

# Mendikot

4 giocatori

52 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Media

## Catturare 3 o tutti e 4 i dieci attraverso le prese con il tuo partner.

### PREPARAZIONE

- Usare un mazzo standard da 52 carte con 4 giocatori in due coppie.
- Distribuire 13 carte a ogni giocatore.
- L'ultima carta distribuita determina il seme di briscola.

### PUNTEGGIO

- Catturare 3 dieci vince la mano (1 punto).
- Mendikot (tutti e 4 i dieci): 2 punti.
- Cappotto (tutti e 4 i dieci più ogni presa): 3 punti.

Consiglio: Apri con gli assi dello stesso seme del tuo dieci per fare uscire le carte alte e proteggerlo.

### AL TUO TURNO

- Seguire il seme giocato se possibile; altrimenti giocare qualsiasi carta inclusa la briscola.
- La briscola più alta vince; senza briscola, la carta più alta del seme giocato vince.
- I partner combinano le prese catturate e contano i dieci alla fine.

Mendikot è un popolare gioco di carte indiano a prese in coppie in cui l'obiettivo principale è catturare tutti e quattro i dieci. È ampiamente giocato nel Maharashtra e nel Gujarat, apprezzato per le sue regole accessibili e le entusiasmanti dinamiche di squadra incentrate sul controllo delle quattro carte più importanti del mazzo.

### Obiettivo

Catturare il maggior numero possibile dei quattro dieci attraverso il gioco delle prese. La squadra che cattura 3 o 4 dieci vince la mano. Catturare tutti e quattro i dieci si chiama 'mendikot' e ottiene un riconoscimento speciale.

### Preparazione

1. **Giocatori:** 4 giocatori in due coppie seduti uno di fronte all'altro.
2. **Mazzo:** Mazzo standard da 52 carte.
3. **Distribuzione:** Ogni giocatore riceve 13 carte.
4. **Briscola:** L'ultima carta distribuita determina il seme di briscola, oppure il giocatore che vince l'asta sceglie la briscola.

### Svolgimento del gioco

1. **Apertura:** Il giocatore alla sinistra del mazziere apre qualsiasi carta alla prima presa.
2. **Seguire il seme:** I giocatori devono seguire il seme giocato se possono. Se non possono, possono giocare qualsiasi carta inclusa la briscola.
3. **Vincere le prese:** La carta di briscola più alta vince. Se non viene giocata briscola, la carta più alta del seme giocato vince.
4. **Raccolta dei dieci:** I partner combinano le prese catturate e contano i dieci alla fine della mano.

### Punteggio

- **Tre dieci:** La squadra che cattura 3 dieci vince la mano e segna 1 punto.
- **Mendikot (quattro dieci):** Catturare tutti e 4 i dieci vale 2 punti.
- **Cappotto:** Se una squadra vince anche ogni singola presa oltre a tutti e quattro i dieci, segna 3 punti.
- **Obiettivo di partita:** La prima squadra a raggiungere il totale di punti concordato vince il match.

### Varianti

- **Stile Dehla Pakad:** Alcuni gruppi combinano le regole del Mendikot con quelle del Dehla Pakad, dove catturare dieci in più mani crea una scala di punteggio progressiva.
- **Mendikot senza briscola:** Giocato senza un seme di briscola per un'esperienza di presa più pura.

## Consigli e strategie

---

- Proteggi i tuoi dieci aprendo con gli assi dello stesso seme per fare uscire le carte alte dagli avversari.
- Segnala al tuo compagno attraverso il gioco delle carte in quale seme si trovano i tuoi dieci per permettergli di supportarti.
- Usa le carte di briscola strategicamente per catturare prese in cui gli avversari hanno giocato i loro dieci.

## Consigli e strategia

---

Conosci sempre la posizione dei dieci. Se ne tieni uno, pianifica l'intera gestione del seme per proteggerlo. Se non ne tieni, pianifica di catturare i dieci degli avversari con la briscola.

L'apertura del primo turno spesso determina il tono dell'intera mano. Aprire in un seme forte in cui si tiene l'asso e il dieci può assicurare immediatamente una delle quattro carte cruciali.