

Jokeren

2-6 spelers

108 kaarten

Moeilijkheid: Makkelijk

Duur: Gemiddeld

Wees de eerste die al je kaarten in sets en reeksen legt en gooi je laatste kaart af.

OPZET

- Gebruik twee dekken van 52 kaarten plus 4 jokers (108 kaarten) voor 2-6 spelers.
- Deel 13 kaarten per speler; leg de rest als trekstapel neer.
- Draai één kaart om om de aflegstapel te starten.

SCORE

- Winnaar scoort 0. Getalkaarten: nominale waarde als strafpunten.
- Plaatkaarten: 10 punten. Azen: 15 punten.
- Jokers in hand: 25 strafpunten per stuk.

Tip: Bewaar jokers voor combinaties waarmee je uitkomt in plaats van ze vroeg te verspillen.

AAN DE BEURT

- Trek één kaart van de trek- of aflegstapel.
- Leg sets neer (3-4 van dezelfde rang) of reeksen (3+ opeenvolgend van dezelfde kleur).
- Jokers staan voor elke kaart; haal ze terug door ze met echte kaarten te vervangen.
- Eindig je beurt door één kaart af te gooien.

Jokeren is een Nederlands rummyspel met jokers als krachtige wildcards. Spelers trekken en gooien weg om combinaties te vormen van sets en reeksen, waarbij jokers voor elke ontbrekende kaart kunnen staan en zo flexibele strategie toevoegen aan de klassieke rummyformule.

Doel

Wees de eerste die al je kaarten in geldige sets (zelfde rang) en reeksen (opeenvolgende kaarten van dezelfde kleur) legt, en eindig door je laatste kaart af te gooien.

Voorbereiding

1. **Spelers:** 2 tot 6 spelers.
2. **Dek:** Twee standaard dekken van 52 kaarten gecombineerd met 4 jokers (108 kaarten totaal).
3. **Uitdelen:** Deel 13 kaarten aan elke speler uit. Leg de resterende kaarten met de afbeelding naar beneden als trekstapel neer en draai één kaart om om de aflegstapel te starten.

Spelverloop

1. **Trekken:** Trek op jouw beurt één kaart van de trekstapel of de aflegstapel.
2. **Neerleggen:** Leg voltooide sets (3 of 4 kaarten van dezelfde rang) of reeksen (3+ opeenvolgende kaarten van dezelfde kleur) open op tafel.
3. **Jokergebruik:** Een joker kan voor elke afzonderlijke kaart in een set of reeks staan. Als een echte kaart een joker in een bestaande combinatie vervangt, wordt de joker opgenomen en opnieuw gebruikt.
4. **Combinaties uitbreiden:** Voeg kaarten uit je hand toe aan combinaties op tafel, zowel van jezelf als van een tegenstander.
5. **Afgooien:** Eindig je beurt door één kaart open op de aflegstapel te gooien.

Scoren

- **Winnaar:** Scoort 0 voor het uitkomen.
- **Getalkaarten:** Nominale waarde als strafpunten.
- **Plaatkaarten (H, V, B):** 10 punten per stuk.
- **Azen:** 15 punten per stuk.
- **Jokers in hand:** 25 strafpunten per stuk.

Varianten

- **Contract Jokeren:** Elke ronde vereist specifieke combinaties voordat een speler uit mag komen.
- **Turbo Jokeren:** Spelers mogen per beurt tot drie kaarten van de trekstapel pakken voor een sneller tempo.

Tips en strategieën

- Gebruik jokers strategisch: ze zijn het meest waardevol om een combinatie te voltooien waarmee je kunt uitkomen, niet alleen om gaten in vroege combinaties op te vullen.
- Haal jokers terug van tafel door ze te vervangen door echte kaarten wanneer dat mogelijk is.
- Let op wat tegenstanders afleggen om te voorkomen dat je hen nuttige kaarten geeft.

Tips & strategie

Verspil nooit een joker aan een vroege combinatie als je hem kunt bewaren voor een uitkomende zet. Jokers terughalen van tafel door ze te vervangen met echte kaarten is een belangrijke gevorderde techniek.

De mogelijkheid om jokers van tafel terug te halen creëert een rijke secundaire strategie. Leg combinaties neer met jokers en vervang ze dan door echte kaarten naarmate die beschikbaar komen, waardoor je effectief gratis wildcards elders kunt inzetten.