

Mendikot

4 jogadores

52 cartas

Dificuldade: Fácil

Duração: Média

Capture 3 ou todos os 4 dez por meio do jogo de vazas com seu parceiro.

PREPARAÇÃO

- Use um baralho padrão de 52 cartas com 4 jogadores em duas parcerias.
- Distribua 13 cartas para cada jogador.
- A última carta distribuída determina o naipe de trunfo.

PONTUAÇÃO

- Capturar 3 dez ganha a rodada (1 ponto).
- Mendikot (todos os 4 dez): 2 pontos.
- Lavagem (todos os 4 dez mais todas as vazas): 3 pontos.

Dica: Lidere Ases do mesmo naipe do seu dez para retirar as cartas mais altas e protegê-lo.

NA SUA VEZ

- Siga o naipe liderado se possível; caso contrário, jogue qualquer carta, incluindo trunfo.
- O trunfo mais alto vence; sem trunfo, a carta mais alta do naipe liderado vence.
- Os parceiros combinam as vazas capturadas e contam os dez no final.

Mendikot é um popular jogo de vazas indiano em parceria em que o objetivo principal é capturar todos os quatro dez. É amplamente jogado em Maharashtra e Gujarat, valorizado por suas regras acessíveis e pela emocionante dinâmica de equipe centrada no controle das quatro cartas mais importantes do baralho.

Objetivo

Capturar o maior número possível dos quatro dez por meio do jogo de vazas. A equipe que capturar 3 ou 4 dez ganha a rodada. Capturar todos os quatro é chamado de 'mendikot' e rende reconhecimento especial.

Preparação

1. **Jogadores:** 4 jogadores em duas parcerias, sentados em frente um ao outro.
2. **Baralho:** Baralho padrão de 52 cartas.
3. **Distribuir:** Cada jogador recebe 13 cartas.
4. **Trunfo:** A última carta distribuída determina o naipe de trunfo, ou o jogador que vencer o leilão escolhe o trunfo.

Como Jogar

1. **Liderar:** O jogador à esquerda do distribuidor lidera qualquer carta na primeira vaza.
2. **Seguir o naipe:** Os jogadores devem seguir o naipe liderado se puderem. Se não puderem, podem jogar qualquer carta, incluindo trunfo.
3. **Vencer vazas:** O trunfo mais alto vence. Se nenhum trunfo for jogado, a carta mais alta do naipe liderado vence.
4. **Contar os dez:** Os parceiros combinam suas vazas capturadas e contam os dez no fim da rodada.

Pontuação

- **Três dez:** A equipe que capturar 3 dez ganha a rodada e marca 1 ponto.
- **Mendikot (quatro dez):** Capturar todos os 4 dez vale 2 pontos.
- **Lavagem:** Se uma equipe também vencer todas as vazas além de todos os quatro dez, marca 3 pontos.
- **Meta do jogo:** A primeira equipe a atingir o total de pontos combinado vence a partida.

Variações

- **Estilo Dehla Pakad:** Alguns grupos combinam o Mendikot com as regras do Dehla Pakad, em que capturar dez em várias rodadas cria uma escada de pontuação.
- **Mendikot sem trunfo:** Jogado sem naipe de trunfo para uma experiência mais pura de jogo de vazas.

Dicas e Estratégias

- Proteja seus dez liderando Ases do mesmo naipe primeiro para retirar as cartas mais altas dos adversários.
- Sinalize ao seu parceiro, por meio das jogadas, em qual naipe estão seus dez para que ele possa apoiá-lo.
- Use os trunfos estrategicamente para capturar vazas em que os adversários jogaram seus dez.

Dicas e estratégia

Saiba sempre onde estão os dez. Se você tiver um dez, planeje toda a jogada do naipe em torno de protegê-lo. Se não tiver, planeje capturar os dez dos adversários com trunfo.

A primeira liderança frequentemente define o tom de toda a rodada. Liderar um naipe forte em que você tem o Ás e o dez pode garantir imediatamente uma das quatro cartas cruciais.