

# Dehla Pakad

4 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Lang

**Fange die Mehrheit der Zehnen über Runden ein und gewinne zwei aufeinanderfolgende Runden für einen Court-Sieg.**

## AUFBAU

- Verwende ein Standard-52-Karten-Deck mit 4 Spielern in zwei Partnerschaften.
- Gib 13 Karten an jeden Spieler.
- Trumpf wird aktiviert, wenn ein Spieler erstmals nicht bedienen kann und eine Trumpfkarte spielt.

## WERTUNG

- 3 oder 4 Zehnen einfangen gewinnt die Runde.
- Zwei aufeinanderfolgende Rundensiege bringen einen Court, der das Spiel gewinnt.
- Alle 4 Zehnen einfangen (Sirr) ist ein automatischer Court-Sieg.

*Tipp: Nach dem Gewinn einer Runde aggressiv spielen, um den Court abzuschliessen, bevor die Gegner die Leiter zurücksetzen.*

## AM ZUG

- Bediene die ausgespielte Farbe wenn möglich; spiele sonst jede Karte.
- Der höchste Trumpf gewinnt; ohne Trumpf gewinnt die höchste Karte der ausgespielten Farbe.
- Zähle die eingefangenen Zehnen nach allen 13 Stichen.

*Dehla Pakad, was 'sammele die Zehnen' bedeutet, ist ein nordindisches Partnerschafts-Stichspiel, das sich auf das Einfangen von Zehnen über eine Serie von Runden konzentriert. Es verwendet ein aufbauendes Wertungssystem, bei dem aufeinanderfolgende Siege zu einem entscheidenden Sieg führen, der 'Court' genannt wird.*

## Ziel

Fange die Mehrheit der vier Zehnen über mehrere Runden durch Stichspiel ein. Aufeinanderfolgende Rundensiege bauen zu einem 'Court' auf (zwei aufeinanderfolgende Runden mit 3+ Zehnen gewinnen), der das Gesamtspiel gewinnt.

## Vorbereitung

1. **Spieler:** 4 Spieler in zwei festen Partnerschaften.
2. **Deck:** Standard 52-Karten-Deck.
3. **Geben:** Jeder Spieler erhält 13 Karten.
4. **Trumpf:** Bestimmt durch die erste Karte, die ein Spieler nicht bedienen kann, oder durch eine vorbestimmte Regel.

## Spielablauf

1. **Ausspielen:** Der Spieler links vom Geber spielt eine beliebige Karte aus.
2. **Farbe bedienen:** Spieler müssen die ausgespielte Farbe bedienen wenn möglich. Wenn nicht, dürfen sie jede Karte spielen.
3. **Trumpfaktivierung:** Die Trumpffarbe wird aktiviert, wenn ein Spieler zum ersten Mal nicht bedienen kann und eine Karte der Trumpffarbe spielt.
4. **Stiche gewinnen:** Der höchste Trumpf gewinnt. Ohne Trumpf gewinnt die höchste Karte der ausgespielten Farbe.
5. **Zehnen sammeln:** Teams zählen, wie viele Zehnen sie eingefangen haben, nachdem alle 13 Stiche gespielt wurden.

## Punktwertung

---

- **Eingefangene Zehnen:** Das Team mit 3 oder 4 Zehnen gewinnt die Runde.
- **Zwei-Zwei-Teilung:** Wenn jedes Team 2 Zehnen einfängt, ist die Runde unentschieden und befördert die Wertungsleiter nicht.
- **Court-System:** Teams müssen aufeinanderfolgende Runden gewinnen, um die Wertungsleiter aufzusteigen. Ein Court (zwei aufeinanderfolgende Siege) gewinnt das Spiel.
- **Sirr:** Alle 4 Zehnen in einer einzigen Runde einzufangen zählt als automatischer Court-Sieg.

## Varianten

---

- **Mendikot-Kreuzung:** Manche Gruppen verwenden die Mendikot-Wertung innerhalb des Dehla-Pakad-Rahmens.
- **Offener Trumpf:** Eine einfachere Variante, bei der Trumpf vor Spielbeginn erklärt wird statt dynamisch aktiviert.

## Tipps und Strategien

---

- Spiele Assen aus, um sicher hohe Karten der Gegner herauszuziehen, bevor du deine Zehnen spielst.
- Koordiniere mit deinem Partner, welche Farben ausgespielt werden, um Zehnen zu schützen oder anzugreifen.
- Wenn dein Team die vorherige Runde gewonnen hat, spiele aggressiv, um den Court abzuschliessen, bevor die Gegner die Leiter zurücksetzen können.

### Tipps & Strategie

---

Das Court-System bedeutet, dass Schwung enorm wichtig ist. Nach dem Gewinn einer Runde wechsele zu aggressivem Spiel, um zu verhindern, dass Gegner deine Serie brechen.

Dynamische Trumpfaktivierung bedeutet, dass der Zeitpunkt der Trumpfenthüllung manipuliert werden kann. Geschickte Spieler können absichtlich eine Farbe räumen, um Trumpf zu einem strategisch vorteilhaften Moment zu aktivieren.