

Jhyap

2-5 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Courte

Être le premier joueur à se défaire de toutes ses cartes.

MISE EN PLACE

- Distribuez toutes les cartes aux joueurs.
- Le joueur avec le 3 de piques commence.
- Aucune pioche n'est utilisée.

SCORE

- Le premier à se défaire de toutes ses cartes gagne.
- Le dernier joueur avec des cartes reçoit un point de pénalité.

Conseil: Gardez vos combinaisons puissantes pour reprendre l'entame aux moments clés.

À VOTRE TOUR

- Jouez une combinaison supérieure du même type, ou passez.
- Si tous passent, le dernier joueur à avoir joué entame une nouvelle combinaison.
- Jouez n'importe quelle combinaison valide quand vous entamez.

Jhyap est un jeu de cartes népalais de vide-main populaire où les joueurs tentent de se défaire de toutes leurs cartes en jouant des combinaisons valides. Le dernier joueur tenant des cartes est le perdant.

Objectif

Être le premier à se défaire de toutes ses cartes en jouant des cartes seules, des paires, des brelans, des carrés ou des séquences valides.

Mise en place

1. **Joueurs** : 2 à 5 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Un jeu standard de 52 cartes.
3. **Distribution** : Distribuez l'intégralité du jeu aussi équitablement que possible. Le joueur avec le 3 de piques (ou la carte la plus basse) commence.

Déroulement du jeu

1. **Étape 1** : Le joueur qui commence entame avec n'importe quelle combinaison valide : une carte seule, une paire, un brelan, un carré ou une séquence de cartes consécutives.
2. **Étape 2** : Les joueurs suivants doivent jouer le même type de combinaison mais d'une valeur supérieure, ou passer.
3. **Étape 3** : Quand tous les joueurs passent successivement, le dernier joueur à avoir joué ramasse la pile et entame une nouvelle combinaison.
4. **Étape 4** : Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur se soit défait de toutes ses cartes. Ce joueur gagne, et le jeu continue pour trouver le perdant (le dernier joueur avec des cartes).

Décompte des points

- Le premier joueur à vider sa main remporte la manche.
- En parties à plusieurs manches, le dernier joueur restant reçoit un point de pénalité. Le joueur avec le moins de points de pénalité après toutes les manches gagne.

Variantes

- **Jhyap avec jokers** : Ajoutez des jokers comme cartes sauvages pouvant remplacer n'importe quelle carte dans une combinaison.
- **Jhyap Vitesse** : Les joueurs ont une limite de 5 secondes pour jouer, sinon ils passent automatiquement.

Conseils et stratégies

- Gardez vos cartes les plus hautes et vos carrés pour reprendre l'entame quand les autres passent.
- Essayez de jouer tôt vos paires et brelans de faible valeur pour alléger votre main sans gaspiller vos cartes fortes.
- Observez ce que les autres jouent et ce sur quoi ils passent pour deviner leurs couleurs et valeurs courtes.

Conseils et stratégie

Gérez soigneusement vos cartes hautes, en les conservant pour reprendre l'entame. Équilibrez entre vous défaire rapidement de vos cartes et conserver le contrôle du jeu.

Contrôler l'entame est vital. Le joueur qui entame choisit le type de combinaison, ce qui lui permet de dicter le rythme et de se défaire de ses cartes à ses conditions.