

# Yaniv

2-5 jugadores

54 cartas

Dificultad: Fácil

Duración: Corta

Reduce el total de tu mano a 7 o menos y llama Yaniv para terminar la ronda sin ser contratacado.

## PREPARACIÓN

- Usa un mazo de 52 cartas más 2 comodines.
- Reparte 5 cartas cada una; coloca las restantes como existencias con una boca arriba para descartar.
- Valores de cartas: cartas numéricas = valor nominal, J/Q/K = 10, As = 1, Comodín = 0.

## PUNTUACIÓN

- El llamador de Yaniv exitoso anota 0; otros anotan el total de su mano.
- Si alguien iguala o supera tu mano, llaman Assaf y tú obtienes 30 puntos de penalización.
- Alcanzar exactamente 50 o 100 puntos reduce tu puntuación a 25 o 50.
- Alcanzar 200 puntos te elimina.

*Consejo: Rastrea los descartes y robos de oponentes para estimar el total de su mano antes de llamar Yaniv.*

## EN TU TURNO

- Descarta una sola carta, un conjunto de rango coincidente, o una corrida del mismo palo de 3+.
- Roba la carta superior de las existencias o la primera/última carta de un descarte de múltiples cartas.
- Llama Yaniv en lugar de jugar si el total de tu mano es 7 o menos.

Yaniv es un popular juego de cartas israelí donde los jugadores intentan reducir el valor de su mano por debajo de 7 para llamar 'Yaniv' y terminar la ronda. Otros pueden contrallamar 'Assaf' si tienen una mano igual o mejor, penalizando al llamador original.

## Objetivo

Reduce el total de tu mano a 7 o menos, luego llama 'Yaniv' para terminar la ronda. Evita acumular puntos de penalización a través de rondas.

## Configuración

1. **Jugadores:** 2 a 5 jugadores.
2. **Mazo:** Mazo estándar de 52 cartas más 2 comodines.
3. **Repartición:** 5 cartas cada una. Coloca las cartas restantes como existencias con una boca arriba para descartar.
4. **Valores de cartas:** Cartas numéricas = valor nominal, J/Q/K = 10, As = 1, Comodín = 0.

## Juego

1. **Descarte:** En tu turno, descarta uno de: una sola carta, un par/conjunto de rango coincidente, o una corrida de 3+ cartas consecutivas del mismo palo.
2. **Robo:** Roba la carta superior de la pila o una carta del descarte (solo la primera o última de un descarte de múltiples cartas).
3. **Llamar Yaniv:** En lugar de jugar, si el total de tu mano es 7 o menos, llama 'Yaniv.' Todos los jugadores revelan manos.
4. **Contrallamada Assaf:** Si la mano de otro jugador iguala o mejora la tuya, llaman 'Assaf' — tú recibes 30 puntos de penalización en lugar de ellos.

## Puntuación

1. **Llamador de Yaniv (exitoso):** 0 puntos.
2. **Otros:** Puntos iguales al total de su mano.
3. **Penalización Assaf:** El llamador de Yaniv fallido obtiene 30 puntos.
4. **Bonificación de hito:** Alcanzar exactamente 50 o 100 puntos reduce tu puntuación a 25 o 50 respectivamente.
5. **Eliminación:** Alcanzar 200 puntos te elimina.

## Consejos y estrategias

---

- Los comodines son oro — valen 0 y te ayudan a alcanzar el umbral de Yaniv rápidamente.
- Descartar conjuntos y corridas elimina múltiples cartas de alto valor a la vez.
- Ten cuidado al llamar Yaniv si otros podrían tener manos bajas — la penalización de Assaf es brutal.

## Consejos y estrategia

---

El riesgo de Assaf es lo que hace que Yaniv sea atractivo. Solo llama cuando estés seguro de que otros no pueden igualar tu total bajo.

Rastrear los descartes y robos de oponentes te da información sobre sus totales de mano, ayudándote a decidir cuándo llamar Yaniv con seguridad.