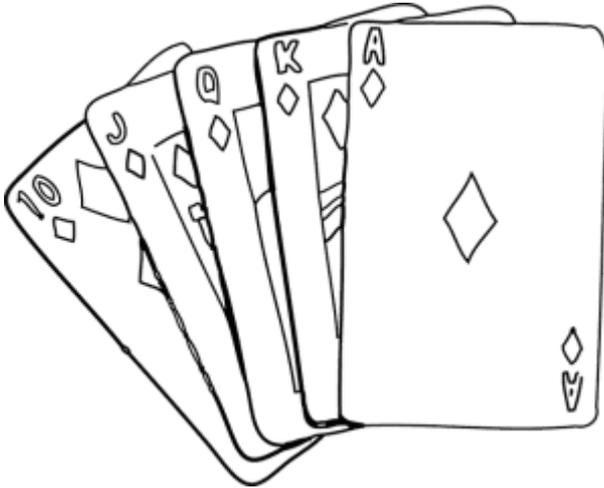


Yaniv

Nombre de joueurs : de 2 à 8 joueurs.

Matériel : un jeu de 52 cartes



But du jeu : Posséder dans sa main le moins de points possibles, afin de pouvoir dire yaniv et prendre le moins de points possible à la fin de la manche... et du jeu.

Déroulement :

Un joueur distribue 7 cartes à chaque joueur. On dispose une carte face visible dans la défausse, et le reste (face cachée) composera la pioche.

Le joueur à la droite du distributeur commence à jouer. Pour les autres manches, le vainqueur est celui qui commence.

A son tour de jeu le joueur peut envoyer **une ou plusieurs cartes de sa main** à la défausse (face visible) puis piocher une carte de la pioche ou prendre la première carte visible de la défausse au début de son tour.

Pour pouvoir défausser plusieurs cartes il faut :

- posséder plusieurs exemplaires de la même carte (exemple 2 valets, ou 3 ou 4 valets)
- posséder une suite de carte de valeur voisine et du même signe (exemple : 9 de pique , 10 de pique , valet de pique)

Les têtes (valet, dame et roi) valent dix points. Les autres cartes valent leur nombre (l'as vaut 1, le 2 vaut 2 ...)

Lorsqu'un joueur possède **moins de 10 points dans sa main au début de son tour de jeu**, il a la possibilité de dire "yaniv".

- Si ce joueur est celui qui a le moins de points en main, il gagne la manche et ne prend aucun point. Les autres joueurs prennent un nombre de points égaux au points qu'ils ont en main.

- Si ce joueur n'est pas celui qui a le moins de points en main, il se fait contrer. Ce joueur prend un malus de 40 points + les points qu'il a en main. Le ou les joueurs qui ont moins de points que lui ne prennent aucun point et gagne la manche. Les autres gagnent le nombre de points qu'ils ont en main.

Un joueur ayant exactement 50 points retombe à 0 point.

Un joueur ayant exactement 100 points retombe à 50 points.

Un joueur ayant exactement 200 points retombe à 0 point.

Le jeu s'arrête lorsqu'un joueur dépasse 200 points.