

Hokm

4 giocatori

52 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Media

Vincere almeno 7 delle 13 prese con il proprio partner per segnare un punto verso la partita.

PREPARAZIONE

- Usa un mazzo standard da 52 carte.
- 4 giocatori siedono in due coppie l'uno di fronte all'altro.
- L'Hakem riceve prima 5 carte e dichiara il seme di briscola; poi tutti ricevono 13 carte.

PUNTEGGIO

- La squadra con 7+ prese segna 1 punto.
- Fare cappotto con tutte le 13 prese può far segnare punti bonus.
- La prima squadra a 7 punti partita vince.

Consiglio: Come Hakem, scegli un seme di briscola in cui hai sia lunghezza sia carte alte.

AL TUO TURNO

- L'Hakem guida la prima presa.
- Seguire il seme se possibile; altrimenti giocare qualsiasi carta.
- Vince la briscola più alta, o la carta più alta del seme guidato se non è stata giocata briscola.

Hokm è un popolare gioco di carte iraniano a prese per quattro giocatori in coppie. Un giocatore è designato come Hakem (sovrano), che determina il seme di briscola dopo aver visto le proprie prime cinque carte. Il gioco enfatizza il lavoro di squadra, la gestione della briscola e la lettura del tavolo.

Obiettivo

Vincere la maggioranza delle prese (almeno 7 su 13) per segnare un punto per la propria coppia. La prima squadra a raggiungere un punteggio obiettivo, tipicamente 7 punti, vince la partita.

Preparazione

1. **Giocatori:** 4 giocatori in due coppie seduti uno di fronte all'altro.
2. **Mazzo:** mazzo standard da 52 carte.
3. **Selezione dell'Hakem:** taglia il mazzo; il primo giocatore a pescare un asso diventa l'Hakem per la prima smazzata.
4. **Distribuzione e briscola:** l'Hakem riceve le prime 5 carte, le esamina e dichiara il seme di briscola. Poi le carte rimanenti vengono distribuite a tutti i giocatori, 13 ciascuno.

Svolgimento del gioco

1. **Guida:** l'Hakem guida la prima presa giocando qualsiasi carta.
2. **Seguire il seme:** i giocatori devono seguire il seme guidato se possibile. Se non possono, possono giocare qualsiasi carta.
3. **Vincere la presa:** vince la briscola più alta; se non è stata giocata briscola, vince la carta più alta del seme guidato.
4. **Continuare il gioco:** chi vince la presa guida la presa successiva. Gioca tutte le 13 prese.

Punteggio

- **Vincere la mano:** la squadra che prende 7 o più prese segna 1 punto.
- **Bonus cappotto:** se una squadra vince tutte le 13 prese, può segnare punti aggiuntivi a seconda della variante.
- **Trasferimento dell'Hakem:** se la squadra dell'Hakem perde, il ruolo di Hakem passa alla squadra vincitrice.
- **Vittoria della partita:** la prima squadra a 7 punti vince la partita.

Varianti

- **Shelem:** un gioco iraniano correlato che aggiunge offerte e assegna valore a determinate combinazioni di carte per punti bonus.
- **Hokm con taglio:** alcuni gruppi giocano che un giocatore che non può seguire il seme deve giocare briscola se tiene carte di briscola.

Consigli e strategie

- Come Hakem, scegli un seme di briscola in cui hai lunghezza e forza, specialmente se supportato da carte alte.
- Guida presto la briscola se la tua coppia ha superiorità di briscola per privare gli avversari delle loro briscole.
- Fai attenzione a quali carte sono già state giocate per contare le briscole rimanenti e pianificare di conseguenza.

Consigli e strategia

La scelta della briscola dell'Hakem definisce la mano. Scegli il tuo seme più lungo quando possibile e guida aggressivamente per stabilire il controllo della briscola sin dall'inizio.

La scelta della briscola è la decisione di gran lunga più importante. Conta le tue vincite garantite e scegli il seme che massimizza la forza combinata della tua coppia.