

# Hokm

4 jugadores

52 cartas

Dificultad: Fácil

Duración: Media

Gana al menos 7 de 13 bazas con tu compañero para anotar un punto hacia el partido.

## PREPARACIÓN

- Usa una baraja estándar de 52 cartas.
- 4 jugadores se sientan en dos asociaciones uno frente al otro.
- El Hakem recibe 5 cartas primero y declara el palo de triunfo; luego todos reciben 13 cartas.

## PUNTUACIÓN

- El equipo con 7+ bazas anota 1 punto.
- La barrida de las 13 bazas puede anotar puntos de bonificación.
- El primer equipo en 7 puntos de partido gana.

Consejo: Como Hakem, elige un palo de triunfo donde tengas tanto longitud como cartas altas.

## EN TU TURNO

- El Hakem juega la primera baza.
- Sigue el palo si puedes; de lo contrario, juega cualquier carta.
- El triunfo más alto gana, o la carta más alta del palo jugado si no se jugó triunfo.

Hokm es un popular juego de bazas iraní para cuatro jugadores en asociaciones. Un jugador es designado el Hakem (gobernante), quien determina el palo de triunfo después de ver sus primeras cinco cartas. El juego enfatiza trabajo en equipo, manejo de triunfos, y lectura de la mesa.

## Objetivo

Gana la mayoría de las bazas (al menos 7 de 13) para anotar un punto para tu asociación. El primer equipo en alcanzar una puntuación objetivo, típicamente 7 puntos, gana el partido.

## Preparación

1. **Jugadores:** 4 jugadores en dos asociaciones sentados uno frente al otro.
2. **Baraja:** Baraja estándar de 52 cartas.
3. **Selección de Hakem:** Corta la baraja; el primer jugador que saque un as se convierte en el Hakem para el primer reparto.
4. **Reparto y triunfo:** El Hakem recibe sus primeras 5 cartas, las examina, y declara el palo de triunfo. Luego se reparten el resto de las cartas a todos los jugadores, 13 cada uno.

## Jugabilidad

1. **Juega:** El Hakem juega la primera baza con cualquier carta.
2. **Sigue el palo:** Los jugadores deben seguir el palo jugado si pueden. Si no pueden, pueden jugar cualquier carta.
3. **Gana la baza:** El triunfo más alto gana; si no se juega triunfo, la carta más alta del palo jugado gana.
4. **Continúa juego:** El ganador de la baza juega la siguiente baza. Se juegan las 13 bazas.

## Puntuación

- **Ganar la mano:** El equipo que toma 7 o más bazas anota 1 punto.
- **Bonificación de barrida:** Si un equipo gana todas las 13 bazas, puede anotar puntos adicionales dependiendo de la variante.
- **Transferencia de Hakem:** Si el equipo del Hakem pierde, el rol de Hakem pasa al equipo ganador.
- **Victoria de partido:** El primero en 7 puntos gana el partido.

## Variantes

- **Shelem:** Un juego iraní relacionado que añade pujas y valúa ciertas combinaciones de cartas por puntos de bonificación.
- **Hokm con corte:** Algunos grupos juegan que un jugador que no puede seguir el palo debe triunfar si tiene triunfos.

## Consejos y Estrategias

---

- Como el Hakem, elige un palo de triunfo donde tengas longitud y fuerza, especialmente si es apoyado por cartas altas.
- Juega triunfos temprano si tu asociación tiene superioridad de triunfos para despojar a los oponentes de sus triunfos.
- Presta atención a qué cartas han sido jugadas para contar triunfos restantes y planificar en consecuencia.

## Consejos y estrategia

---

La elección de triunfo del Hakem define la mano. Elige tu palo más largo cuando sea posible, y juega agresivamente para establecer control de triunfo temprano.

La selección de triunfo es la decisión más consecuente. Cuenta tus ganadores garantizados y elige el palo que maximiza la fuerza combinada de tu asociación.