

Dehla Pakad

4 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Lang

Verover de meerderheid van tien en over rondes heen en win twee opeenvolgende rondes voor een rechtbankoverwinning.

OPZET

- Gebruik een standaard dek van 52 kaarten met 4 spelers in twee koppels.
- Deel 13 kaarten uit aan elke speler.
- Troef wordt geactiveerd wanneer een speler voor het eerst niet kan kleur bekennen en een troefkaart speelt.

SCORE

- 3 of 4 tien veroveren wint de ronde.
- Twee opeenvolgende rondeoverwinningen leveren een rechtbank op, die het spel wint.
- Alle 4 tien veroveren (sirr) is een automatische rechtbankoverwinning.

Tip: Na het winnen van een ronde, speel agressief om de rechtbank te sluiten voordat tegenstanders de ladder terugzetten.

AAN DE BEURT

- Kleur bekennen indien mogelijk; anders elke kaart spelen.
- De hoogste troef wint; zonder troef wint de hoogste kaart van de geleide kleur.
- Tel de veroverde tien nadat alle 13 slagen zijn gespeeld.

Dehla Pakad, wat 'de tien verzamelen' betekent, is een Noord-Indiaas partnership-slagenspel gericht op het veroveren van tien over een reeks rondes. Het gebruikt een olopend scoresysteem waarbij opeenvolgende overwinningen leiden naar een beslissende overwinning die 'rechtbank' wordt genoemd.

Doel

Verover de meerderheid van de vier tien via slagen over meerdere rondes. Opeenvolgende rondeoverwinningen bouwen naar een 'rechtbank' op (twee opeenvolgende rondes winnen met 3 of meer tien), wat het totale spel beslist.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 4 spelers in twee vaste koppels.
2. **Dek:** Standaard dek van 52 kaarten.
3. **Uitdelen:** Elke speler ontvangt 13 kaarten.
4. **Troef:** Bepaald door de eerste kaart die een speler niet kan kleur bekennen, of door een vooraf vastgestelde regel.

Spelverloop

1. **Leiden:** De speler links van de deler speelt een willekeurige kaart uit.
2. **Kleur bekennen:** Spelers moeten kleur bekennen indien mogelijk. Als dat niet kan, mogen ze elke kaart spelen.
3. **Troefactivering:** De troefkleur wordt geactiveerd wanneer een speler voor het eerst niet kan kleur bekennen en een troefkaart speelt.
4. **Slagen winnen:** De hoogste troef wint. Zonder troef wint de hoogste kaart van de geleide kleur.
5. **Tien tellen:** Teams tellen hoeveel tien ze veroverd hebben nadat alle 13 slagen zijn gespeeld.

Scoren

- **Veroverde tien:** Het team met 3 of 4 tien wint de ronde.
- **Twee-twee gelijkspel:** Als elk team 2 tien veroverd is de ronde gelijk en wordt de scoringsladder niet opgeklommen.
- **Rechtbanksysteem:** Teams moeten opeenvolgende rondes winnen om de scoringsladder te beklimmen. Een rechtbank (twee opeenvolgende overwinningen) wint het spel.
- **Sirr:** Alle 4 tien in één ronde veroveren telt als automatische rechtbankoverwinning.

Varianten

- **Mendikot-combinatie:** Sommige groepen gebruiken Mendikot-puntentelling binnen het Dehla Pakad-raamwerk.
- **Open troef:** Een eenvoudigere variant waarbij troef voor aanvang van het spel wordt aangekondigd in plaats van dynamisch te worden geactiveerd.

Tips en strategieën

- Speel azen uit om veilig hoge kaarten van tegenstanders weg te lokken voordat je je tieners speelt.
- Stem met je partner af welke kleuren je leidt om tieners te beschermen of aan te vallen.
- Als je team de vorige ronde gewonnen heeft, speel dan agressief om de rechtbank te sluiten voordat de tegenstanders de ladder opnieuw kunnen starten.

Tips & strategie

Het rechtbanksysteem maakt vaart enorm belangrijk. Na het winnen van een ronde, schakel over naar agressief spel om te voorkomen dat tegenstanders je reeks doorbreken.

Dynamische troefactivering betekent dat het tijdstip waarop troef wordt onthuld gemanipuleerd kan worden. Vaardige spelers kunnen opzettelijk een kleur losmaken om troef op een strategisch gunstig moment te activeren.