

Jokeren

2-6 Spieler

108 Karten

Schwierigkeit: Einfach

Dauer: Mittel

Sei der Erste, der alle Karten in Sätze und Folgen auslegt und dann die letzte Karte ablegt.

AUFBAU

- Verwende zwei 52-Karten-Decks plus 4 Joker (108 Karten) für 2-6 Spieler.
- 13 Karten an jeden austeilen; Rest als Nachziehstapel.
- Eine Karte offen auflegen, um den Ablagestapel zu starten.

WERTUNG

- Gewinner erhält 0. Zahlenkarten: Nennwert als Strafe.
- Bildkarten: 10 Punkte. Asse: 15 Punkte.
- Joker in der Hand: je 25 Strafpunkte.

Tip: Hebe Joker für spielentscheidende Kombinationen auf, anstatt sie früh zu verschwenden.

AM ZUG

- Ziehe eine Karte vom Nachzieh- oder Ablagestapel.
- Lege Sätze (3-4 gleichen Rangs) oder Folgen (3+ aufeinanderfolgend, gleiche Farbe) aus.
- Joker ersetzen jede Karte; hole sie durch Ersetzen mit natürlichen Karten zurück.
- Beende deinen Zug durch Ablegen einer Karte.

Jokeren ist ein niederländisches Kartenspiel im Rommé-Stil, das Joker als mächtige Wildcards prominent einsetzt. Spieler ziehen und legen ab, um Kombinationen aus Sätzen und Folgen zu bilden, wobei Joker jede benötigte Karte ersetzen und der klassischen Rommé-Formel flexible Strategie hinzufügen.

Ziel

Sei der Erste, der alle seine Karten in gültige Sätze (gleicher Rang) und Folgen (aufeinanderfolgend, gleiche Farbe) ordnet und dann durch Ablegen der letzten Karte ausgeht.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 2 bis 6 Spieler.
2. **Deck:** Zwei Standard-52-Karten-Decks kombiniert mit 4 Jokern (108 Karten insgesamt).
3. **Austeilen:** 13 Karten an jeden Spieler. Die restlichen Karten verdeckt als Nachziehstapel ablegen und eine Karte offen als Beginn des Ablagestapels auflegen.

Spielablauf

1. **Ziehen:** Ziehe in deinem Zug eine Karte entweder vom Nachziehstapel oder vom Ablagestapel.
2. **Auslegen:** Lege fertige Sätze (3 oder 4 Karten gleichen Rangs) oder Folgen (3+ aufeinanderfolgende Karten einer Farbe) offen auf den Tisch.
3. **Joker-Einsatz:** Ein Joker kann jede einzelne Karte in einem Satz oder einer Folge ersetzen. Wenn eine natürliche Karte einen Joker in einer bestehenden Kombination ersetzt, wird der Joker aufgenommen und wiederverwendet.
4. **Kombinationen erweitern:** Füge Karten aus deiner Hand zu beliebigen Kombinationen auf dem Tisch hinzu, ob eigene oder gegnerische.
5. **Ablegen:** Beende deinen Zug, indem du eine Karte offen auf den Ablagestapel legst.

Punktewertung

- **Gewinner:** Erhält 0 Punkte fürs Ausgehen.
- **Zahlenkarten:** Nennwert als Strafpunkte.
- **Bildkarten (K, D, B):** Je 10 Punkte.
- **Asse:** Je 15 Punkte.
- **Joker in der Hand:** Je 25 Strafpunkte.

Varianten

- **Kontrakt-Jokeren:** Jede Runde erfordert bestimmte Kombinationen, bevor ein Spieler ausgehen kann.
- **Turbo-Jokeren:** Spieler dürfen bis zu drei Karten pro Zug vom Nachziehstapel ziehen für ein schnelleres Tempo.

Tipps und Strategien

- Setze Joker strategisch ein. Sie sind am wertvollsten, wenn sie eine Kombination vervollständigen, die dich ausgehen lässt, nicht nur um Lücken in vorläufigen Kombinationen zu füllen.
- Hole Joker vom Tisch zurück, indem du sie durch natürliche Karten ersetzt, wann immer möglich.
- Beobachte, was Gegner abwerfen, um zu vermeiden, ihnen nützliche Karten zu geben.

Tipps & Strategie

Verschwende nie einen Joker für eine frühe Kombination, wenn du ihn für einen spielentscheidenden Zug aufheben könntest. Joker vom Tisch zurückzuholen, indem man sie durch natürliche Karten ersetzt, ist eine wichtige fortgeschrittene Technik.

Die Möglichkeit, Joker vom Tisch zurückzuholen, schafft eine reichhaltige Sekundärstrategie. Baue früh Kombinationen mit Jokern, ersetze sie dann durch natürliche Karten, sobald diese verfügbar werden, und erhalte so effektiv kostenlose Wildcards für andere Verwendungen.