

Hokm

Mål

- Hokm är ett lagspel för fyra spelare i två fasta par där partner sitter mitt emot varandra. Målet är att ta sju stick i giv och att först nå sju poäng i matchen.

Förberedelser

- Spelet använder en vanlig lek med 52 kort från ess till tvåa. Giv och spel går moturs.
- Hakem är den spelare som väljer trumf och leder det första sticket.
- Hakem utses genom att en spelare vänder upp ett kort i taget åt varje spelare moturs och den som först får ett ess blir hakem.
- Givaren delar ut alla kort i tre omgångar så att varje spelare får 13 kort.
- Hakem får först fem kort och väljer trumffärg innan partnern får några kort.
- Därefter får de övriga tre spelarna fem kort var.
- Sedan ger andra omgången fyra kort åt varje spelare och tredje omgången fyra kort åt varje spelare.
- Trumf är kort av en bestämd färg som rangordnas högre än alla andra kort.
- Inom varje färg gäller ess, kung, dam, knekt, tio, nio, åtta, sju, sex, fem, fyra, tre, två där ess är högst och tvåan lägst.
- Trumffärgen slår korten i de andra färgerna.
- Ett stick är de kort som finns när varje spelare har lagt ett kort och som vinnaren tar upp.
- Att spela ut är att ta ett kort från handen och lägga det med bildsidan upp mitt på bordet.
- En giv är utdelningen av korten och den spelomgång som följer.

Så spelar ni

1 Spela ut och följ färg

- Att leda ett stick är att spela ut första kortet.
- Ledaren spelar ut ett valfritt kort från handen och övriga spelar ett kort var i turordning moturs.
- Den som har kort i den utspelade färgen måste spela ett av dem, vilket kallas att följa färg.
- Den som saknar ledd färg får spela valfritt kort, även trumf.

2 Vinn sticket

- Högsta trumfen vinner sticket, och utan trumf vinner högsta kortet i den ledda färgen.
- Stickvinnaren tar upp korten och leder nästa stick.
- Är spader trumf och hjärter fem leds kan nästa spelare som saknar hjärter lägga spader sju och ta sticket före hjärter knekt och hjärter ess eftersom högsta trumfen vinner.

Poäng

- I Hokm ger en giv 1, 2 eller 3 poäng beroende på hur den vinns.

Hokm

- Vinst med 7 stick när motståndarna tagit minst ett stick ger 1 poäng.
- Hakems lag tar de första sju sticken, alltså kot, ger 2 poäng.
- Motståndarna tar de första sju sticken, alltså hakem koti, ger 3 poäng.

Slut

- Stickspelet stoppas vanligen när ett lag tagit sju stick. Det laget vinner given och får poäng.
- Första laget till sju poäng vinner matchen.
- Vinner hakems lag given behåller hakem rollen, och annars går den vidare till nästa spelare.

Varianter

Två spelare:

- Med två spelare används en talong, alltså högen man drar nya kort från, tills båda har 13 kort.
- Låt hakem välja trumf. Låt hakem lägga undan 3 kort dolt ur spelet och motståndaren lägga undan 2 kort dolt ur spelet för att forma händerna, vilket kallas att kasta.
- Titta på översta talongkortet. Behåll det och kasta nästa kort dolt efter att du tittat på det, eller kasta det dolt och behåll nästa kort. Turas om att dra på detta sätt tills talongen är slut.
- Spela sedan sticken som med fyra spelare, och den första som tar sju stick vinner given och får 1 poäng.

Hokm

Poängprotokoll för Hokm. Fyll i spelarnas namn före start och använd en rad per giv eller omgång.

Giv	Lag med hakem	Stick	Poäng