

Coteccio

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.

Scopo del giuoco:

Lo scopo è ottenere meno punti possibile ad ogni mano.

Distribuzione delle carte:

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

Svolgimento del giuoco:

Il primo giocatore, successivo al cartaio, gioca per primo una carta, i suoi avversari, seguendo l'ordine di giuoco, 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. I giocatori sono tenuti a rispondere al seme.

L'ordine di presa nel giuoco 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.

Conteggio dei punti:

Chi ha meno punti degli altri vince la smazzata. 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.

Variante:

Se un giocatore si aggiudica tutte le mani, è il vincitore anche se egli ha tutti i punti.

Giocare a gettoni:

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. L'ultimo rimasto con almeno un gettone è il vincitore della partita e guadagna la posta.

Cappotto:

Chi perde le prime quattro smazzate consecutive, invece di perdere la partita effettua *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 vince la partita guadagnando la posta in giuoco.

Chiamare il dottore:

Chi esaurisce i propri gettoni può *chiamare il dottore*, aggiungendo alla posta la metà della quota iniziale, e guadagnando 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.