

Yaniv

Mål

- Få lägre handvärde än övriga spelare och ropa Yaniv när handen är värd fem eller mindre.
- Varje runda ger poäng efter handens kort och den som passerar 200 poäng slås ut tills bara en spelare är kvar.

Förberedelser

- Yaniv passar bäst för två till fem spelare och spelas med 54 kort alltså en vanlig kortlek med två jokrar.
- Vem som helst blandar och ger. Varje spelare får fem kort ett i taget och resten läggs som talongen alltså den nedåtvända högen som du drar nya kort från.
- Översta kortet vänds upp och startar slänghögen bredvid talongen. De kastade korten läggs uppåtvända på slänghögen.
- Första startspelaren väljs slumpmässigt och giv och spel går medurs.

Så spelar ni

1 Välj drag på din tur

- På din tur väljer du ett av två drag. Antingen anropar du genom att säga Yaniv i början av turen eller kastar du först och tar sedan exakt ett kort.

2 Ropa Yaniv vid fem eller mindre

- Anropa genom att säga Yaniv i början av turen när handens totala poängsumma är högst fem.
- Anroparen gör inget annat på turen än själva anropet.
- Efter anropet visar alla sina kort och rundan tar slut.

3 Kasta först och ta sedan ett kort

- Annars kasta först och ta sedan exakt ett kort från talongen eller föregående kast. Du kan bli av med flera kort på en tur och ändå bara ta ett.

4 Tillåtna kast

- Ett kast kan vara ett ensamt kort, ett set med minst två kort av samma valör eller en sekvens med minst tre kort i följd i samma färg.
- Set och sekvenser kastas och läggs inte ut på bordet.
- Bara en kombination får kastas per tur.

5 Joker och plock från kast

- Joker får ersätta valfritt kort i en sekvens men får inte ingå i ett set. Från ett kast med flera kort får nästa spelare bara ta första eller sista kortet.

Kortvärden och poäng

- Ess räknas som ett, knekt dam och kung som tio, joker som noll och övriga kort som sitt tryckta värde.
- Lyckat anrop ger anroparen noll poäng medan övriga skriver in sina handvärden. Rundans vinnare är spelaren med lägst handvärde och inte alltid anroparen.

Yaniv

- Har någon lika eller lägre handvärde än anroparen blir det asaf och anroparen får trettio plus eget handvärde. Vid asaf skriver även den med lägst hand in sitt handvärde.

- Ropar Mia Yaniv med fem poäng på handen och Olle också har fem blir det asaf och Mia får 5 plus 30 alltså 35 poäng. Exakt 200 sänks till 100.

Slut på runda och spel

- Totalsumman uppdateras efter varje runda och den som går över 200 poäng åker ut och lämnar spelet.
- Den med lägst handvärde i rundan börjar nästa runda. Sista kvarvarande spelare vinner.
- Om båda finalisterna passerar 200 i samma runda avgör lägst totalsumma och lika kräver ännu en runda.

Varianter

Fler lekar och Speedy Yaniv:

- Vid fyra eller fler spelare kan två lekar användas.
- Speedy Yaniv spelas med tre kort på handen.

Kluft:

- En nederländsk form heter Kluft och tar bara toppkortet från slänghögen.
- I Kluft kostar ett misslyckat rop femton poäng extra.

Nepal och anropstak:

- Nepal spelar oftast moturs och slår ut spelare över 100 poäng.
- Andra tak för anropet kan vara 6, 7, 10, 11 eller 13.

Yaniv

Poängprotokoll Yaniv. Fyll i spelarnas namn före start och använd en rad per giv eller omgång.

Runda	Anropare	Poäng	Summa