

Yaniv

2-5 giocatori

54 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Breve

Ridurre il totale della propria mano a 7 o meno e chiamare Yaniv per terminare il round senza essere contrastati.

PREPARAZIONE

- Usa un mazzo da 52 carte più 2 jolly.
- Distribuisce 5 carte ciascuno; posiziona le rimanenti come pesca con uno scarto a faccia in su.
- Valori delle carte: numeriche = valore nominale, J/Q/K = 10, Asso = 1, Jolly = 0.

PUNTEGGIO

- Chi chiama Yaniv con successo segna 0; gli altri segnano il totale della propria mano.
- Se qualcuno pareggia o batte la tua mano, chiama Assaf e ricevi 30 punti di penalità.
- Raggiungere esattamente 50 o 100 punti riduce il punteggio a 25 o 50.
- Raggiungere 200 punti comporta l'eliminazione.

Consiglio: Tieni traccia degli scarti e delle pescate degli avversari per stimare il totale della loro mano prima di chiamare Yaniv.

AL TUO TURNO

- Scarta una singola carta, un gruppo dello stesso valore, o una sequenza dello stesso seme di 3+.
- Pesca la carta in cima alla pesca oppure la prima o l'ultima carta di uno scarto multiplo.
- Chiama Yaniv invece di giocare se il totale della tua mano è 7 o meno.

Yaniv è un popolare gioco di carte israeliano in cui i giocatori cercano di ridurre il valore della propria mano sotto 7 per chiamare 'Yaniv' e terminare il round. Gli altri possono contrastare chiamando 'Assaf' se hanno una mano pari o inferiore, penalizzando chi ha chiamato per primo.

Obiettivo

Ridurre il totale della propria mano a 7 o meno, poi chiamare 'Yaniv' per terminare il round. Evitare di accumulare punti di penalità attraverso i round.

Preparazione

1. **Giocatori:** da 2 a 5 giocatori.
2. **Mazzo:** Mazzo standard da 52 carte più 2 jolly.
3. **Distribuzione:** 5 carte ciascuno. Posiziona le carte rimanenti come pesca con uno scarto a faccia in su.
4. **Valori delle carte:** Carte numeriche = valore nominale, J/Q/K = 10, Asso = 1, Jolly = 0.

Svolgimento del gioco

1. **Scartare:** Nel tuo turno, scarta uno tra: una singola carta, una coppia/gruppo di carte dello stesso valore, o una sequenza di 3+ carte consecutive dello stesso seme.
2. **Pescare:** Pesca la carta in cima alla pesca oppure una carta dagli scarti (solo la prima o l'ultima di uno scarto multiplo).
3. **Chiamare Yaniv:** Invece di giocare, se il totale della tua mano è 7 o meno, chiama 'Yaniv.' Tutti i giocatori rivelano le mani.
4. **Contro-mossa Assaf:** Se la mano di un altro giocatore eguaglia o supera la tua, chiama 'Assaf': ricevi 30 punti di penalità al posto loro.

Punteggio

1. **Chi chiama Yaniv (con successo):** 0 punti.
2. **Gli altri:** Punti pari al totale della propria mano.
3. **Penalità Assaf:** Chi chiama Yaniv senza successo riceve 30 punti.
4. **Bonus traguardo:** Raggiungere esattamente 50 o 100 punti riduce il tuo punteggio rispettivamente a 25 o 50.
5. **Eliminazione:** Raggiungere 200 punti comporta l'eliminazione.

Consigli e strategie

- I jolly sono oro: valgono 0 e ti aiutano a raggiungere rapidamente la soglia di Yaniv.
- Scartare combinazioni e sequenze elimina contemporaneamente più carte di alto valore.
- Attenzione a chiamare Yaniv se gli altri potrebbero avere mani basse: la penalità Assaf è brutale.

Consigli e strategia

Il rischio dell'Assaf è ciò che rende Yaniv avvincente. Chiama solo quando sei sicuro che gli altri non possano eguagliare il tuo basso totale.

Tenere traccia degli scarti e delle pescate degli avversari fornisce informazioni sui totali delle loro mani, aiutandoti a decidere quando chiamare Yaniv in sicurezza.