

# Jokeren

2-6 jogadores

108 cartas

Dificuldade: Fácil

Duração: Média

Seja o primeiro a combinar todas as suas cartas em grupos e sequências, depois descarte sua última carta.

## PREPARAÇÃO

- Use dois baralhos de 52 cartas mais 4 coringas (108 cartas) para 2 a 6 jogadores.
- Distribua 13 cartas para cada jogador; coloque as restantes como monte de compras.
- Vire uma carta para cima para iniciar a pilha de descarte.

## PONTUAÇÃO

- Vencedor marca 0. Cartas numéricas: penalidade pelo valor nominal.
- Cartas figuras: 10 pontos. Ases: 15 pontos.
- Coringas na mão: 25 pontos de penalidade cada.

*Dica: Guarde os coringas para combinações finais de jogo em vez de desperdiçá-los cedo.*

## NA SUA VEZ

- Compre uma carta do monte ou da pilha de descarte.
- Coloque grupos (3 a 4 do mesmo valor) ou sequências (3 ou mais consecutivas do mesmo naipe).
- Coringas substituem qualquer carta; recupere-os substituindo com cartas naturais.
- Encerre sua vez descartando uma carta.

Jokeren é um jogo de cartas no estilo rummy holandês que usa coringas como cartas poderosas e versáteis. Os jogadores compram e descartam para formar combinações de grupos e sequências, com coringas substituindo qualquer carta necessária, adicionando estratégia flexível à fórmula clássica do rummy.

## Objetivo

Seja o primeiro a organizar todas as suas cartas em grupos válidos (mesmo valor) e sequências (consecutivas do mesmo naipe), depois fechar a mão descartando sua última carta.

## Preparação

1. **Jogadores:** 2 a 6 jogadores.
2. **Baralho:** Dois baralhos padrão de 52 cartas combinados com 4 coringas (108 cartas no total).
3. **Distribuição:** Distribua 13 cartas para cada jogador. Coloque as cartas restantes viradas para baixo como monte de compras e vire uma carta para cima para iniciar a pilha de descarte.

## Como Jogar

1. **Comprando:** Na sua vez, compre uma carta do monte de compras ou da pilha de descarte.
2. **Baixar Combinações:** Coloque grupos completos (3 ou 4 cartas do mesmo valor) ou sequências (3 ou mais cartas consecutivas do mesmo naipe) viradas para cima na mesa.
3. **Uso do coringa:** Um coringa pode substituir qualquer carta em um grupo ou sequência. Quando uma carta natural substitui um coringa em uma combinação existente, o coringa é recolhido e reutilizado.
4. **Estender combinações:** Adicione cartas da sua mão a qualquer combinação na mesa, sejam suas ou de um adversário.
5. **Descartando:** Encerre sua vez descartando uma carta virada para cima na pilha de descarte.

## Pontuação

- **Vencedor:** Marca 0 pontos ao fechar a mão.
- **Cartas numéricas:** Valor nominal em pontos de penalidade.
- **Cartas figuras (Rei, Dama, Valete):** 10 pontos cada.
- **Ases:** 15 pontos cada.
- **Coringas retidos na mão:** 25 pontos de penalidade cada.

## Variações

---

- **Jokeren por Contrato:** Cada rodada exige combinações específicas antes que um jogador possa fechar a mão.
- **Jokeren Turbo:** Os jogadores podem comprar até três cartas por vez do monte para um ritmo mais acelerado.

## Dicas e Estratégias

---

- Use os coringas estrategicamente — eles têm mais valor para completar uma combinação que permita fechar a mão, não apenas para preencher lacunas em combinações preliminares.
- Recupere os coringas da mesa substituindo-os por cartas naturais sempre que possível.
- Observe o que os adversários descartam para evitar dar a eles cartas úteis.

## Dicas e estratégia

---

Nunca descarte um coringa em uma combinação inicial quando poderia guardá-lo para encerrar o jogo. Recuperar coringas da mesa substituindo-os por cartas naturais é uma técnica avançada essencial.

A capacidade de recuperar coringas da mesa cria uma rica estratégia secundária. Monte combinações com coringas cedo, depois substitua-os por cartas naturais à medida que ficarem disponíveis, obtendo efetivamente coringas gratuitos para usar em outros lugares.