

Hokm

4 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Einfach

Dauer: Mittel

Gewinne mit deinem Partner mindestens 7 von 13 Stichen, um einen Punkt für das Match zu erzielen.

AUFBAU

- Verwende ein Standard-52-Karten-Deck.
- 4 Spieler sitzen in zwei Partnerschaften einander gegenüber.
- Der Hakem erhält 5 Karten zürst und bestimmt die Trumpffarbe; dann erhalten alle je 13 Karten.

WERTUNG

- Das Team mit 7+ Stichen erhält 1 Punkt.
- Alle 13 Stiche gewinnen kann Bonuspunkte bringen.
- Erstes Team mit 7 Matchpunkten gewinnt.

Tipp: Wähle als Hakem eine Trumpffarbe, in der du sowohl Länge als auch hohe Karten hast.

AM ZUG

- Der Hakem spielt den ersten Stich aus.
- Bediene Farbe wenn möglich; ansonsten spiele eine beliebige Karte.
- Der höchste Trumpf gewinnt, oder die höchste Karte der ausgespielten Farbe wenn kein Trumpf gespielt wurde.

Hokm ist ein beliebtes iranisches Stichkartenspiel für vier Spieler in Partnerschaften. Ein Spieler wird als Hakem (Herrscher) bestimmt, der nach dem Ansehen seiner ersten fünf Karten die Trumpffarbe festlegt. Das Spiel betont Teamarbeit, Trumpfmanagement und Tischbeobachtung.

Ziel

Gewinne die Mehrheit der Stiche (mindestens 7 von 13), um einen Punkt für deine Partnerschaft zu erzielen. Das erste Team, das eine Zielpunktzahl von typischerweise 7 Punkten erreicht, gewinnt das Match.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 4 Spieler in zwei Partnerschaften, die einander gegenüber sitzen.
2. **Deck:** Standard-52-Karten-Deck.
3. **Hakem-Bestimmung:** Deck abheben; der erste Spieler, der ein Ass zieht, wird Hakem für die erste Runde.
4. **Austeilen und Trumpf:** Der Hakem erhält seine ersten 5 Karten, schaut sie an und bestimmt die Trumpffarbe. Dann werden die restlichen Karten an alle Spieler verteilt, je 13.

Spielablauf

1. **Ausspiel:** Der Hakem spielt den ersten Stich aus, indem er eine beliebige Karte spielt.
2. **Farbe bedienen:** Spieler müssen die ausgespielte Farbe bedienen, wenn sie können. Wenn nicht, dürfen sie jede beliebige Karte spielen.
3. **Stich gewinnen:** Der höchste Trumpf gewinnt; wenn kein Trumpf gespielt wird, gewinnt die höchste Karte der ausgespielten Farbe.
4. **Weiterspielen:** Der Stichgewinner spielt den nächsten Stich aus. Alle 13 Stiche werden gespielt.

Punktewertung

- **Hand gewinnen:** Das Team, das 7 oder mehr Stiche macht, erhält 1 Punkt.
- **Durchmarsch-Bonus:** Wenn ein Team alle 13 Stiche gewinnt, erhält es je nach Variante zusätzliche Punkte.
- **Hakem-Wechsel:** Wenn das Hakem-Team verliert, geht die Hakem-Rolle an das Gewinnerteam.
- **Match-Sieg:** Erstes Team mit 7 Punkten gewinnt das Match.

Varianten

- **Shelem:** Ein verwandtes iranisches Spiel, das Bieten hinzufügt und bestimmte Kartenkombinationen für Bonuspunkte wertet.
- **Hokm mit Zwangstrumpf:** Manche Gruppen spielen, dass ein Spieler, der nicht bedienen kann, trumpfen muss, wenn er Trümpfe hat.

Tipps und Strategien

- Wähle als Hakem eine Trumpffarbe, in der du Länge und Stärke hast, besonders wenn sie durch hohe Karten unterstützt wird.
- Spiele früh Trumpf aus, wenn deine Partnerschaft Trumpfüberlegenheit hat, um den Gegnern ihre Trümpfe zu entziehen.
- Achte darauf, welche Karten gespielt wurden, um die verbleibenden Trümpfe zu zählen und entsprechend zu planen.

Tipps & Strategie

Die Trumpfwahl des Hakem definiert die Hand. Wähle wenn möglich deine längste Farbe und spiele aggressiv aus, um früh die Trumpfkontrolle zu erlangen.

Die Trumpfwahl ist die folgenreichste Entscheidung. Zähle deine garantierten Gewinner und wähle die Farbe, die die kombinierte Stärke deiner Partnerschaft maximiert.