

# Dhumbal

2-5 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Courte

## Réduire le total de votre main et appeler Dhumbal avec 5 ou moins.

### MISE EN PLACE

- Distribuez 5 cartes à chaque joueur.
- Créez une pioche et un talon de défausse.
- Le joueur avec la carte de plus faible valeur peut jouer en premier.

### SCORE

- Les perdants ajoutent leur total à leur score.
- Celui qui appelle reçoit une pénalité de 30 points s'il n'a pas le total le plus bas.

Conseil: Défaussez-vous tôt des figures et formez des paires pour des défausses efficaces.

### À VOTRE TOUR

- Défaussez une carte seule, une paire, un brelan ou une suite de même couleur.
- Piochez une carte depuis la pioche ou le talon de défausse.
- Appelez Dhumbal si le total de votre main est de 5 ou moins.

Dhumbal est un jeu de cartes népalais populaire semblable à Yaniv, où les joueurs tentent de réduire la valeur totale de leur main à un nombre faible. Quand un joueur est confiant que sa main est la plus basse, il appelle 'Dhumbal' pour terminer la manche.

### Objectif

Réduire la valeur en points de votre main au minimum possible et appeler 'Dhumbal' quand vous pensez avoir la main la plus basse. Obtenir le score cumulé le plus bas sur plusieurs manches.

### Mise en place

1. **Joueurs** : 2 à 5 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Un jeu standard de 52 cartes.
3. **Distribution** : Distribuez 5 cartes à chaque joueur. Placez les cartes restantes comme pioche et retournez une carte pour commencer le talon de défausse.

### Déroulement du jeu

1. **Étape 1** : À votre tour, défaussez une ou plusieurs cartes : une carte seule, une paire, un brelan, un carré ou une suite de 3 cartes ou plus de la même couleur.
2. **Étape 2** : Après avoir défaussé, piochez une carte depuis la pioche ou le sommet du talon de défausse.
3. **Étape 3** : Si le total de votre main est de 5 ou moins, vous pouvez appeler 'Dhumbal' au lieu de piocher, ce qui termine la manche.
4. **Étape 4** : Quand Dhumbal est appelé, tous les joueurs révèlent leurs mains. Si celui qui a appelé a le total le plus bas, tous les autres joueurs ajoutent leur total à leur score. Si quelqu'un égale ou bat celui qui a appelé, ce dernier reçoit une pénalité de 30 points.

### Décompte des points

- Les cartes numériques valent leur valeur nominale. Les figures (V, D, R) valent 10 points chacune. Les As valent 1 point.
- Les joueurs accumulent des points au fil des manches. Un joueur qui dépasse 100 points est éliminé. Le dernier joueur en jeu gagne.

### Variantes

- **Dhumbal 7** : Les joueurs peuvent appeler Dhumbal quand leur total est de 7 ou moins au lieu de 5.
- **Dhumbal avec jokers** : Ajoutez deux jokers valant 0 point chacun pour plus d'options.

## Conseils et stratégies

---

- Défaussez rapidement les cartes de forte valeur, notamment les figures qui valent 10 points chacune.
- Formez des paires ou des suites pour défausser plusieurs cartes à la fois en ne piochant qu'une seule en retour.
- Suivez ce que les adversaires défaussent pour évaluer si appeler Dhumbal est sans risque.

## Conseils et stratégie

---

Donnez la priorité à la défausse des figures et à la formation de paires ou de suites pour des défausses multiples efficaces. Appelez Dhumbal tôt pour prendre les adversaires avec des mains élevées.

Le moment choisi pour appeler Dhumbal est la décision la plus critique. Appeler trop tôt risque une pénalité, mais attendre trop longtemps risque de se faire devancer par un adversaire.