

# Mendikot

4 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Moyenne

## Capter 3 ou 4 dix grâce au jeu de levées avec votre partenaire.

### MISE EN PLACE

- Utilisez un jeu standard de 52 cartes avec 4 joueurs en deux partenariats.
- Distribuez 13 cartes à chaque joueur.
- La dernière carte distribuée détermine la couleur d'atout.

### SCORE

- Capturer 3 dix remporte la manche (1 point).
- Mendikot (4 dix) : 2 points.
- Tableau blanc (4 dix et toutes les levées) : 3 points.

Conseil: Entamez l'as de la même couleur que votre dix pour dépouiller les adversaires de leurs cartes supérieures et le protéger.

### À VOTRE TOUR

- Fournissez la couleur demandée si possible ; sinon, jouez n'importe quelle carte y compris l'atout.
- L'atout le plus élevé l'emporte ; sans atout, la carte la plus haute de la couleur entamée gagne.
- Les partenaires regroupent leurs levées et comptent les dix à la fin.

Mendikot est un jeu de levées en partenariat très populaire en Inde, dont l'objectif principal est de capturer les quatre dix. Très joué au Maharashtra et au Gujarat, il est apprécié pour ses règles accessibles et sa dynamique d'équipe palpitante centrée sur le contrôle des quatre cartes les plus importantes du jeu.

## Objectif

Capter le plus grand nombre possible des quatre dix grâce au jeu de levées. L'équipe qui capture 3 ou 4 dix remporte la manche. Capturer les quatre dix s'appelle un 'mendikot' et confère une reconnaissance particulière.

## Mise en place

1. **Joueurs** : 4 joueurs en deux partenariats assis en face à face.
2. **Jeu de cartes** : jeu standard de 52 cartes.
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit 13 cartes.
4. **Atout** : La dernière carte distribuée détermine la couleur d'atout, ou le joueur qui remporte les enchères choisit l'atout.

## Déroulement du jeu

1. **Entame** : Le joueur à gauche du donneur entame n'importe quelle carte pour la première levée.
2. **Fournir la couleur** : Les joueurs doivent fournir la couleur demandée s'ils le peuvent. Dans le cas contraire, ils peuvent jouer n'importe quelle carte, y compris un atout.
3. **Gagner les levées** : L'atout le plus élevé remporte la levée. En l'absence d'atout, la carte la plus haute de la couleur entamée l'emporte.
4. **Comptage des dix** : Les partenaires regroupent leurs levées capturées et comptent les dix à la fin de la manche.

## Décompte des points

- **Trois dix** : L'équipe capturant 3 dix remporte la manche et marque 1 point.
- **Mendikot (quatre dix)** : Capturer les 4 dix rapporte 2 points.
- **Tableau blanc** : Si une équipe remporte également toutes les levées en plus des quatre dix, elle marque 3 points.
- **Objectif** : La première équipe à atteindre le total de points convenu remporte le match.

## Variantes

---

- **Style Dehla Pakad** : Certains groupes combinent les règles de Mendikot avec celles du Dehla Pakad, où la capture des dix sur plusieurs manches crée un tableau de points progressif.
- **Mendikot sans atout** : Joué sans couleur d'atout pour une expérience de jeu de levées plus pure.

## Conseils et stratégies

---

- Protégez vos dix en entamant les as de la même couleur pour dépouiller les adversaires de leurs cartes supérieures.
- Signalez à votre partenaire, par votre jeu, dans quelle couleur se trouvent vos dix pour qu'il puisse vous soutenir.
- Utilisez les atouts stratégiquement pour capturer les levées où vos adversaires ont joué leurs dix.

## Conseils et stratégie

---

Ayez toujours conscience de l'emplacement des dix. Si vous en tenez un, planifiez tout le jeu de la couleur autour de sa protection. Sinon, planifiez de capturer les dix adverses avec votre atout.

L'entame initiale donne souvent le ton de toute la manche. Entamer une couleur forte où vous tenez l'as et le dix peut immédiatement sécuriser l'une des quatre cartes cruciales.