

Hokm

4 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Moyenne

Rempporter 7 des 13 levées.

MISE EN PLACE

- 4 joueurs en 2 équipes.
- 52 cartes.
- Distribuez 5 cartes, celui avec l'As de pique choisit l'atout.

SCORE

- Victoire de manche = 1 pt.
- Capot (toutes les levées) = 2 pts.
- Plusieurs manches jusqu'à un seuil.

Conseil: Signalez votre couleur forte à votre partenaire via vos entames.

À VOTRE TOUR

- Entamez. Suivez la couleur si possible.
- Atout coupe si défausse impossible.
- 7 levées = victoire de la manche.

Hokm est un jeu de levées iranien populaire pour quatre joueurs en partenariat. Un joueur est désigné Hakem (souverain), qui détermine la couleur d'atout après avoir vu ses cinq premières cartes. Le jeu met l'accent sur le travail d'équipe, la gestion des atouts et la lecture de la table.

Objectif

Rempportez la majorité des levées (au moins 7 sur 13) pour marquer un point pour votre partenariat. La première équipe à atteindre un score cible, généralement 7 points, remporte le match.

Mise en place

1. **Joueurs** : 4 joueurs en deux partenariats, assis face à face.
2. **Jeu de cartes** : Jeu standard de 52 cartes.
3. **Sélection du Hakem** : Coupez le jeu ; le premier joueur à tirer un as devient le Hakem pour la première donne.
4. **Distribution et atout** : Le Hakem reçoit ses 5 premières cartes, les examine et déclare la couleur d'atout. Ensuite, le reste des cartes est distribué à tous les joueurs, 13 chacun.

Déroulement du jeu

1. **Entame** : Le Hakem entame la première levée en jouant n'importe quelle carte.
2. **Suivre la couleur** : Les joueurs doivent suivre la couleur demandée si possible. S'ils ne peuvent pas, ils peuvent jouer n'importe quelle carte.
3. **Rempporter la levée** : L'atout le plus haut l'emporte ; si aucun atout n'est joué, la carte la plus haute de la couleur demandée gagne.
4. **Continuer** : Le gagnant de la levée entame la suivante. Jouez les 13 levées.

Décompte des points

- **Rempporter la main** : L'équipe qui prend 7 levées ou plus marque 1 point.
- **Bonus de balayage** : Si une équipe remporte les 13 levées, elle peut marquer des points supplémentaires selon la variante.
- **Transfert du Hakem** : Si l'équipe du Hakem perd, le rôle de Hakem passe à l'équipe gagnante.
- **Victoire du match** : Le premier a 7 points remporte le match.

Variantes

- **Shelem** : Un jeu iranien apparenté qui ajoute des enchères et valorise certaines combinaisons de cartes pour des points bonus.
- **Hokm avec coupe** : Certains groupes jouent qu'un joueur qui ne peut pas suivre la couleur doit couper s'il a des atouts.

Conseils et strategies

- En tant que Hakem, choisissez une couleur d'atout où vous avez de la longueur et de la force, surtout si elle est soutenue par des cartes hautes.
- Entamez atout tôt si votre partenariat a la supériorité en atout pour retirer les atouts des adversaires.
- Faites attention aux cartes qui ont été jouées pour compter les atouts restants et planifier en conséquence.

Conseils et stratégie

Éliminez rapidement les atouts adverses pour protéger vos couleurs maîtresses.

Communiquez avec votre partenaire via vos entames et défausses.