

Mendikot

4 jugadores

52 cartas

Dificultad: Fácil

Duración: Media

Captura 3 o los 4 dieces a través de juego de bazas con tu asociado.

PREPARACIÓN

- Usa un mazo estándar de 52 cartas con 4 jugadores en dos asociaciones.
- Reparte 13 cartas a cada jugador.
- La última carta repartida determina el palo de triunfo.

PUNTUACIÓN

- Capturar 3 dieces gana la ronda (1 punto).
- Mendikot (los 4 dieces): 2 puntos.
- Blanqueo (los 4 dieces más cada baza): 3 puntos.

Consejo: Lidera ases del mismo palo que tu diez para sacarlo protegido.

EN TU TURNO

- Sigue el palo liderado si es posible; de lo contrario juega cualquier carta incluyendo triunfo.
- El triunfo más alto gana; sin triunfo, la carta más alta del palo liderado gana.
- Los asociados combinan bazas capturadas y cuentan dieces al final.

Mendikot es un popular juego de bazas de asociación india donde el objetivo principal es capturar los cuatro dieces. Es ampliamente jugado en Maharashtra y Gujarat, valorado por sus reglas accesibles y emocionante dinámica de equipo centrada en controlar las cuatro cartas más importantes del mazo.

Objetivo

Captura tantos de los cuatro dieces como sea posible a través de juego de bazas. El equipo que captura 3 o 4 dieces gana la ronda. Capturar los cuatro dieces se llama 'mendikot' y gana reconocimiento especial.

Preparación

1. **Jugadores:** 4 jugadores en dos asociaciones sentados uno frente al otro.
2. **Mazo:** Mazo estándar de 52 cartas.
3. **Reparto:** Cada jugador recibe 13 cartas.
4. **Triunfo:** La última carta repartida determina el palo de triunfo, o el jugador que gana la puja selecciona triunfo.

Juego

1. **Liderado:** El jugador a la izquierda del repartidor lidera cualquier carta a la primera baza.
2. **Seguimiento de palo:** Los jugadores deben seguir el palo liderado si pueden. Si no pueden, pueden jugar cualquier carta incluyendo triunfo.
3. **Ganancias de bazas:** La carta de triunfo más alta gana. Si no se juega triunfo, la carta más alta del palo liderado gana.
4. **Recopilación de dieces:** Los asociados combinan sus bazas capturadas y cuentan los dieces al final de la ronda.

Puntuación

- **Tres dieces:** El equipo que captura 3 dieces gana la ronda y anota 1 punto.
- **Mendikot (cuatro dieces):** Capturar los 4 dieces anota 2 puntos.
- **Blanqueo:** Si un equipo también gana cada baza única además de los cuatro dieces, anota 3 puntos.
- **Objetivo del juego:** El primer equipo en alcanzar el total de puntos acordado gana la partida.

Variaciones

- **Estilo Dehla Pakad:** Algunos grupos combinan reglas de Mendikot con Dehla Pakad, donde capturar dieces en múltiples rondas crea una escalera de puntuación.
- **Mendikot sin triunfo:** Se juega sin un palo de triunfo para una experiencia de juego de bazas más pura.

Consejos y Estrategias

- Protege tus dieces jugando primero ases del mismo palo para sacar cartas más altas de los oponentes.
- Señala a tu asociado a través del juego de cartas en qué palo están tus dieces para que puedan apoyarte.
- Usa cartas de triunfo estratégicamente para capturar bazas donde los oponentes han jugado sus dieces.

Consejos y estrategia

Siempre sabe dónde están los dieces. Si tienes uno, planifica el juego de todo el palo alrededor de protegerlo. Si no lo tienes, planifica capturar los dieces de tus oponentes con triunfo.

El liderado de apertura frecuentemente establece el tono para toda la ronda. Lidera un palo fuerte donde tengas el as y el diez puede asegurar inmediatamente una de las cuatro cartas cruciales.