Coteccio

Valutazione attuale: / 0

Scarso Ottimo Valutazione

Categoria: Giochi di prese
Pubblicato Lunedì, 19 Marzo 2012
Scritto da Fabio
Visite: 24

Mazzo: **40 carte** - Giocatori: **2 o più**

Come si gioca al Coteccio?

Si può ritenere che la nomenclatura Coteccio è spesso utilizzata per indicare tutta quella serie di giochi di carte "*a perdere*" ovvero in cui si cerca di totalizzare meno punti possibile.
Il Coteccio è un giuoco adatto fino ad un massimo di sette giocatori.

Le carte:

Per giocare al Coteccio è necessario un mazzo di 40 carte, qualsiasi di quelli regionali italiani è adatto, ma può andare bene anche un mazzo di 52 carte francesi da cui vengano preventivamente rimossi gli Otto, i Nove e i Dieci.

Scopo del gioco:

Lo scopo è ottenere meno punti possibile ad ogni mano.

Distribuzione delle carte:

Il ruolo del cartaio viene determinato a caso, mediante la regola del "*bàs fà màs*" per esempio, e nel corso delle smazzate i giocatori si alternano, seguendo l'ordine di gioco, per questo ruolo.

Il cartaio distribuisce 5 carte a testa secondo l'ordine di gioco.
Le restanti carte sono eliminate dal gioco.

Svolgimento del gioco:

Il primo giocatore, successivo al cartaio, gioca per primo una carta, i suoi avversari, seguendo l'ordine di gioco, devono, a loro volta giocare una carta, e devono cercare di non prendere. Dopo che tutti i giocatori hanno effettuato la loro giocata, chi ha calato la carta con valore di presa più elevato si aggiudica la mano. Egli è anche il primo a calare durante la mano successiva.

Le prese vanno conservate con la carta più alta scoperta in fronte a chi le ha effettuate.

I giocatori sono tenuti a rispondere al seme, possono giocare una carta di seme diverso dalla prima solo nel caso non dispongano di carte di quel particolare seme, come avviene nel Tressette.

L'ordine di presa nel gioco del Coteccio è il seguente (dal più forte al più debole):
Asso, Rè, Donna, Fante, Sette, Sei, Cinque, Quattro, Tre, Due.

Dopo che sono state giocate tutte le carte distribuite la smazzata finisce e si passa al conteggio dei punti.

E.g.: *Roberto, che è di turno, cala un Quattro di Bastoni, in questa mano tutti gli altri devono giocare una carta di Bastoni.*
Emanuele non avendo carte di Bastoni, gioca un'altra seme, magari una carta alta che potrebbe essere fastidiosa in futuro, un Cavallo di Coppe.
Fabio possiede il Due di Bastoni, e non esita a metterlo in tavola sapendo bene che tanto la mano se la aggiudica Roberto.
Francesco ha una sola carta di Bastoni, il Fante, ed è tenuto a calarlo aggiudicandosi la presa, e le eventuali penalità.
Francesco deve mettere le 4 carte prese vicino a se in il Fante di Bastoni visibile.

Conteggio dei punti:

Al termine della smazzata i giocatori contano i punti assegnati dalle carte ottenute durante tutte le prese.

Verranno assegnati:

- 6 punti a chi ha preso l'ultima mano.
- 6 punti per l'Asso.
- 5 punti per il Rè.
- 4 punti per il Cavallo.
- 3 punti per il Fante.

Chi ha meno punti degli altri vince la smazzata.

Variante:

Spesso una variante del gioco Coteccio è la seguente, se un giocatore si aggiudica tutte le mani, è il vincitore anche se egli ha tutti i punti.

Giocare a gettoni:

Il modo più divertente di giocare al Coteccio è sicuramente a gettoni, spesso con la posta.
Prima dell'inizio della partita ogni giocatore paga una quota iniziale e gli vengono dati 4 gettoni.
Durante ogni smazzata il giocatore che ha ottenuto più punti perde un gettone, se due o più giocatori ottengono insieme il punteggio più elevato perdono entrambi un gettone.
Quando tutti i giocatori tranne uno hanno perso i gettoni, l'ultimo rimasto è il vincitore della partita e guadagna la posta.

Cappotto:

Se un giocatore, le prime quattro smazzate consecutive perde un gettone, invece di perdere la partita effettua quel che si chiama *Cappotto*.
Ha quindi due possibilità:

1. Riprende i 4 gettoni e ricomincia come se non avesse mai perso.
2. Effettua una quinta smazzata, se perde anche questa (cioè anche in questa ottiene più punti degli altri) vince la partita guadagnando la posta in gioco.

Chiamare il dottore:

Chi esaurisce i propri gettoni può *chiamare il dottore*, in questo caso aggiunge alla posta una somma pari alla metà della quota iniziale, e gli vengono assegnati tanti gettoni quanti sono quelli in possesso del giocatore che ne ha di meno.
In genere si stabilisce a priori che si può *chiamare il dottore* solo un limitato numero di volte, solitamente 3, ma i giocatori possono accordarsi diversamente.