

Jokeren

2-6 joueurs

108 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Moyenne

Être le premier à combiner toutes ses cartes en brelans et en suites, puis se défausser de sa dernière carte.

MISE EN PLACE

- Utilisez deux jeux de 52 cartes plus 4 jokers (108 cartes) pour 2 à 6 joueurs.
- Distribuez 13 cartes à chacun ; placez le reste en pioche.
- Retournez une carte face visible pour commencer le talon de défausse.

SCORE

- Le gagnant marque 0. Cartes numériques : valeur nominale en pénalité.
- Figures : 10 points. As : 15 points.
- Jokers restant en main : 25 points de pénalité chacun.

Conseil: Gardez les jokers pour les combinaisons de fin de partie plutôt que de les gaspiller sur des poses précoces.

À VOTRE TOUR

- Piochez une carte depuis la pioche ou le talon de défausse.
- Posez des ensembles (3 à 4 cartes de même valeur) ou des suites (3 cartes ou plus consécutives de même couleur).
- Les jokers remplacent n'importe quelle carte ; récupérez-les en les remplaçant par des cartes naturelles.
- Terminez votre tour en vous défaussant d'une carte.

Jokeren est un jeu de cartes néerlandais de type rami qui met en avant les jokers comme puissants jokers. Les joueurs piochent et se défaussent pour former des brelans et des suites, les jokers remplaçant n'importe quelle carte manquante, ajoutant une stratégie flexible à la formule classique du rami.

Objectif

Être le premier à combiner toutes ses cartes en ensembles valides (même valeur) et en suites (consécutives de même couleur), puis sortir en se défaussant de sa dernière carte.

Mise en place

1. **Joueurs** : 2 à 6 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Deux jeux standards de 52 cartes combinés avec 4 jokers (108 cartes au total).
3. **Distribution** : Distribuez 13 cartes à chaque joueur. Placez les cartes restantes face cachée en pioche et retournez une carte face visible pour commencer le talon de défausse.

Déroulement du jeu

1. **Piocher** : À votre tour, piochez une carte depuis la pioche ou le talon de défausse.
2. **Poser des combinaisons** : Posez les ensembles complets (3 ou 4 cartes de même valeur) ou les suites (3 cartes ou plus consécutives de même couleur) face visible sur la table.
3. **Utilisation des jokers** : Un joker peut remplacer n'importe quelle carte dans un ensemble ou une suite. Lorsqu'une carte naturelle remplace un joker dans une combinaison existante, le joker est récupéré et réutilisé.
4. **Extension des combinaisons** : Ajoutez des cartes de votre main à n'importe quelle combinaison sur la table, qu'elle soit la vôtre ou celle d'un adversaire.
5. **Se défausser** : Terminez votre tour en vous défaussant d'une carte face visible sur le talon de défausse.

Décompte des points

- **Gagnant** : Marque 0 point en sortant.
- **Cartes numériques** : Valeur nominale en points de pénalité.
- **Figures (R, D, V)** : 10 points chacune.
- **As** : 15 points chacun.
- **Jokers restant en main** : 25 points de pénalité chacun.

Variantes

- **Jokeren contrat** : Chaque manche exige des combinaisons spécifiques avant qu'un joueur puisse sortir.
- **Jokeren turbo** : Les joueurs peuvent piocher jusqu'à trois cartes par tour depuis la pioche pour un rythme plus rapide.

Conseils et stratégies

- Utilisez les jokers stratégiquement : ils sont plus précieux pour compléter une combinaison qui vous permet de sortir, pas juste pour combler des lacunes dans des combinaisons préliminaires.
- Récupérez les jokers de la table en les remplaçant par des cartes naturelles chaque fois que possible.
- Surveillez ce que les adversaires défaussent pour éviter de leur donner des cartes utiles.

Conseils et stratégie

Ne gaspillez jamais un joker sur une combinaison précoce alors que vous pourriez le garder pour une pose de fin de partie. Récupérer les jokers de la table en les remplaçant par des cartes naturelles est une technique avancée essentielle.

La possibilité de récupérer des jokers de la table crée une stratégie secondaire riche. Posez des combinaisons avec des jokers tôt, puis remplacez-les par des cartes naturelles dès qu'elles sont disponibles, vous donnant ainsi des jokers gratuits à utiliser ailleurs.