

Jokeren

2-6 giocatori

108 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Media

Essere il primo a combinare tutte le carte in tris e sequenze, poi scartare la carta finale.

PREPARAZIONE

- Usa due mazzi da 52 carte più 4 Jolly (108 carte) per 2-6 giocatori.
- Distribuire 13 carte ciascuno; posizionare le rimanenti come pila di pesca.
- Girare una carta scoperta per iniziare la pila degli scarti.

PUNTEGGIO

- Il vincitore segna 0. Carte numeriche: penalità pari al valore nominale.
- Figure: 10 punti. Assi: 15 punti.
- Jolly rimasti in mano: 25 punti di penalità ciascuno.

Consiglio: Conserva i Jolly per le combinazioni finali piuttosto che sprecandoli nelle prime mosse.

AL TUO TURNO

- Pescare una carta dalla pila di pesca o dagli scarti.
- Calare tris (3-4 dello stesso valore) o sequenze (3 o più consecutive dello stesso seme).
- I Jolly sostituiscono qualsiasi carta; recuperarli sostituendoli con carte naturali.
- Terminare il turno scartando una carta.

Jokeren è un gioco di carte olandese in stile rummy che presenta in modo prominente i Jolly come potenti carte jolly. I giocatori pescano e scartano per formare combinazioni di tris e sequenze, con i Jolly che sostituiscono qualsiasi carta necessaria, aggiungendo una strategia flessibile alla classica formula del rummy.

Obiettivo

Essere il primo a disporre tutte le proprie carte in tris validi (stesso valore) e sequenze (consecutivi dello stesso seme), poi uscire scartando la carta finale.

Preparazione

1. **Giocatori:** Da 2 a 6 giocatori.
2. **Mazzo:** Due mazzi standard da 52 carte combinati con 4 Jolly (108 carte in totale).
3. **Distribuzione:** Distribuire 13 carte a ciascun giocatore. Posizionare le carte rimanenti coperte come pila di pesca e girarne una scoperta per iniziare la pila degli scarti.

Svolgimento del gioco

1. **Pescare:** Nel proprio turno, pescare una carta dalla pila di pesca o dalla pila degli scarti.
2. **Calare combinazioni:** Posizionare sul tavolo tris completati (3 o 4 carte dello stesso valore) o sequenze (3 o più carte consecutive dello stesso seme) scoperti.
3. **Uso del Jolly:** Un Jolly può sostituire qualsiasi singola carta in un tris o una sequenza. Quando una carta naturale sostituisce un Jolly in una combinazione esistente, il Jolly viene ripreso e riutilizzato.
4. **Estendere le combinazioni:** Aggiungere carte dalla propria mano a qualsiasi combinazione sul tavolo, sia la propria che quella di un avversario.
5. **Scartare:** Terminare il proprio turno scartando una carta scoperta sulla pila degli scarti.

Punteggio

- **Vincitore:** Segna 0 per essere uscito.
- **Carte numeriche:** Valore nominale in punti di penalità.
- **Figure (Re, Donna, Fante):** 10 punti ciascuna.
- **Assi:** 15 punti ciascuno.
- **Jolly rimasti in mano:** 25 punti di penalità ciascuno.

Varianti

- **Jokeren a contratto:** Ogni turno richiede specifiche combinazioni di combinazioni prima che un giocatore possa uscire.
- **Jokeren Turbo:** I giocatori possono pescare fino a tre carte per turno dalla pila per un ritmo più veloce.

Consigli e strategie

- Usa i Jolly strategicamente: sono più utili per completare una combinazione che ti permette di uscire, non solo per riempire lacune in combinazioni preliminari.
- Recupera i Jolly dal tavolo sostituendoli con carte naturali ogni volta che è possibile.
- Osserva cosa scartano gli avversari per evitare di dar loro carte utili.

Consigli e strategia

Non sprecare mai un Jolly in una combinazione precoce quando potresti conservarlo per una mossa finale. Recuperare i Jolly dal tavolo sostituendoli con carte naturali è una tecnica avanzata fondamentale.

La possibilità di recuperare i Jolly dal tavolo crea una ricca strategia secondaria. Costruisci combinazioni con i Jolly all'inizio, poi sostituiscili con carte naturali man mano che diventano disponibili, dandoti effettivamente jolly gratuiti da usare altrove.