlijke stapel.

Kozel, wat 'geit' betekent in het Russisch, is een populair koppel-slagenspel dat in heel Rusland en Oost-Europa gespeeld wordt. Teams strijden om punthoudende kaarten te veroveren, en een team dat de minimale scoredrempel niet haalt, wordt humoristisch de 'geit' genoemd.

Doel

Werk samen met je partner om slagen te veroveren met azen en tieners om punten te verzamelen. Het team dat minstens 61 van de 120 beschikbare punten scoort, wint de ronde. Het verliezende team ontvangt een geitsteken.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 4 spelers in twee koppels.
2. **Dek:** Dek van 36 kaarten (6 tot en met Aas in elke kleur).
3. **Delen:** Elke speler ontvangt 9 kaarten.
4. **Troefbepaling:** De laatste kaart die aan de deler uitgedeeld wordt, wordt aan alle spelers getoond en bepaalt de troefkleur.

Spelverloop

1. **Leiden:** De speler links van de deler leidt een willekeurige kaart voor de eerste slag.
2. **Kleur bekennen:** Spelers moeten de geleide kleur bekennen als dat mogelijk is. Kunnen ze dat niet, dan moeten ze een troefkaart spelen als ze die hebben.
3. **Slagen winnen:** De hoogste troef wint. Als er geen troef gespeeld wordt, wint de hoogste kaart van de geleide kleur.
4. **Kaarten verzamelen:** Elk team verzamelt zijn gewonnen slagen in een gezamenlijke stapel voor de score aan het einde van de ronde.

Scoren

- **Azen:** 11 punten elk.
- **Tienen:** 10 punten elk.
- **Heren:** 4 punten elk.
- **Vrouwen:** 3 punten elk.
- **Boeren:** 2 punten elk.
- **Totaal per ronde:** 120 punten zijn verdeeld over alle kaarten.
- **Geitstraf:** Een team dat minder dan 31 punten scoort, ontvangt twee geitstekens in plaats van één.

Varianten

- **Kozel met bieden:** Teams bieden hoeveel punten ze zullen veroveren voor het spel begint.
- **Kozel voor drie spelers:** Aangepast voor drie individuele spelers in plaats van koppels.

Tips en strategieën

- Leid vroeg met azen om gegarandeerde punten veilig te stellen voor tegenstanders ze kunnen troeven.
- Communiceer met je partner via kaartspel door specifieke kleuren te leiden om je sterkte te signaleren.
- Bewaar troefkaarten voor de latere slagen wanneer tegenstanders weinig opties hebben.

Tips & strategie

Azen vroeg veiligstellen is cruciaal omdat ze het meest waard zijn. Coördineer troefgebruik met je partner om de flow van hoogwaardige slagen te controleren.

De cruciale koppelvaardigheid is herkennen wanneer je partner een hoge kaart van een specifieke kleur leidt als signaal dat hij wil dat je je hoge kaarten in die kleur speelt om gecombineerde punten veilig te stellen.