

Dehla Pakad

4 giocatori

52 carte

Difficoltà: Media

Durata: Lunga

Catturare la maggioranza dei dieci nelle mani e vincere due mani consecutive per la vittoria di corte.

PREPARAZIONE

- Usare un mazzo standard da 52 carte con 4 giocatori in due coppie.
- Distribuire 13 carte a ogni giocatore.
- La briscola viene attivata quando un giocatore non può seguire il seme per la prima volta e gioca una carta di briscola.

PUNTEGGIO

- Catturare 3 o 4 dieci vince la mano.
- Due vittorie consecutive nelle mani guadagnano una corte, che vince la partita.
- Catturare tutti e 4 i dieci (sirr) è una vittoria di corte automatica.

Consiglio: Dopo aver vinto una mano, gioca in modo aggressivo per chiudere la corte prima che gli avversari azzerino la scala.

AL TUO TURNO

- Seguire il seme giocato se possibile; altrimenti giocare qualsiasi carta.
- La briscola più alta vince; senza briscola, la carta più alta del seme giocato vince.
- Contare i dieci catturati dopo tutte e 13 le prese.

Dehla Pakad, che significa 'raccolgere i dieci', è un gioco di carte a prese in coppie del Nord India incentrato sulla cattura dei dieci nell'arco di una serie di mani. Usa un sistema di punteggio cumulativo in cui vittorie successive portano verso una vittoria decisiva chiamata 'corte'.

Obiettivo

Catturare la maggioranza dei quattro dieci attraverso le prese in più mani. Vittorie consecutive nelle mani portano verso una 'corte' (vincere due mani consecutive con 3 o più dieci), che vince la partita complessiva.

Preparazione

1. **Giocatori:** 4 giocatori in due coppie fisse.
2. **Mazzo:** Mazza standard da 52 carte.
3. **Distribuzione:** Ogni giocatore riceve 13 carte.
4. **Briscola:** Determinata dalla prima carta giocata che un giocatore non può seguire, oppure da una regola prestabilita.

Svolgimento del gioco

1. **Apertura:** Il giocatore alla sinistra del mazziere apre qualsiasi carta.
2. **Seguire il seme:** I giocatori devono seguire il seme giocato se possono. Se non possono, possono giocare qualsiasi carta.
3. **Attivazione della briscola:** Il seme di briscola viene attivato quando un giocatore non riesce per la prima volta a seguire il seme e gioca una carta del seme di briscola.
4. **Vincere le prese:** La briscola più alta vince. Senza briscola, la carta più alta del seme giocato vince.
5. **Conteggio dei dieci:** Le squadre contano quanti dieci hanno catturato dopo che tutte e 13 le prese sono state giocate.

Punteggio

- **Dieci catturati:** La squadra con 3 o 4 dieci vince la mano.
- **Pareggio due a due:** Se ogni squadra cattura 2 dieci, la mano è pari e non avanza la scala di punteggio.
- **Sistema di corte:** Le squadre devono vincere mani consecutive per salire la scala di punteggio. Una corte (due vittorie consecutive) vince la partita.
- **Sirr:** Catturare tutti e 4 i dieci in una singola mano conta come vittoria di corte automatica.

Varianti

- **Incrocio con Mendikot:** Alcuni gruppi usano il punteggio del Mendikot nell'ambito del sistema Dehla Pakad.
- **Briscola aperta:** Una variante più semplice in cui la briscola viene dichiarata prima dell'inizio del gioco anziché attivata dinamicamente.

Consigli e strategie

- Apri con gli assi per estrarre in sicurezza le carte alte dagli avversari prima di giocare i tuoi dieci.
- Coordinati con il tuo partner su quali semi aprire per proteggere o attaccare i dieci.
- Quando la tua squadra ha vinto la mano precedente, gioca in modo aggressivo per chiudere la corte prima che gli avversari possano azzerare la scala.

Consigli e strategia

Il sistema di corte significa che il momentum ha un'importanza enorme. Dopo aver vinto una mano, passa a un gioco aggressivo per impedire agli avversari di interrompere la tua serie.

L'attivazione dinamica della briscola significa che il momento in cui la briscola viene rivelata può essere manipolato. I giocatori esperti possono deliberatamente esaurire un seme per attivare la briscola in un momento strategicamente vantaggioso.