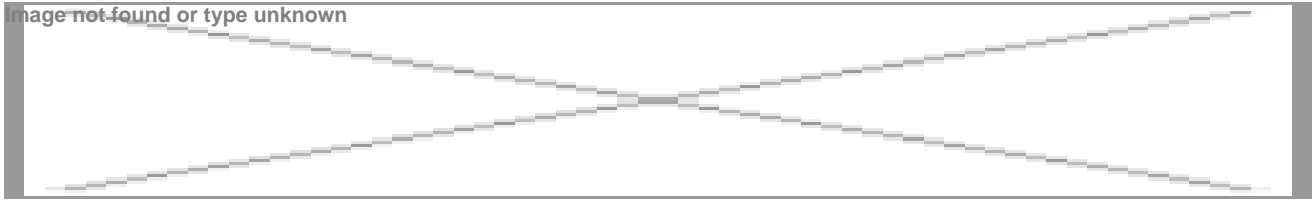


*** Spelregels Jokeren ***



JOKEREN

Jokeren is bekend onder een aantal verschillende namen. Wellicht ken je het onder de naam 'veertigen' of 'jokers'. Het spelletje komt qua speeltactiek overeen met het spelletje rummikub. Normaal gesproken worden er twee hele kaartspellen gebruikt voor het spelletje, inclusief 4 jokers. Dat zijn dus 108 kaarten in totaal. Het uiteindelijke doel van het spel is om zoveel mogelijk kaarten zo snel mogelijk kwijt te raken door combinaties te vormen. Deze rijtjes kunnen bestaan uit drie of vier kaarten met eenzelfde waarde, maar van verschillende kleuren. Ook kun je een rijtje maken met opeenvolgende waardes en dezelfde kleur. De setjes die je maakt leg je voor je neer op tafel.

HOE GAAT JOKEREN IN ZIJN WERK?

De spelregels van jokeren zijn relatief gemakkelijk, maar er zijn veel keuzemogelijkheden. Daar komen we later op terug. Het begint met twee kaartspellen inclusief de vier jokers voor 2 tot 4 spelers. Elke speler ontvangt 13 kaarten. De overige kaarten worden allemaal op één stok gelegd. Dit wordt de raapstapel. Één kaart wordt zichtbaar omgedraaid en naast de raapstapel gelegd. Allereerst kijkt iedereen of men dubbele kaarten heeft. Er mag namelijk één dubbele kaart per persoon onderling geruild worden. Wanneer niemand of maar één persoon een dubbele kaart heeft, dan begint het spel gewoon.

UITKOMEN

Per ronde zijn er verschillende voorwaarden om op tafel te mogen met de kaarten. Deze zijn over het algemeen als volgt:

Ronde 1: 3 dezelfde kaarten, elk van een andere kleur (bijvoorbeeld 8-8-8 van harten, schoppen & klaveren)

Ronde 2: 3 oplopende kaarten van dezelfde kleur (bijvoorbeeld 6-7-8 van klaveren)

Ronde 3: 4 oplopende kaarten van dezelfde kleur (bijvoorbeeld 9-10-B-V van ruiten)

Ronde 4: 5 oplopende kaarten van dezelfde kleur (bijvoorbeeld 8-9-10-B-V van harten)

Ronde 5: 6 oplopende kaarten van dezelfde kleur (bijvoorbeeld 4-5-6-7-8-9 van schoppen)

Ronde 6: In één keer uit. Je moet dus ál je kaarten in één keer op kunnen leggen.

HET SPEL

De speler die aan de beurt is, raapt een kaart van de stapel óf pakt de zichtbare kaart. Als deze speler aan de bovenstaande voorwaarde kan voldoen om uit te komen, dan kan dat. Zo niet, dan gooit hij/zij een kaart op de zichtbare weggooi stapel. Jokers kunnen voor elke kaart worden ingezet. Het leuke is dat je overal jokers kunt ruilen. Ligt de joker voor een harten 2 en heb jij die? Dan kun je deze omruilen en mag je de joker gebruiken in een eigen setje. Let wel op: zodra je de joker omruilt, is het verplicht om deze meteen weer te gebruiken.

KAARTEN KOPEN

Wanneer je met 3 personen of meer speelt, kun je kaarten kopen. Het kopen van kaarten gaat als volgt: Speler A gooit een kaart op de weggooistapel. Speler B hoeft de kaart niet, maar speler C wel. Dan kan Speler C de kaart kopen. Dit kan door niet alleen de kaart van de weggooistapel te nemen maar ook een van de raapstapel. Een kaart van de weggooistapel kopen, kost je dus één extra kaart. Het kopen van kaarten gaat overigens altijd met de klok mee. Stel Speler D wil de kaart ook hebben, dan heeft speler C voorrang.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is ten einde als één iemand al zijn kaarten heeft weggespeeld en één kaart over houdt om weg te kunnen gooien.