

BESTE SPELLENSPELER!

Veel plezier met je nieuwe spel! Wat leuk dat je een spel van Identity Games hebt uitgekozen.

Heb je vragen? Kies dan op onze website 'support' en stel je vraag. We helpen je graag. Als je suggesties hebt, mail ze dan via onze website naar ons toe.

Je kunt lid worden van Identity World. Surf snel naar www.identitygames.nl/identityworld en meld je aan!

Veel speelplezier, Team Identity Games!

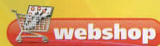
Ga nu naar: www.identitygames.nl

Illustraties: Gertjan Kleijne | www.identitygames.nl/jokeren
©2010, Jokeren | Identity Games International BV | Rotterdam

KOOP JE SPEL OP IDENTITYGAMES.NL



[WWW.IDENTITYGAMES.NL]



©2010, Identity Games International BV | Rotterdam
Heemraadssingel 180 | 3021 DL Rotterdam | Nederland

JOKEREN



SPELREGELS



Speeltijd:
10-20 min



Aantal spelers:
2-6



Leeftijd:
6+ jaar

AAN DE SLAG

- ▶ 110 kaarten (6 jokers)
- ▶ Spelregels

TREKSTAPEL



AFLEGSTAPEL

VOORBEREIDING

De deler schudt alle kaarten en geeft iedere speler er 13. Leg de overige kaarten omgekeerd op een stapel, dit is de trekstapel. Leg de eerste kaart open naast de trekstapel, dit is de aflegstapel. Zodra tijdens het spel de trekstapel op is worden de kaarten van de aflegstapel opnieuw geschud en omgekeerd als nieuwe trekstapel neergelegd.

DOEL VAN HET SPEL

Doel van het spel is om zoveel mogelijk kaarten (punten) uit je hand kwijt te raken. Je raakt kaarten kwijt door ze in sets of rijen open op tafel te leggen, of door ze aan een open serie kaarten op tafel toe te voegen.

AANLEGGEN

Je mag kaarten aan het begin of eind van een rij leggen, de vierde kaart van een set aanleggen of een kaart voor een joker wisselen.

- ▶ Een set bestaat uit drie of vier kaarten van *hetzelfde* getal, maar *verschillende* kleuren:

- ruiten (geel)
- harten (rood)
- schoppen (blauw)
- klaveren (groen).



Binnen een set mag maximaal 1 kaart per kleur voorkomen!

- ▶ Een rij bestaat uit minimaal drie kaarten van *dezelfde* kleur met *oplopende* getallen:
aas - 2 - 3 - 4 -
5 - 6 - 7 - 8 - 9 -
10 - boer - vrouw -
heer - aas.



De aas mag dus zowel de eerste als de laatste kaart in de rij zijn.

DE JOKER

Een joker mag voor iedere kaart worden neergelegd.

Als een kaart in je hand overeenkomt met een kaart op tafel waarvoor een joker is gebruikt, mag je deze vervangen. Je bent dan wel verplicht de joker direct te gebruiken.

EEN POTJE JOKEREN - KIDS

De speler die links van de deler zit mag beginnen en pakt de bovenste kaart van de trekstapel of de aflegstapel. Als hij kan mag hij daarna kaarten in juiste sets en/of rijen op tafel leggen. Aan het eind van zijn beurt kiest hij een kaart uit zijn hand en legt deze open op de aflegstapel. Nu is de volgende speler aan de beurt. Pas als een speler een set of rij kaarten voor zich op tafel heeft liggen mag hij ook kaarten aanleggen bij sets en/of rijen van de andere spelers.

WINNAAR!

Je hebt gewonnen als je als eerste al je kaarten uitgespeeld hebt.

DE SPEELRONDE

De speler die links van de deler zit mag beginnen en pakt de bovenste kaart van de trekstapel of betaalt 1 fische voor de extra open kaart van de aflegstapel.

Als hij kan mag hij 'uitkomen' en de kaarten in juiste sets en/of rijen op tafel leggen. Aan het eind van zijn beurt kiest hij een kaart uit zijn hand en legt deze open op de aflegstapel. Direct mag de volgende speler besluiten deze kaart te kopen. Als hij dit niet wil/kan mag de volgende speler besluiten de kaart te kopen etc. Zodra een speler de kaart koopt OF de kaart niet verkocht wordt gaat het spel weer door en is de volgende speler aan de beurt.

UITKOMEN

Een speler kan pas 'uitkomen' als hij *specifieke* sets en/of rijen in zijn hand heeft, dit verandert per potje.

- 1e potje: rij met 3 olopende kaarten.
- 2e potje: set met 3 kaarten.
- 3e potje: rij met 4 olopende kaarten.
- 4e potje: set met 4 kaarten.
- 5e potje: rij met 5 olopende kaarten.
- 6e potje: rij met 6 olopende kaarten.
- 7e potje: rij met 7 olopende kaarten.
- 8e potje: in 1x uit.

Zodra een speler 'uitgekomen' is mag hij in zijn volgende beurten alle mogelijke sets en rijen leggen en mag hij ook kaarten aanleggen bij sets en/of rijen die door medespelers neergelegd zijn.



EINDE

Een potje is afgelopen als één van de spelers geen kaarten meer over heeft. Deze speler ontvangt als beloning 2 fiches van iedere speler.

Let op: je mag alleen eindigen als je 1 kaart overhoudt om aan het eind van je beurt af te leggen!

Alle overige spelers moeten dan de strafpunten van hun kaarten optellen. Deze staan op de kaart:

- ▶ voor de kaarten met cijfer 2 t/m 10: -2 t/m -10 punten,
- ▶ voor een boer, vrouw of heer: -10 punten,
- ▶ voor een aas: -11 punten,
- ▶ voor een joker: -25 punten.

**-10
PUNTEN**

Vervolgens start je met een nieuwe potje.

WINNAAR!

Na 8 potjes tel je de totaalscore op. De speler met de minste strafpunten wint de pot!

Tip: Wil je Jokeren met meer dan 6 personen, koop nog een spel Jokeren! Je kunt dan gebruik maken van meerdere speeltafels met 2-4 personen en een rolatiesysteem van spelers.

VEEL SPEELPLEZIER!



EEN PARTIJTJE JOKEREN - FAMILY

Vorbereiding: de deler haalt twee jokers uit het spel, je speelt dus met 4 jokers. Je speelt 6 potjes in totaal en telt alle strafpunten op om de uiteindelijke winnaar te bepalen.

DE SPEELRONDE

De speler die links van de deler zit mag beginnen en pakt de bovenste kaart van de trekstapel of de aflegstapel. Als hij kan mag hij 'uitkomen' en de kaarten in juiste sets en/of rijen op tafel leggen. Aan het eind van zijn beurt kiest hij een kaart uit zijn hand en legt deze open op de aflegstapel. Vervolgens is de volgende speler aan de beurt.

UITKOMEN

Een speler kan pas 'uitkomen' als hij sets en/of rijen in zijn hand heeft met een totale waarde van minimaal 30 punten.

- ▶ voor de kaarten 2 t/m10: 2 t/m10 punten,
- ▶ voor een heer, vrouw en boer: 10 punten,
- ▶ voor een aas: 1 of 11 punten,
- ▶ voor een joker: het aantal punten waarvoor hij ligt.

Een uitzondering: wanneer een speler 3 sets, maar nog geen 30 punten heeft, mag hij hier toch mee 'uitkomen'.

Zodra een speler 'uitgekomen' is mag hij in zijn volgende beurten alle mogelijke sets en rijen leggen en mag hij ook kaarten aanleggen bij sets en/of rijen die door medespelers neergelegd zijn.

EINDE

Een potje Jokeren is afgelopen als een van de spelers geen kaarten meer over heeft.

**-10
PUNTEN**



Let op: je mag alleen eindigen als je 1 kaart overhoudt om aan het eind van je beurt af te leggen!

Alle overige spelers moeten dan de strafpunten van hun kaarten optellen. De punten staan op de kaarten:

- ▶ voor de kaarten met cijfer 2 t/m 10: -2 t/m -10 punten,
- ▶ voor een boer, vrouw of heer: -10 punten,
- ▶ voor een aas: -11 punten,
- ▶ voor een joker: -25 punten.

Vervolgens start je met een nieuwe potje.

WINNAAR!

Na 6 potjes tel je alle strafpunten op. Diegene met de minste strafpunten heeft gewonnen!



EEN PARTIJTJE JOKEREN - EXTRA FU

Vorbereiding: de deler haalt twee jokers uit het spel. Alle spelers leggen 10 lucifers/fiches/etc (of €0,10) in een gezamenlijke pot. Heb je direct na het delen dubbele kaarten dan mag je 1 keer ruilen met tegenspelers die ook dubbele kaarten hebben. Je speelt 8 potjes in totaal en telt de gespaarde items om de winnaar te bepalen.

- ▶ Start met: 10 fiches in de pot.
- ▶ Kaart kopen kost: 1 fiche. Daarnaast moet je **ALTIJD** ook de bovenste kaart van de trekstapel pakken.
- ▶ De winnaar van een enkel potje krijgt 2 fiches van elke speler.
- ▶ De winnaar na 8 potjes krijgt de pot.