

# Dhumbal

2-5 jogadores

52 cartas

Dificuldade: Fácil

Duração: Curta

Reduza o total da sua mão e declare Dhumbal com 5 ou menos.

## PREPARAÇÃO

- Distribua 5 cartas para cada jogador.
- Crie um monte de compra e uma pilha de descarte.
- O jogador com a carta de menor valor pode começar.

## PONTUAÇÃO

- Perdedores somam o total da mão à pontuação.
- O declarante recebe penalidade de 30 pts se não tiver a menor mão.

Dica: Livre-se das figuras cedo e forme pares para descartes eficientes.

## NA SUA VEZ

- Descarte uma carta, par, trinca ou sequência de mesmo naipe.
- Compre uma carta do monte ou da pilha de descarte.
- Declare Dhumbal se o total da sua mão for 5 ou menos.

Dhumbal é um jogo de cartas popular do Nepal, semelhante ao Yaniv, em que os jogadores tentam reduzir o valor total da sua mão ao mínimo possível. Quando um jogador acredita que tem a mão mais baixa, ele grita 'Dhumbal' para encerrar a rodada.

## Objetivo

Reduza o valor total de pontos da sua mão ao mínimo possível e grite 'Dhumbal' quando acreditar que tem a mão mais baixa. Alcance a menor pontuação acumulada ao longo de várias rodadas.

## Preparação

1. **Jogadores:** 2 a 5 jogadores.
2. **Baralho:** Baralho padrão de 52 cartas.
3. **Distribuição:** Distribua 5 cartas para cada jogador. Coloque as cartas restantes como monte de compra e vire uma carta para iniciar a pilha de descarte.

## Jogabilidade

1. **Passo 1:** Na sua vez, descarte uma ou mais cartas: uma carta individual, um par, uma trinca, uma quadra ou uma sequência de 3 ou mais cartas do mesmo naipe.
2. **Passo 2:** Após descartar, compre uma carta do monte de compra ou do topo da pilha de descarte.
3. **Passo 3:** Se o total da sua mão for 5 ou menos, você pode gritar 'Dhumbal' em vez de comprar, encerrando a rodada.
4. **Passo 4:** Quando Dhumbal é declarado, todos os jogadores revelam suas mãos. Se o declarante tiver o menor total, todos os outros jogadores somam o total de suas mãos às suas pontuações. Se alguém empatar ou vencer o declarante, este recebe uma penalidade de 30 pontos.

## Pontuação

- Cartas numéricas valem seu valor de face. Cartas de figura (J, Q, K) valem 10 pontos cada. Ases valem 1 ponto.
- Os jogadores acumulam pontos ao longo das rodadas. Um jogador que ultrapassar 100 pontos é eliminado. O último jogador restante vence.

## Variantes

- **Dhumbal 7:** Os jogadores podem declarar Dhumbal quando o total da mão for 7 ou menos, em vez de 5.
- **Dhumbal com Coringa:** Adicione dois Coringas valendo 0 pontos cada ao baralho para mais opções.

## Dicas e Estratégias

---

- Descarte cartas de alto valor rapidamente, especialmente as figuras que valem 10 pontos cada.
- Forme pares ou sequências para descartar várias cartas de uma vez enquanto compra apenas uma de volta.
- Acompanhe o que os adversários estão descartando para avaliar se é seguro declarar Dhumbal.

## Dicas e estratégia

---

Priorize descartar figuras e formar pares ou sequências para descartes eficientes de múltiplas cartas. Declare Dhumbal cedo para pegar os adversários com mãos altas.

O momento certo para declarar Dhumbal é a decisão mais crítica. Declare cedo demais e você arrisca uma penalidade, mas espere demais e um adversário pode declarar antes de você.