

# Jokeren

2-6 jugadores

108 cartas

Dificultad: Fácil

Duración: Media

Sé el primero en combinar todas tus cartas en conjuntos y escaleras, luego descarta tu última carta.

## PREPARACIÓN

- Usa dos barajas de 52 cartas más 4 Comodines (108 cartas) para 2-6 jugadores.
- Reparte 13 cartas cada uno; coloca el resto como montón de reserva.
- Invierte una carta boca arriba para comenzar el montón de descarte.

## PUNTUACIÓN

- El ganador marca 0. Cartas numéricas: valor facial de penalización.
- Cartas de figura: 10 puntos. Ases: 15 puntos.
- Comodines en la mano: 25 puntos de penalización cada uno.

*Consejo: Guarda los Comodines para jugadas finales en lugar de desperdiciarlos en jugadas tempranas.*

## EN TU TURNO

- Roba una carta del montón de reserva o del montón de descarte.
- Coloca conjuntos (3-4 del mismo rango) o escaleras (3+ consecutivas del mismo palo).
- Los Comodines sustituyen cualquier carta; reclámalos reemplazando con cartas naturales.
- Termina tu turno descartando una carta.

Jokeren es un juego de cartas de estilo rummy holandés que presenta prominentemente Comodines como cartas comodín poderosas. Los jugadores roban y descartan para formar combinaciones de conjuntos y escaleras, con Comodines sustituyendo cualquier carta necesaria, añadiendo estrategia flexible a la fórmula clásica del rummy.

## Objetivo

Sé el primero en arreglar todas tus cartas en conjuntos válidos (mismo rango) y escaleras (mismo palo consecutivo), luego termina descartando tu última carta.

## Preparación

1. **Jugadores:** 2 a 6 jugadores.
2. **Baraja:** Dos barajas estándar de 52 cartas combinadas con 4 Comodines (108 cartas totales).
3. **Reparto:** Reparte 13 cartas a cada jugador. Coloca el resto de las cartas boca abajo como montón de reserva e invierte una carta boca arriba para comenzar el montón de descarte.

## Juego

1. **Robar:** En tu turno, roba una carta del montón de reserva o del montón de descarte.
2. **Combinaciones:** Coloca conjuntos completos (3 o 4 cartas del mismo rango) o escaleras (3+ cartas consecutivas del mismo palo) boca arriba en la mesa.
3. **Uso de Comodines:** Un Comodín puede reemplazar cualquier carta individual en un conjunto o escalera. Cuando una carta natural reemplaza un Comodín en una combinación existente, el Comodín se recoge y se reutiliza.
4. **Extender combinaciones:** Añade cartas de tu mano a cualquier combinación en la mesa, ya sean tuyas o de un oponente.
5. **Descarte:** Termina tu turno descartando una carta boca arriba en el montón de descarte.

## Puntuación

- **Ganador:** Marca 0 puntos al terminar.
- **Cartas numéricas:** Valor facial en puntos de penalización.
- **Cartas de figura (K, Q, J):** 10 puntos cada una.
- **Ases:** 15 puntos cada uno.
- **Comodines atrapados en la mano:** 25 puntos de penalización cada uno.

## Variaciones

---

- **Jokeren de Contrato:** Cada ronda requiere combinaciones de combinación específicas antes de que un jugador pueda terminar.
- **Jokeren Turbo:** Los jugadores pueden robar hasta tres cartas por turno del montón de reserva para un ritmo más rápido.

## Consejos y Estrategias

---

- Usa los Comodines estratégicamente — son más valiosos completando una combinación que te permite terminar, no solo rellenando huecos en combinaciones preliminares.
- Reclama Comodines de la mesa reemplazándolos con cartas naturales siempre que sea posible.
- Observa qué descartan los oponentes para evitar alimentarlos con cartas útiles.

## Consejos y estrategia

---

Nunca desperdices un Comodín en una combinación temprana cuando podrías guardarlo para una jugada final. Reclamar Comodines de la mesa reemplazándolos con cartas naturales es una técnica avanzada clave.

La capacidad de reclamar Comodines de la mesa crea una estrategia secundaria rica. Construye combinaciones con Comodines temprano, luego reemplázalos con cartas naturales conforme estén disponibles, efectivamente dándote comodines gratuitos para usar en otros lugares.