

# Dhumbal

2-5 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Einfach

Dauer: Kurz

## Reduziere deine Handsumme und rufe Dhumbal mit 5 oder weniger.

### AUFBAU

- Gib 5 Karten an jeden Spieler.
- Erstelle einen Nachzieh- und Ablagestapel.
- Der Spieler mit dem niedrigsten Kartenwert kann anfangen.

### WERTUNG

- Verlierer addieren ihre Handsummen zu ihrem Punktestand.
- Rufer bekommt 30 Strafpunkte, wenn nicht der Niedrigste.

*Tipp: Werde Bildkarten früh los und bilde Paare für effizientes Ablegen.*

### AM ZUG

- Lege eine einzelne Karte, ein Paar, einen Drilling oder eine Farb-Folge ab.
- Ziehe eine Karte vom Nachzieh- oder Ablagestapel.
- Rufe Dhumbal, wenn deine Handsumme 5 oder weniger beträgt.

Dhumbal ist ein beliebtes nepalesisches Kartenspiel, ähnlich wie Yaniv, bei dem Spieler versuchen, den Gesamtwert ihrer Hand auf eine niedrige Zahl zu reduzieren. Wenn ein Spieler sicher ist, dass seine Hand die niedrigste ist, ruft er 'Dhumbal', um die Runde zu beenden.

## Ziel

Reduziere den Gesamtpunktwert deiner Hand so niedrig wie möglich und rufe 'Dhumbal', wenn du glaubst, die niedrigste Hand zu haben. Erreiche die niedrigste kumulative Punktzahl über mehrere Runden.

## Vorbereitung

1. **Spieler:** 2 bis 5 Spieler.
2. **Deck:** Standard-52-Karten-Deck.
3. **Geben:** Gib 5 Karten an jeden Spieler. Lege die restlichen Karten als Nachziehstapel und decke eine Karte für den Ablagestapel auf.

## Spielablauf

1. **Schritt 1:** Lege in deinem Zug eine oder mehrere Karten ab: eine einzelne Karte, ein Paar, einen Drilling, einen Vierling oder eine Folge von 3 oder mehr Karten derselben Farbe.
2. **Schritt 2:** Nach dem Ablegen ziehe eine Karte entweder vom Nachziehstapel oder von der Oberseite des Ablagestapels.
3. **Schritt 3:** Wenn deine Handsumme 5 oder weniger beträgt, kannst du statt zu ziehen 'Dhumbal' rufen und die Runde beenden.
4. **Schritt 4:** Wenn Dhumbal gerufen wird, decken alle Spieler ihre Hände auf. Hat der Rufer die niedrigste Summe, addieren alle anderen ihre Handsummen zu ihren Punkteständen. Wenn jemand den Rufer erreicht oder schlägt, erhält der Rufer 30 Strafpunkte.

## Punktewertung

- Zahlenkarten zählen ihren Nennwert. Bildkarten (B, D, K) sind je 10 Punkte wert.ASSE sind 1 Punkt wert.
- Spieler sammeln Punkte über Runden an. Ein Spieler, der 100 Punkte überschreitet, scheidet aus. Der letzte verbleibende Spieler gewinnt.

## Varianten

- **Dhumbal 7:** Spieler dürfen Dhumbal rufen, wenn ihre Handsumme 7 oder weniger beträgt statt 5.
- **Joker-Dhumbal:** Füge zwei Joker mit je 0 Punkten zum Deck für mehr Optionen hinzu.

## Tipps und Strategien

---

- Werde hochwertige Karten schnell los, besonders Bildkarten mit je 10 Punkten.
- Bilde Paare oder Folgen, um mehrere Karten auf einmal abzulegen, während du nur eine zurückziehst.
- Verfolge, was Gegner ablegen, um einzuschätzen, ob das Rufen von Dhumbal sicher ist.

## Tipps & Strategie

---

Priorisiere das Ablegen von Bildkarten und bilde Paare oder Folgen für effizientes Mehrfach-Ablegen. Rufe Dhumbal früh, um Gegner mit hohen Händen zu erwischen.

Das Timing deines Dhumbal-Rufs ist die wichtigste Entscheidung. Rufst du zu früh, riskierst du eine Strafe, aber wartest du zu lange, könnte ein Gegner vor dir rufen.