

Dhumbal

2-5 giocatori

52 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Breve

Riduci il totale della mano e chiama Dhumbal con 5 o meno.

PREPARAZIONE

- Distribuisci 5 carte a ogni giocatore.
- Crea un mazzetto di pesca e una pila degli scarti.
- Il giocatore con il valore di carta più basso può andare per primo.

PUNTEGGIO

- I perdenti aggiungono i totali della mano al loro punteggio.
- Chi chiama riceve una penalità di 30 punti se non è il più basso.

Consiglio: Elimina le figure presto e forma coppie per scarti efficienti.

AL TUO TURNO

- Scarta una singola carta, una coppia, un tris o una sequenza di seme.
- Pesca una carta dal mazzo di pesca o dalla pila degli scarti.
- Chiama Dhumbal se la tua mano totalizza 5 o meno.

Dhumbal è un popolare gioco di carte nepalese simile allo Yaniv in cui i giocatori cercano di ridurre il valore totale della propria mano a un numero basso. Quando un giocatore è fiducioso di avere la mano più bassa, chiama 'Dhumbal' per terminare il turno.

Obiettivo

Riduci il valore totale in punti della tua mano al più basso possibile e chiama 'Dhumbal' quando ritieni di avere la mano più bassa. Raggiungi il punteggio cumulativo più basso su più turni.

Preparazione

1. **Giocatori:** da 2 a 5 giocatori.
2. **Mazzo:** mazzo standard da 52 carte.
3. **Distribuzione:** distribuisci 5 carte a ogni giocatore. Posiziona le carte rimanenti come mazzetto di pesca e volta una carta per iniziare la pila degli scarti.

Svolgimento del gioco

1. **Fase 1:** nel tuo turno, scarta una o più carte: una singola carta, una coppia, un tris, un poker o una sequenza di 3 o più carte dello stesso seme.
2. **Fase 2:** dopo aver scartato, pesca una carta dal mazzetto di pesca o dalla cima della pila degli scarti.
3. **Fase 3:** se il totale della tua mano è 5 o meno, puoi chiamare 'Dhumbal' invece di pescare, terminando il turno.
4. **Fase 4:** quando viene chiamato Dhumbal, tutti i giocatori rivelano le loro mani. Se chi ha chiamato ha il totale più basso, tutti gli altri giocatori aggiungono i totali della propria mano al loro punteggio. Se qualcuno pareggia o batte chi ha chiamato, chi ha chiamato riceve una penalità di 30 punti.

Punteggio

- Le carte numeriche valgono il loro valore nominale. Le figure (F, R, Re) valgono 10 punti ciascuna. Gli Assi valgono 1 punto.
- I giocatori accumulano punti su più turni. Un giocatore che supera i 100 punti viene eliminato. L'ultimo giocatore rimasto vince.

Varianti

- **Dhumbal 7:** i giocatori possono chiamare Dhumbal quando il totale della mano è 7 o meno invece di 5.
- **Dhumbal con Jolly:** aggiungi due Jolly che valgono 0 punti ciascuno al mazzo per più opzioni.

Consigli e strategie

- Scarta rapidamente le carte di alto valore, in particolare le figure che valgono 10 punti ciascuna.
- Forma coppie o sequenze per scartare più carte contemporaneamente pesandone solo una indietro.
- Tieni traccia di cosa stanno scartando gli avversari per valutare se chiamare Dhumbal è sicuro.

Consigli e strategia

Dai priorità allo scarto delle figure e alla formazione di coppie o sequenze per scarti multipli efficienti. Chiama Dhumbal presto per cogliere gli avversari con mani alte.

Scegliere il momento giusto per chiamare Dhumbal è la decisione più critica. Chiamare troppo presto rischia una penalità, ma aspettare troppo a lungo e un avversario potrebbe anticiparti.