

Hokm

4 jogadores

52 cartas

Dificuldade: Fácil

Duração: Média

Vença pelo menos 7 das 13 rodadas com seu parceiro para marcar um ponto em direção à partida.

PREPARAÇÃO

- Use um baralho padrão de 52 cartas.
- 4 jogadores sentam em duas parcerias em frente um ao outro.
- O Hakem recebe 5 cartas primeiro e declara o naipe trunfo; depois todos recebem 13 cartas.

PONTUAÇÃO

- A equipe com 7+ rodadas marca 1 ponto.
- Varrer todas as 13 rodadas pode render pontos bônus.
- A primeira equipe a 7 pontos de partida vence.

Dica: Como Hakem, escolha um naipe trunfo onde você tem tanto comprimento quanto cartas altas.

NA SUA VEZ

- O Hakem lidera a primeira rodada.
- Siga o naipe se possível; caso contrário, jogue qualquer carta.
- O trunfo mais alto vence, ou a carta mais alta do naipe liderado se nenhum trunfo for jogado.

O Hokm é um popular jogo de cartas de vazas iraniano para quatro jogadores em parcerias. Um jogador é designado o Hakem (governante), que determina o naipe trunfo após ver suas primeiras cinco cartas. O jogo enfatiza trabalho em equipe, gerenciamento de trunfos e leitura da mesa.

Objetivo

Vença a maioria das rodadas (pelo menos 7 de 13) para marcar um ponto para sua parceria. A primeira equipe a atingir uma pontuação alvo, tipicamente 7 pontos, vence a partida.

Configuração

1. **Jogadores:** 4 jogadores em duas parcerias sentados em frente um ao outro.
2. **Baralho:** Baralho padrão de 52 cartas.
3. **Seleção do Hakem:** Corte o baralho; o primeiro jogador a tirar um ás torna-se o Hakem para a primeira mão.
4. **Distribuição e trunfo:** O Hakem recebe suas primeiras 5 cartas, examina-as e declara o naipe trunfo. Então o restante das cartas é distribuído a todos os jogadores, 13 cada.

Jogabilidade

1. **Liderança:** O Hakem lidera a primeira rodada jogando qualquer carta.
2. **Seguir o naipe:** Os jogadores devem seguir o naipe liderado se possível. Se não conseguirem, podem jogar qualquer carta.
3. **Vencer a rodada:** O trunfo mais alto vence; se nenhum trunfo foi jogado, a carta mais alta do naipe liderado vence.
4. **Continuar o jogo:** O vencedor da rodada lidera a próxima. Jogue todas as 13 rodadas.

Pontuação

- **Vencer a mão:** A equipe que pegar 7 ou mais rodadas marca 1 ponto.
- **Bônus de varredura:** Se uma equipe vencer todas as 13 rodadas, pode marcar pontos adicionais dependendo da variante.
- **Transferência do Hakem:** Se a equipe do Hakem perder, o papel de Hakem passa para a equipe vencedora.
- **Vitória na partida:** A primeira a 7 pontos vence a partida.

Variações

- **Shelem:** Um jogo iraniano relacionado que adiciona licitação e valoriza certas combinações de cartas por pontos bônus.
- **Hokm com corte:** Alguns grupos jogam que um jogador que não consegue seguir o naipe deve jogar trunfo se tiver trunfos.

Dicas e Estratégias

- Como Hakem, escolha um naipe trunfo onde você tem comprimento e força, especialmente se apoiado por cartas altas.
- Lidere trunfos cedo se sua parceria tiver superioridade em trunfos para esgotar os trunfos dos adversários.
- Preste atenção às cartas que foram jogadas para contar os trunfos restantes e planejar adequadamente.

Dicas e estratégia

A escolha de trunfo do Hakem define a mão. Escolha seu naipe mais longo quando possível, e lidere agressivamente para estabelecer o controle de trunfo cedo.

A seleção de trunfo é a decisão mais consequente. Conte seus vencedores garantidos e escolha o naipe que maximiza a força combinada da sua parceria.