

Yaniv

2-5 Spieler

54 Karten

Schwierigkeit: Einfach

Dauer: Kurz

Die Handsumme auf 7 oder weniger reduzieren und Yaniv rufen, um die Runde zu beenden, ohne gekontert zu werden.

AUFBAU

- Ein 52-Karten-Deck plus 2 Joker verwenden.
- 5 Karten pro Spieler austeilen; Rest als Vorrat mit einer offenen Ablagekarte.
- Kartenwerte: Zahlenkarten = Zahlenwert, B/D/K = 10, Ass = 1, Joker = 0.

WERTUNG

- Erfolgreicher Yaniv-Rufer erhält 0; andere erhalten ihre Handsumme.
- Wenn jemand die eigene Hand erreicht oder unterbietet, ruft er Assaf und man erhält 30 Strafpunkte.
- Genau 50 oder 100 Punkte zu erreichen senkt die Punktzahl auf 25 bzw. 50.
- 200 Punkte zu erreichen eliminiert den Spieler.

Typ: Die Ablagen und Züge der Gegner verfolgen, um ihre Handsumme abzuschätzen, bevor man Yaniv ruft.

AM ZUG

- Eine einzelne Karte, einen Satz gleichen Rangs oder eine gleichfarbige Folge von 3+ ablegen.
- Die oberste Vorratskarte oder die erste/letzte Karte einer Mehrfachablage ziehen.
- Yaniv rufen statt zu spielen, wenn die Hand 7 oder weniger beträgt.

Yaniv ist ein beliebtes israelisches Kartenspiel, bei dem Spieler versuchen, ihren Handwert unter 7 zu senken, um 'Yaniv' zu rufen und die Runde zu beenden. Andere können mit 'Assaf' kontern, wenn sie eine gleiche oder niedrigere Hand haben, und den ursprünglichen Rufer bestrafen.

Ziel

Die Handsumme auf 7 oder weniger reduzieren, dann 'Yaniv' rufen, um die Runde zu beenden. Über mehrere Runden hinweg Strafpunkte vermeiden.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 2 bis 5 Spieler.
2. **Deck:** Standard-52-Karten-Deck plus 2 Joker.
3. **Austeilen:** 5 Karten pro Spieler. Verbleibende Karten als Vorrat mit einer offenen Ablagekarte.
4. **Kartenwerte:** Zahlenkarten = Zahlenwert, B/D/K = 10, Ass = 1, Joker = 0.

Spielablauf

1. **Ablegen:** In deinem Zug eine der folgenden Optionen ablegen: eine einzelne Karte, ein Paar/Satz gleichen Rangs oder eine Folge von 3+ aufeinanderfolgenden gleichfarbigen Karten.
2. **Ziehen:** Entweder die oberste Vorratskarte oder eine Karte vom Ablagestapel ziehen (nur die erste oder letzte einer Mehrfachablage).
3. **Yaniv rufen:** Statt zu spielen, 'Yaniv' rufen, wenn die Hand 7 oder weniger beträgt. Alle Spieler decken ihre Hände auf.
4. **Assaf-Konter:** Wenn die Hand eines anderen Spielers gleich oder besser ist, ruft dieser 'Assaf', und man erhält stattdessen 30 Strafpunkte.

Punktewertung

1. **Yaniv-Rufer (erfolgreich):** 0 Punkte.
2. **Andere:** Punkte entsprechend ihrer Handsumme.
3. **Assaf-Strafe:** Gescheiterter Yaniv-Rufer erhält 30 Punkte.
4. **Meilensteinbonus:** Genau 50 oder 100 Punkte zu erreichen senkt die Punktzahl auf 25 bzw. 50.
5. **Ausscheiden:** 200 Punkte zu erreichen eliminiert den Spieler.

Tipps und Strategien

- Joker sind Gold wert. Sie zählen 0 und helfen, die Yaniv-Schwelle schnell zu erreichen.
- Sätze und Folgen ablegen, um mehrere hochwertige Karten auf einmal loszuwerden.
- Vorsicht beim Yaniv-Rufen, wenn andere niedrige Hände haben könnten. Die Assaf-Strafe ist brutal.

Tipps & Strategie

Das Assaf-Risiko macht Yaniv so fesselnd. Nur rufen, wenn man sicher ist, dass andere die eigene niedrige Summe nicht erreichen können.

Die Ablagen und Züge der Gegner zu verfolgen gibt Aufschluss über ihre Handsummen und hilft bei der Entscheidung, wann man sicher Yaniv rufen kann.