

Hokm

4 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Makkelijk

Duur: Gemiddeld

Win minstens 7 van de 13 slagen samen met je partner om een punt te scoren.

OPZET

- Gebruik een standaard dek van 52 kaarten.
- 4 spelers zitten in twee koppels tegenover elkaar.
- De Hakem ontvangt eerst 5 kaarten en bepaalt de troefkleur; daarna krijgt iedereen 13 kaarten.

SCORE

- Team met 7 of meer slagen scoort 1 punt.
- Alle 13 slagen winnen kan bonuspunten opleveren.
- Eerste team op 7 punten wint het duel.

Tip: Kies als Hakem een troefkleur met zowel lengte als hoge kaarten.

AAN DE BEURT

- De Hakem opent de eerste slag.
- Kleur bekennen als mogelijk; anders een willekeurige kaart spelen.
- Hoogste troef wint, of hoogste kaart van de geleide kleur als er geen troef gespeeld is.

Hokm is een populair Iraans slagenspel voor vier spelers in koppels. Een speler wordt aangewezen als Hakem (heerser), die de troefkleur bepaalt na het zien van zijn eerste vijf kaarten. Het spel legt de nadruk op samenwerking, troefbeheer en het lezen van de tafel.

Doel

Win de meeste slagen (minstens 7 van de 13) om een punt te scoren voor je koppel. Het eerste team dat een doelscore bereikt, doorgaans 7 punten, wint het duel.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 4 spelers in twee koppels die tegenover elkaar zitten.
2. **Dek:** Standaard dek van 52 kaarten.
3. **Hakem-bepaling:** Snijd het dek; de eerste speler die een aas trekt wordt de Hakem voor het eerste spel.
4. **Uitdelen en troef:** De Hakem ontvangt eerst 5 kaarten, bekijkt ze en bepaalt de troefkleur. Vervolgens worden alle overige kaarten uitgedeeld aan alle spelers, 13 per speler.

Spelverloop

1. **Leiden:** De Hakem opent de eerste slag door een willekeurige kaart te spelen.
2. **Kleur bekennen:** Spelers moeten de geleide kleur volgen als dat mogelijk is. Zo niet, mogen ze een willekeurige kaart spelen.
3. **Slag winnen:** De hoogste troef wint; als er geen troef gespeeld is, wint de hoogste kaart van de geleide kleur.
4. **Doorgaan:** De winnaar van een slag opent de volgende. Speel alle 13 slagen.

Scoren

- **Hand winnen:** Het team dat 7 of meer slagen maakt, scoort 1 punt.
- **Sweep-bonus:** Als een team alle 13 slagen wint, kunnen ze extra punten scoren afhankelijk van de variant.
- **Overdracht Hakem:** Als het team van de Hakem verliest, gaat de Hakem-rol over naar het winnende team.
- **Dueloverwinning:** Het eerste team dat 7 punten bereikt, wint het duel.

Varianten

- **Shelem:** Een verwant Iraans spel dat bieden toevoegt en bepaalde kaartencombinaties waardeert voor bonuspunten.
- **Hokm met snijregel:** Sommige groepen spelen dat een speler die de kleur niet kan bekennen verplicht troef moet spelen als hij troeven heeft.

Tips en strategieën

- Kies als Hakem een troefkleur waarin je lengte en sterkte hebt, zeker als je hoge kaarten hebt.
- Speel vroeg troeven uit als je koppel troefoverwicht heeft, om tegenstanders van hun troeven te ontdoen.
- Let op welke kaarten gespeeld zijn om de resterende troeven te tellen en dienovereenkomstig te plannen.

Tips & strategie

De troefkeuze van de Hakem bepaalt het verloop van de hand. Kies indien mogelijk je langste kleur en speel agressief om vroeg troefcontrole te vestigen.

De troefkeuze is de meest bepalende beslissing. Tel je gegarandeerde winnaars en kies de kleur die de gecombineerde sterkte van je koppel maximaliseert.