

Dehla Pakad

4 jugadores

52 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Larga

Captura la mayoría de dieces en rondas y gana dos rondas consecutivas para una victoria de corte.

PREPARACIÓN

- Usa un mazo estándar de 52 cartas con 4 jugadores en dos asociaciones.
- Reparte 13 cartas a cada jugador.
- El triunfo se activa cuando un jugador falla por primera vez en seguir palo y juega una carta de triunfo.

PUNTUACIÓN

- Capturar 3 o 4 dieces gana la ronda.
- Dos ganancias de ronda consecutivas ganan un corte, que gana el juego.
- Capturar los 4 dieces (sirr) es una victoria de corte automático.

Consejo: Después de ganar una ronda, juega agresivamente para cerrar el corte antes de que los oponentes reinicien la escalera.

EN TU TURNO

- Sigue el palo liderado si es posible; de lo contrario juega cualquier carta.
- El triunfo más alto gana; sin triunfo, la carta más alta del palo liderado gana.
- Cuenta dieces capturados después de que se jueguen las 13 bazas.

Dehla Pakad, que significa 'recolectar los dieces', es un juego de bazas de asociación de la India del Norte enfocado en capturar dieces a lo largo de una serie de rondas. Utiliza un sistema de puntuación acumulativa donde ganancias sucesivas construyen hacia una victoria decisiva llamada 'corte'.

Objetivo

Captura la mayoría de los cuatro dieces a través de juego de bazas en múltiples rondas. Ganancias de rondas consecutivas construyen hacia un 'corte' (ganando dos rondas consecutivas con 3+ dieces), que gana el juego general.

Preparación

1. **Jugadores:** 4 jugadores en dos asociaciones fijas.
2. **Mazo:** Mazo estándar de 52 cartas.
3. **Reparto:** Cada jugador recibe 13 cartas.
4. **Triunfo:** Determinado por la primera carta jugada que un jugador no puede seguir palo, o por una regla predeterminada.

Juego

1. **Liderado:** El jugador a la izquierda del repartidor lidera cualquier carta.
2. **Seguimiento de palo:** Los jugadores deben seguir el palo liderado si es posible. Si no pueden, pueden jugar cualquier carta.
3. **Activación de triunfo:** El palo de triunfo se activa cuando un jugador falla por primera vez en seguir palo y juega una carta del palo de triunfo.
4. **Ganancia de bazas:** El triunfo más alto gana. Sin triunfo, la carta más alta del palo liderado gana.
5. **Recopilación de dieces:** Los equipos cuentan cuántos dieces capturaron después de que se jueguen las 13 bazas.

Puntuación

- **Dieces capturados:** El equipo con 3 o 4 dieces gana la ronda.
- **División dos-dos:** Si cada equipo captura 2 dieces, la ronda es un empate y no avanza en la escalera de puntuación.
- **Sistema de corte:** Los equipos deben ganar rondas consecutivas para subir la escalera de puntuación. Un corte (dos ganancias consecutivas) gana el juego.
- **Sirr:** Capturar los 4 dieces en una única ronda cuenta como una victoria de corte automático.

Variaciones

- **Cruce Mendikot:** Algunos grupos usan puntuación de Mendikot dentro del marco de Dehla Pakad.
- **Triunfo abierto:** Una variante más simple donde el triunfo se declara antes de que comience el juego en lugar de ser activado dinámicamente.

Consejos y Estrategias

- Lidera ases para extraer de forma segura cartas altas de oponentes antes de jugar tus dieces.
- Coordina con tu asociado sobre qué palos liderar para proteger o atacar dieces.
- Cuando tu equipo ha ganado la ronda anterior, juega agresivamente para cerrar el corte antes de que los oponentes puedan reiniciar la escalera.

Consejos y estrategia

El sistema de corte significa que el momento importa enormemente. Después de ganar una ronda, cambia a juego agresivo para prevenir que oponentes rompan tu racha.

La activación dinámica de triunfo significa que el tiempo de cuándo se revela el triunfo puede ser manipulado. Los jugadores hábiles pueden deliberadamente anular un palo para activar triunfo en un momento estratégicamente ventajoso.