

Hokm-korttipeli

Tavoite

- Ensimmäisenä 7 pisteeseen

Valmistelut

- Pelaajat: 4 (muunnelmät 2–3 pelaajalle)
- Korttipakka: 52 korttia
- Neljän pelaajan hokmissa jakaja jakaa kaikki kortit vastapäivään kolmessa erässä, jotta jokainen saa täyden käden.
- Valitse hakem kääntämällä kortteja vastapäivään, kunnes ensimmäinen ässä tulee esiin.
- Jätä hakem väliin, kun jatkat kääntämistä, jotta seuraava ässä osoittaa hänen parinsa, ja pelaajat vaihtavat paikkaa niin, että parit istuvat vastakkain.
- Jakaja istuu hakemin vasemmalla puolella ja kuuluu vastustajien joukkueeseen.
- Hakemin pari saa leikata ennen jakoa.
- Hakem katsoo viisi ensimmäistä korttiaan ja ilmoittaa valttimaan ennen kuin pari saa kortteja.
- Hakem valitsee valtin viiden ensimmäisen korttinsa perusteella.
- Jakajan oikealla puolella istuva hakem aloittaa ensimmäisen tikin.
- Peli etenee vastapäivään.

Näin pelaatte

1 Käännä kortteja vastapäivään, kunnes ensimmäinen ässä osoittaa

- Käännä kortteja vastapäivään, kunnes ensimmäinen ässä osoittaa hakemin.

2 Jätä hakem väliin, kun jatkat kääntämistä, jotta seuraava ässä

- Jätä hakem väliin, kun jatkat kääntämistä, jotta seuraava ässä osoittaa hänen parinsa ja parit istuvat vastakkain.

3 Jakaja istuu hakemin vasemmalla puolella ja jakaa hakemille viisi

- Jakaja istuu hakemin vasemmalla puolella ja jakaa hakemille viisi korttia, joiden perusteella hakem ilmoittaa valttimaan ennen kuin pari saa kortteja.

4 Jaa loput kortit kahdessa neljän kortin erässä, jotta kullekin

- Jaa loput kortit kahdessa neljän kortin erässä, jotta kullekin pelaajalle tulee 13 korttia.

5 Hakem istuu jakajan oikealla puolella ja aloittaa ensimmäisen tikin.

- Hakem istuu jakajan oikealla puolella ja aloittaa ensimmäisen tikin. Etene vastapäivään.

6 Tunnusta väriä, kun voit, ja pelaa muuten mikä tahansa kortti.

- Tunnusta väriä, kun voit, ja pelaa muuten mikä tahansa kortti. Korkein valtti tai korkein aloitusvärin kortti voittaa tikin, ja tikin voittaja aloittaa seuraavan.

Hokm-korttipeli

7

Saat yhden pisteen, kun voitat seitsemän tikkiä ja vastustaja saa

- Saat yhden pisteen, kun voitat seitsemän tikkiä ja vastustaja saa tikkejä, ja kaksi tai kolme pistettä seitsemästä peräkkäisestä tikistä.
- Pelaa, kunnes toinen joukkue saa seitsemän pistettä.

Tulos

- Neljän pelaajan hokmissa jakaja jakaa kaikki kortit vastapäivään kolmessa erässä, jotta jokainen saa täyden käden.

Loppu

- Hokm on iranilainen tikkipeli neljälle, jota pelataan kiintein parein ja jossa hakem eli hallitsija valitsee valttimaan ja johtaa peliä.

Muunnelmat

Kolme pelaajaa:

- Kolmen pelaajan muunnelmassa poistetaan yksi kakkonen, jolloin pakassa on 51 korttia. Kortit jaetaan neljässä erässä 17 korttia kullekin. Kot antaa 2 pistettä, jos hakem otti ensimmäiset seitsemän, ja muuten 3 pistettä.

Kaksi pelaajaa:

- Kaksinpelissä hakem ja jakaja saavat aluksi viisi korttia kumpikin. Hakem laittaa kolme korttia sivuun kuvapuoli alaspäin ja vastustaja kaksi. Nostopakka täydentää sitten molempien kädet 13 korttiin. Nostopakasta saa hylätä yhden kortin, mutta seuraava kortti on pidettävä.
- Peli on erittäin suosittu Iranissa nimellä Hokm, ja se tunnetaan myös nimellä Seven Hands. Court piece eli rang on suosittu Intiassa ja Pakistanissa, mutta se on eri peli. Shelem on iranilainen tarjouspeli neljälle pelaajalle kahdessa parissa, ja siinä on neljän kortin leski, jonka tarjouksen voittaja ottaa käteensä.

Pikaohje: Hokm-korttipeli.

Erä	Korttia pelaajalle	Ensimmäinen
1	5	hakem
2	4	hakem
3	4	hakem