

Dhumbal

2-5 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Makkelijk

Duur: Kort

Verlaag je handtotaal en roep Dhumbal met 5 of minder.

OPZET

- Deel 5 kaarten aan elke speler uit.
- Maak een trek- en aflegstapel.
- De speler met de laagste kaartwaarde mag als eerste.

SCORE

- Verliezers tellen handtotalen op bij hun score.
- Roeper krijgt 30 strafpunten als niet laagste.

Tip: Gooi figuurkaarten vroeg weg en vorm paren voor efficiënte aflegonden.

AAN DE BEURT

- Leg een enkele kaart, paar, drietal of gekleurde reeks af.
- Trek één kaart van de trek- of aflegstapel.
- Roep Dhumbal als je hand 5 of minder totaal is.

Dhumbal is een populair Nepalees kaartspel vergelijkbaar met Yaniv, waarbij spelers proberen de totaalwaarde van hun hand zo laag mogelijk te krijgen. Wanneer een speler er zeker van is dat zijn hand de laagste is, roept hij 'Dhumbal' om de ronde te beëindigen.

Doel

Verlaag de totale puntwaarde van je hand zo laag mogelijk en roep 'Dhumbal' wanneer je gelooft de laagste hand te hebben. Bereik de laagste cumulatieve score over meerdere rondes.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 2 tot 5 spelers.
2. **Dek:** Standaard dek van 52 kaarten.
3. **Uitdelen:** Deel 5 kaarten aan elke speler uit. Leg de resterende kaarten als trekstapel neer en draai één kaart om om de aflegstapel te starten.

Spelverloop

1. **Stap 1:** Leg op jouw beurt één of meer kaarten af: een enkele kaart, een paar, een drietal, vier van een soort, of een reeks van 3 of meer kaarten van dezelfde kleur.
2. **Stap 2:** Trek na het afleggen één kaart van de trekstapel of de bovenkant van de aflegstapel.
3. **Stap 3:** Als je handtotaal 5 of minder is, kun je 'Dhumbal' roepen in plaats van te trekken, waarmee de ronde eindigt.
4. **Stap 4:** Wanneer Dhumbal wordt geroepen, onthullen alle spelers hun hand. Als de roeper de laagste totaalwaarde heeft, tellen alle andere spelers hun handtotaal op bij hun score. Als iemand de roeper evenaart of verslaat, ontvangt de roeper 30 strafpunten.

Scoren

- Getalkaarten zijn hun nominale waarde waard. Figuurkaarten (B, V, K) zijn elk 10 punten waard. Azen zijn 1 punt waard.
- Spelers verzamelen punten over rondes. Een speler die meer dan 100 punten bereikt, is uitgeschakeld. De laatste resterende speler wint.

Varianten

- **Dhumbal 7:** Spelers mogen Dhumbal roepen bij een handtotaal van 7 of minder in plaats van 5.
- **Joker Dhumbal:** Voeg twee jokers toe met een waarde van 0 punten elk aan het dek toe voor meer mogelijkheden.

Tips en strategieën

- Leg hoge kaarten snel af, vooral figuurkaarten die elk 10 punten waard zijn.
- Vorm paren of reeksen om meerdere kaarten tegelijk af te leggen terwijl je er maar één terugtrekt.
- Houd bij wat tegenstanders afleggen om in te schatten of Dhumbal roepen veilig is.

Tips & strategie

Geef prioriteit aan het afleggen van figuurkaarten en het vormen van paren of reeksen voor efficiënte meervoudige kaartafleggronden. Roep Dhumbal vroeg om tegenstanders met hoge handen te verrassen.

Het timedstip van je Dhumbal-roep is de meest kritieke beslissing. Roep te vroeg en je riskeert een straf, maar wacht te lang en een tegenstander kan je vóór zijn.