

Dehla Pakad

4 joueurs

52 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Longue

Capter la majorité des dix sur plusieurs manches et remporter deux manches consécutives pour un court.

MISE EN PLACE

- Utilisez un jeu standard de 52 cartes avec 4 joueurs en deux partenariats.
- Distribuez 13 cartes à chaque joueur.
- L'atout est activé lorsqu'un joueur ne peut pas fournir la couleur pour la première fois et joue un atout.

SCORE

- Capturer 3 ou 4 dix remporte la manche.
- Deux victoires consécutives donnent un court, qui gagne la partie.
- Capturer les 4 dix (sirr) est un court automatique.

Conseil: Après avoir remporté une manche, jouez agressivement pour conclure le court avant que les adversaires ne réinitialisent le tableau.

À VOTRE TOUR

- Fournissez la couleur demandée si possible ; sinon jouez n'importe quelle carte.
- L'atout le plus élevé gagne ; sans atout, la carte la plus haute de la couleur entamée l'emporte.
- Comptez les dix capturés après les 13 levées.

Dehla Pakad, qui signifie 'ramasser les dix', est un jeu de levées en partenariat nord-indien axé sur la capture des dix sur une série de manches. Il utilise un système de points cumulatifs où des victoires successives mènent vers une victoire décisive appelée 'court'.

Objectif

Capter la majorité des quatre dix grâce au jeu de levées sur plusieurs manches. Des victoires de manche consécutives mènent à un 'court' (remporter deux manches consécutives avec 3 dix ou plus), ce qui gagne la partie.

Mise en place

1. **Joueurs** : 4 joueurs en deux partenariats fixes.
2. **Jeu de cartes** : jeu standard de 52 cartes.
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit 13 cartes.
4. **Atout** : Déterminé par la première carte jouée qu'un joueur ne peut pas fournir dans la couleur demandée, ou par une règle prédéfinie.

Déroulement du jeu

1. **Entame** : Le joueur à gauche du donneur entame n'importe quelle carte.
2. **Fournir la couleur** : Les joueurs doivent fournir la couleur demandée si possible. Dans le cas contraire, ils peuvent jouer n'importe quelle carte.
3. **Activation de l'atout** : La couleur d'atout est activée lorsqu'un joueur ne peut pas fournir la couleur pour la première fois et joue une carte de la couleur d'atout.
4. **Gagner les levées** : L'atout le plus élevé l'emporte. Sans atout, la carte la plus haute de la couleur entamée gagne.
5. **Comptage des dix** : Les équipes comptent combien de dix elles ont capturés après les 13 levées.

Décompte des points

- **Dix capturés** : L'équipe ayant 3 ou 4 dix remporte la manche.
- **Partage deux-deux** : Si chaque équipe capture 2 dix, la manche est nulle et ne fait pas progresser le tableau de points.
- **Système de court** : Les équipes doivent remporter des manches consécutives pour progresser dans le tableau. Un court (deux victoires consécutives) gagne la partie.
- **Sirr** : Capturer les 4 dix en une seule manche compte comme un court automatique.

Variantes

- **Croisement Mendikot** : Certains groupes utilisent le système de points du Mendikot dans le cadre du Dehla Pakad.
- **Atout ouvert** : Une variante simplifiée où l'atout est déclaré avant le début du jeu plutôt qu'activé dynamiquement.

Conseils et stratégies

- Entamez des as pour extraire en toute sécurité les cartes hautes de vos adversaires avant de jouer vos dix.
- Coordonnez-vous avec votre partenaire sur les couleurs à entamer pour protéger ou attaquer les dix.
- Lorsque votre équipe a remporté la manche précédente, jouez agressivement pour conclure le court avant que les adversaires ne réinitialisent le tableau.

Conseils et stratégie

Le système de court rend la dynamique particulièrement importante. Après avoir remporté une manche, passez à un jeu agressif pour éviter que les adversaires ne brisent votre série.

L'activation dynamique de l'atout signifie que le moment où il est révélé peut être manipulé. Les joueurs habiles peuvent délibérément se vider d'une couleur pour activer l'atout au moment le plus favorable.