

# Mendikot

4 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Makkelijk

Duur: Gemiddeld

## Verover 3 of alle 4 tien en door slagen te nemen samen met je partner.

### OPZET

- Gebruik een standaard dek van 52 kaarten met 4 spelers in twee koppels.
- Deel 13 kaarten uit aan elke speler.
- De laatste uitgedeelde kaart bepaalt de troefkleur.

### SCORE

- 3 tien en veroveren wint de ronde (1 punt).
- Mendikot (alle 4 tien en): 2 punten.
- Schoonveger (alle 4 tien en plus elke slag): 3 punten.

*Tip: Speel azen van dezelfde kleur als je tien uit om hogere kaarten weg te lokken en de tien te beschermen.*

### AAN DE BEURT

- Kleur bekennen indien mogelijk; anders elke kaart spelen, inclusief troef.
- De hoogste troef wint; zonder troef wint de hoogste kaart van de geleide kleur.
- Partners tellen samen de veroverde slagen en tellen de tien en aan het einde.

Mendikot is een populair Indiaas partnership-slagenspel waarbij het belangrijkste doel is om alle vier tien en te veroveren. Het wordt veel gespeeld in Maharashtra en Gujarat en staat bekend om zijn toegankelijke regels en spannende teamdynamiek rondom de vier belangrijkste kaarten in het dek.

## Doel

Verover zo veel mogelijk van de vier tien en via slag nemen. Het team dat 3 of 4 tien en verwerft wint de ronde. Alle vier tien en veroveren heet een 'mendikot' en levert speciale erkenning op.

## Vorbereiding

1. **Spelers:** 4 spelers in twee koppels die tegenover elkaar zitten.
2. **Dek:** Standaard dek van 52 kaarten.
3. **Uitdelen:** Elke speler ontvangt 13 kaarten.
4. **Troef:** De laatste uitgedeelde kaart bepaalt de troefkleur, of de speler die het bieden wint mag troef kiezen.

## Spelverloop

1. **Leiden:** De speler links van de deler speelt een willekeurige kaart uit voor de eerste slag.
2. **Kleur bekennen:** Spelers moeten kleur bekennen als dat mogelijk is. Als dat niet kan, mogen ze elke kaart spelen, inclusief troef.
3. **Slagen winnen:** De hoogste troefkaart wint. Als er geen troef gespeeld is, wint de hoogste kaart van de geleide kleur.
4. **Tien en verzamelen:** Partners tellen samen hun veroverde slagen en tellen de tien en aan het einde van de ronde.

## Scoren

- **Drie tien en:** Het team dat 3 tien en verovert wint de ronde en scoort 1 punt.
- **Mendikot (vier tien en):** Alle 4 tien en veroveren levert 2 punten op.
- **Schoonveger:** Als een team ook elke afzonderlijke slag wint bovenop alle vier tien en, scoort het 3 punten.
- **Speldoel:** Het eerste team dat het afgesproken puntentotaal bereikt wint de wedstrijd.

## Varianten

---

- **Dehla Pakad-stijl:** Sommige groepen combineren Mendikot met Dehla Pakad-regels, waarbij het veroveren van tien en over meerdere rondes een scoringsladder opbouwt.
- **Mendikot zonder troef:** Gespeeld zonder troefkleur voor een zuiverder slagenervaring.

## Tips en strategieën

---

- Bescherm je tien en door eerst azen van dezelfde kleur uit te spelen om hogere kaarten van tegenstanders weg te lokken.
- Geef je partner via je kaartspel een signaal in welke kleur je tien en zitten, zodat die je kan ondersteunen.
- Gebruik troefkaarten strategisch om slagen te winnen waarin tegenstanders hun tien en gespeeld hebben.

## Tips & strategie

---

Weet altijd waar de tien en zich bevinden. Als je een tien in handen hebt, plan dan het volledige kleurspel rondom de bescherming ervan. Als je dat niet hebt, probeer dan de tien en van je tegenstanders te veroveren met troef.

De openingszet bepaalt vaak de toon voor de hele ronde. Een sterke kleur leiden waarbij je het aas en de tien in handen hebt, kan meteen een van de vier cruciale kaarten veiligstellen.