

Dehla Pakad

4 jogadores

52 cartas

Dificuldade: Médio

Duração: Longa

Capture a maioria dos dez ao longo das rodadas e vença duas rodadas consecutivas para um court.

PREPARAÇÃO

- Use um baralho padrão de 52 cartas com 4 jogadores em duas parcerias.
- Distribua 13 cartas para cada jogador.
- O trunfo é ativado quando um jogador não consegue seguir o naipe pela primeira vez e joga um trunfo.

PONTUAÇÃO

- Capturar 3 ou 4 dez ganha a rodada.
- Duas vitórias consecutivas rendem um court, que vence o jogo.
- Capturar todos os 4 dez (sirr) é uma vitória automática de court.

Dica: Após vencer uma rodada, jogue agressivamente para fechar o court antes que os adversários restem a escada.

NA SUA VEZ

- Siga o naipe liderado se possível; caso contrário, jogue qualquer carta.
- O trunfo mais alto vence; sem trunfo, a carta mais alta do naipe liderado vence.
- Conte os dez capturados após todas as 13 vazas serem jogadas.

Dehla Pakad, que significa 'coletar os dez', é um jogo de vazas em parceria do norte da Índia focado na captura de dez ao longo de uma série de rodadas. Usa um sistema de pontuação acumulativo em que vitórias sucessivas avançam em direção a uma vitória decisiva chamada de 'court'.

Objetivo

Capturar a maioria dos quatro dez por meio do jogo de vazas em várias rodadas. Vitórias consecutivas constroem em direção a um 'court' (vencer duas rodadas consecutivas com 3 ou mais dez), que vence o jogo.

Preparação

1. **Jogadores:** 4 jogadores em duas parcerias fixas.
2. **Baralho:** Baralho padrão de 52 cartas.
3. **Distribuir:** Cada jogador recebe 13 cartas.
4. **Trunfo:** Determinado pela primeira carta jogada que um jogador não consegue seguir o naipe, ou por uma regra predeterminada.

Como Jogar

1. **Liderar:** O jogador à esquerda do distribuidor lidera qualquer carta.
2. **Seguir o naipe:** Os jogadores devem seguir o naipe liderado se puderem. Se não puderem, podem jogar qualquer carta.
3. **Ativação do trunfo:** O naipe de trunfo é ativado quando um jogador não consegue seguir o naipe pela primeira vez e joga uma carta de trunfo.
4. **Vencer vazas:** O trunfo mais alto vence. Sem trunfo, a carta mais alta do naipe liderado vence.
5. **Contar os dez:** As equipes contam quantos dez capturaram após todas as 13 vazas serem jogadas.

Pontuação

- **Dez capturados:** A equipe com 3 ou 4 dez ganha a rodada.
- **Empate 2 a 2:** Se cada equipe capturar 2 dez, a rodada empata e a escada de pontuação não avança.
- **Sistema de court:** As equipes devem vencer rodadas consecutivas para subir na escada de pontuação. Um court (duas vitórias consecutivas) vence o jogo.
- **Sirr:** Capturar todos os 4 dez em uma única rodada conta como vitória automática de court.

Variações

- **Cruzamento com Mendikot:** Alguns grupos usam a pontuação do Mendikot dentro do sistema do Dehla Pakad.
- **Trunfo aberto:** Uma variante mais simples em que o trunfo é declarado antes do início do jogo, em vez de ser ativado dinamicamente.

Dicas e Estratégias

- Lidere Ases para retirar com segurança as cartas altas dos adversários antes de jogar seus dez.
- Coordene com seu parceiro sobre quais naipes liderar para proteger ou atacar os dez.
- Quando sua equipe tiver vencido a rodada anterior, jogue de forma agressiva para fechar o court antes que os adversários possam resetar a escada.

Dicas e estratégia

O sistema de court significa que o momento importa enormemente. Após vencer uma rodada, mude para um jogo agressivo para impedir que os adversários interrompam sua sequência.

A ativação dinâmica do trunfo significa que o momento em que ele é revelado pode ser manipulado. Jogadores habilidosos podem deliberadamente zerar um naipe para ativar o trunfo em um momento estrategicamente vantajoso.