

Dhumbal

2-5 jugadores

52 cartas

Dificultad: Fácil

Duración: Corta

Reduce el total de tu mano y grita Dhumbal con 5 o menos.

PREPARACIÓN

- Reparte 5 cartas a cada jugador.
- Crea una pila de robo y una pila de descarte.
- El jugador con el valor de carta más bajo puede ir primero.

PUNTUACIÓN

- Los perdedores añaden totales de mano a su puntuación.
- El gritador recibe penalización de 30 puntos si no es el más bajo.

Consejo: Descarta cartas de figura temprano y forma pares para descartes eficientes.

EN TU TURNO

- Descarta una sola, par, trío, o secuencia de traje.
- Roba una carta de la pila de robo o descarte.
- Grita Dhumbal si tu mano suma 5 o menos.

Dhumbal es un popular juego de cartas nepalí similar a Yaniv donde los jugadores intentan reducir el valor total de su mano a un número bajo. Cuando un jugador se siente confiado de que su mano es la más baja, grita 'Dhumbal' para terminar la ronda.

Objetivo

Reduce el valor total en puntos de tu mano lo más posible y grita 'Dhumbal' cuando creas que tienes la mano más baja. Alcanza la puntuación acumulativa más baja en múltiples rondas.

Configuración

1. **Jugadores:** 2 a 5 jugadores.
2. **Mazo:** Mazo estándar de 52 cartas.
3. **Reparto:** Reparte 5 cartas a cada jugador. Coloca las cartas restantes como pila de robo e invierte una carta para comenzar la pila de descarte.

Juego

1. **Paso 1:** En tu turno, descarta una o más cartas: una sola carta, un par, un trío, cuatro del mismo tipo, o una secuencia de 3 o más cartas del mismo palo.
2. **Paso 2:** Después de descartar, roba una carta de la pila de robo o la parte superior de la pila de descarte.
3. **Paso 3:** Si tu total de mano es 5 o menos, puedes gritar 'Dhumbal' en lugar de robar, terminando la ronda.
4. **Paso 4:** Cuando se grita Dhumbal, todos los jugadores revelan sus manos. Si el gritador tiene el total más bajo, todos los otros jugadores añaden los totales de sus manos a sus puntuaciones. Si alguien empata o supera al gritador, el gritador recibe una penalización de 30 puntos.

Puntuación

- Las cartas numéricas valen su valor nominal. Las cartas de figura (J, Q, K) valen 10 puntos cada una. Los Ases valen 1 punto.
- Los jugadores acumulan puntos a lo largo de las rondas. Un jugador que supera los 100 puntos es eliminado. El último jugador restante gana.

Variaciones

- **Dhumbal 7:** Los jugadores pueden gritar Dhumbal cuando el total de su mano es 7 o menos en lugar de 5.
- **Dhumbal con Comodín:** Añade dos Comodines que valen 0 puntos cada uno al mazo para más opciones.

Consejos y Estrategias

- Descarta cartas de alto valor rápidamente, especialmente cartas de figura que valen 10 puntos cada una.
- Forma pares o secuencias para descartar múltiples cartas a la vez mientras solo robas una de vuelta.
- Mantén un registro de lo que los oponentes están descartando para medir si gritar Dhumbal es seguro.

Consejos y estrategia

Prioriza descartar cartas de figura y formar pares o secuencias para descartes multi-carta eficientes. Grita Dhumbal temprano para atrapar a los oponentes con manos altas.

El momento de tu llamada Dhumbal es la decisión más crítica. Llama demasiado temprano y arriesgas una penalización, pero espera demasiado y un oponente puede llamar antes que tú.