

Yaniv kortspel

Mål

- Ha strikt lägre handvärde än övriga när du ropar yaniv
- Hålla den ackumulerade poängen på högst 200

Förberedelser

- Två till fem spelare och en lek på 54 kort med två jokrar
- Dela fem kort var, ett i taget med baksidan ner
- Lägg resten som talong och vänd ett kort som start på slänghögen

Så spelar ni

1 1. Kasta

- Kasta ett ensamt kort, ett set av minst två lika valörer eller en sekvens av minst tre kort i följd i samma färg.

2 2. Ta ett kort

- Ta toppen av talongen eller första eller sista kortet i föregående kast. Du kastar alltid före draget.

3 3. Ropa yaniv

- Ropa i början av turen när handvärdet är högst fem. Du är inte tvungen att ropa.

4 4. Räkna poängen

- Lyckat rop ger anroparen 0. Asaf vid lika eller lägre ger 30 plus eget handvärde. Övriga skriver in sitt handvärde.

Poäng

- Ess 1, sifferkort sitt tryckta värde, klädda 10, joker 0
- Lyckat rop ger 0 till anroparen
- Asaf med 5 ger 35 till anroparen
- Exakt 200 sänks till 100, exakt 100 till 50

När åker någon ut?

- När den ackumulerade poängen överstiger 200
- Sista kvar vinner. Lika över 200 ger en ny runda

Varianter

Jhyap och Dhumbal: Moturs, ofta 52 kort utan jokrar, knekt 0 Felanrop 25, utslagning över 100

Kluft och Speedy: Kluft tar bara toppkortet och slår ut över 100 Speedy Yaniv spelas med tre kort i stället för fem

Yaniv kortspel

Yanivs poäng i tre fall. Fyll i spelarnas namn före start och använd en rad per giv eller omgång.

Utfall	Vad det ger
Lyckat yaniv	0 till anroparen
Asaf vid 5	35 till anroparen
166 plus 4 i asaf	34 och 200 som sänks till 100
Utslagning	över 200
Anropstak	högst 5
Joker	0 poäng och vild i sekvens