

Mendikot

4 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Einfach

Dauer: Mittel

Fange 3 oder alle 4 Zehnen durch Stichspiel mit deinem Partner ein.

AUFBAU

- Verwende ein Standard-52-Karten-Deck mit 4 Spielern in zwei Partnerschaften.
- Gib 13 Karten an jeden Spieler.
- Die zuletzt gegebene Karte bestimmt die Trumpffarbe.

WERTUNG

- 3 Zehnen einfangen gewinnt die Runde (1 Punkt).
- Mendikot (alle 4 Zehnen): 2 Punkte.
- Reinfeld (alle 4 Zehnen plus jeden Stich): 3 Punkte.

Tip: Spiele Asses der gleichen Farbe wie deine Zehn aus, um hohe Karten herauszulocken und sie zu schützen.

AM ZUG

- Bediene die ausgespielte Farbe wenn möglich; spiele sonst jede Karte einschliesslich Trumpf.
- Der höchste Trumpf gewinnt; ohne Trumpf gewinnt die höchste Karte der ausgespielten Farbe.
- Partner kombinieren gewonnene Stiche und zählen die Zehnen am Ende.

Mendikot ist ein beliebtes indisches Partnerschafts-Stichspiel, bei dem das Hauptziel darin besteht, alle vier Zehnen einzufangen. Es wird häufig in Maharashtra und Gujarat gespielt und ist für seine zugänglichen Regeln und aufregende Teamdynamik bekannt, die sich um die Kontrolle der vier wichtigsten Karten im Deck dreht.

Ziel

Fange so viele der vier Zehnen wie möglich durch Stichspiel ein. Das Team, das 3 oder 4 Zehnen einfängt, gewinnt die Runde. Alle vier Zehnen einzufangen heisst 'Mendikot' und bringt besondere Anerkennung.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 4 Spieler in zwei Partnerschaften, die sich gegenüber sitzen.
2. **Deck:** Standard 52-Karten-Deck.
3. **Geben:** Jeder Spieler erhält 13 Karten.
4. **Trumpf:** Die zuletzt gegebene Karte bestimmt die Trumpffarbe, oder der Spieler, der die Reizung gewinnt, wählt Trumpf.

Spielablauf

1. **Ausspielen:** Der Spieler links vom Geber spielt eine beliebige Karte zum ersten Stich aus.
2. **Farbe bedienen:** Spieler müssen die ausgespielte Farbe bedienen, wenn sie können. Wenn nicht, dürfen sie jede Karte einschliesslich Trumpf spielen.
3. **Stiche gewinnen:** Die höchste Trumpfkarte gewinnt. Wenn kein Trumpf gespielt wird, gewinnt die höchste Karte der ausgespielten Farbe.
4. **Zehnen sammeln:** Partner kombinieren ihre gewonnenen Stiche und zählen die Zehnen am Ende der Runde.

Punktewertung

- **Drei Zehnen:** Das Team, das 3 Zehnen einfängt, gewinnt die Runde und erhält 1 Punkt.
- **Mendikot (vier Zehnen):** Alle 4 Zehnen einzufangen bringt 2 Punkte.
- **Reinfeld:** Wenn ein Team auch jeden einzelnen Stich zusätzlich zu allen vier Zehnen gewinnt, erhält es 3 Punkte.
- **Spielziel:** Das erste Team, das die vereinbarte Punktzahl erreicht, gewinnt das Match.

Varianten

- **Dehla-Pakad-Stil:** Manche Gruppen kombinieren Mendikot mit Dehla-Pakad-Regeln, wobei das Einfangen von Zehnen über mehrere Runden eine Wertungsleiter bildet.
- **Trumpfloses Mendikot:** Wird ohne Trumpffarbe für ein reineres Sticherlebnis gespielt.

Tipps und Strategien

- Schütze deine Zehnen, indem du zuerst Asse derselben Farbe ausspielst, um hohe Karten der Gegner herauszulocken.
- Signalisiere deinem Partner durch Kartenspiel, in welcher Farbe deine Zehnen sind, damit er dich unterstützen kann.
- Setze Trumpfkarten strategisch ein, um Stiche zu gewinnen, in denen Gegner ihre Zehnen gespielt haben.

Tipps & Strategie

Wisse immer, wo die Zehnen sind. Wenn du eine Zehn hältst, plane das gesamte Farbenspiel um deren Schutz. Wenn nicht, plane, die Zehnen der Gegner mit Trumpf einzufangen.

Das erste Ausspielen bestimmt oft den Ton für die gesamte Runde. Eine starke Farbe auszuspielen, in der du Ass und Zehn hältst, kann sofort eine der vier entscheidenden Karten sichern.