

Dschamál

If you don't see it, feel it!
Qui ne peut voir,
doit sentir !



Camels are the Bedouins' most valuable possession. If you want to acquire one, you will need to be sleight of hand.

In order to fine tune their skills and to determine the best camel dealer, the Bedouins often sit together in the long evenings. They hold friendly duels over secret artefacts. But what about these duels? Dschamál will reveal the secret ...

Les chameaux sont ce que les Bédouins possèdent de plus précieux. Qui veut acquérir un de ces « vaisseaux du désert », doit faire preuve d'habileté.

Pour entraîner leur doigté et déterminer qui est le meilleur marchand de chameaux, les Bédouins passent de nombreuses longues soirées ensemble. Ils se battent en duel pour des objets secrets. Quelle est l'importance de cette coutume ? Dschamál en dévoilera le secret ...

Game equipment

- 1 black, cotton bag
- 48 coloured, wooden pieces in 4 colours and 12 shapes
- 11 black, wooden pieces
- 1 camel (also black)



Le matériel

- 1 sac en tissu noir
- 48 pièces en bois de 4 couleurs et de 12 formes
- 11 pièces en bois noires
- 1 chameau (lui aussi noir)

Before beginning, all players should take off their rings, bracelets, watches and other pieces of jewellery from their hands and wrists. Since nobody can see what happens in Dschamál bag, **fairness** is the utmost priority. Please, do not play uncouthly and do not injure yourself or other players! It is of course understood, that you may not snatch pieces from other players, hold nor hinder them deliberately. **In this game not strength, but skill is required!**

The game rules contain four different variations: "Duel over Dschamál", "The Dschamál tower", "The Dschamile threesome" and "The Children's Dschamál Happy Families".

Avant de commencer, il est conseillé aux joueurs de se débarrasser de tous les anneaux, bracelets, montres et autres bijoux qu'ils portent aux mains et aux poignets.

Comme personne ne peut voir ce qui se passe dans le sac de Dschamál, il est très important de rester **fair-play**. S'il vous plaît, ne jouez pas brutalement et ne vous blessez pas vous-mêmes ou d'autres joueurs ! Cela va de soi qu'il n'est pas permis d'arracher des pièces des mains des camarades de jeu, ni de tenir un adversaire de duel ou de gêner quelqu'un délibérément. **Ce n'est pas de prouver sa force qui compte, mais d'avoir des sensations !**

Ces règles du jeu contiennent quatre variantes : « Duel pour Dschamál », « La tour de Dschamál », « Le trois dschamil » et « Le carré Dschamál pour les enfants ».

Duel over Dschamá!l

(for 3–8 players aged 8 years and up)

Aim of the game

You hold duels. In each case two players put simultaneously one hand into the bag, in order to pull out pieces of a certain shape. The pieces that they collect become “victory pieces” as soon as all four pieces of the same shape are pulled out of the bag. The first player to collect 7 “victory pieces” wins the game.

Preparations

Each player places any blue piece in front of him onto the table. Put the camel and the other pieces into the bag.

How to play

The duel

The player with the shortest fingers places the bag for the first duel onto the table between himself and the neighbour on his left. Both players keep hold of the bag’s hem with one hand. Another player says “Dschamá!l”. At that moment, both duellists put their free hand in the bag and try to pull out a piece by digging, feeling and groping in a fair way. This piece should

- be identical with respect to another piece’s shape that is already lying in front of one of the duellists on the table

or

- be the CAMEL. In this case, the player has to yell out, “I’m the camel!”

If you think that you have found one of the afore described pieces, take it out of the bag and place it **onto the table** as quick as possible. If both players do this at nearly the same time, the other players decide **who was first**. The slower player puts his piece back into the bag unseen. (If both players produced the piece at the same time, they have to repeat the duel.)

A player who has drawn a piece out of the bag may not put his hand again in the bag (in order to pull out another piece).

The duel’s result

This depends upon the **SHAPE** of the piece that the **quicker** player pulled out of the bag. There are eight possibilities:



Duel pour Dschamá!l

(pour 3–8 joueurs à partir de 8 ans)

But du jeu

On joue en duels : deux joueurs mettent simultanément la main dans le sac pour en sortir certaines formes. Quand on a pêché quatre pièces de la même forme (il y a en tout quatre pièces de chaque forme), ces pièces deviennent des « trophées » pour celui qui les a collectionnées. Le premier à avoir rassemblé 7 « trophées » gagne la partie.

Préparatifs

Chaque joueur place une pièce bleue quelconque devant lui sur la table. Mettez le chameau et les pièces restantes dans le sac.

Déroulement du jeu

Le Duel

Le joueur dont les doigts sont les plus courts place le sac pour le premier duel entre lui et son voisin de gauche. Tous les deux tiennent le sac d’une main à l’ourlet. Un autre joueur dit : « Dschamá!l ! ». À cet instant, les deux adversaires mettent leur main libre dans le sac et essaient d’en sortir une pièce en fouillant, tâtant et tâtonnant – en restant honnête. Cette pièce devrait

- avoir la même **FORME** qu’une pièce qui se trouve déjà sur la table devant un des deux duellistes

ou

- être le **CHAMEAU**. Dans ce cas-là, le joueur doit dire « Le chameau, c’est moi ! ».

Si on pense avoir une telle pièce dans la main, on la sort du sac et la place le plus rapidement possible sur la table. Au cas où les deux joueurs le font presque simultanément, les autres joueurs décident lequel d’entre eux était plus rapide. Le joueur le plus lent remet sa pièce dans le sac sans l’avoir regardée. (Si les deux duellistes étaient exactement aussi rapides l’un que l’autre, on répète le duel.)

Le résultat du duel

Maintenant, on vérifie la **FORME** de la pièce que le joueur le plus rapide a sortie du sac. Il y a huit possibilités différentes :

If one of the following three possibilities occurs, the **quicker player** wins the duel:

1. He already possesses the shape that he pulled out.

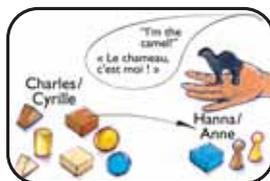
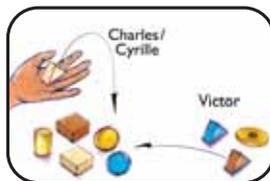
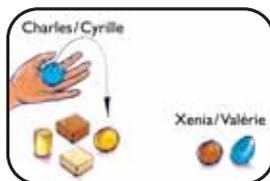
Fig.: Charles is quicker than Xenia and pulls a ball out. He has won the duel, since he already has a ball. He now places the new ball in front of him onto the table. The fact that Xenia also possesses a ball does not matter.

2. Not he, but his opponent already possesses the shape that he pulled out.

Fig.: In the duel against Victor, Charles is the quicker player. He pulls a narrow roof out of the bag. Although he does not yet have a narrow roof, Charles also wins this duel, because Victor has already several narrow roofs. Charles receives the roof he has pulled out of the bag as well as a narrow roof from Victor.

3. The player has pulled a camel out of the bag and yells out: “I’m the camel!”, before placing it onto the table.

Fig.: Hanna wins the duel against Charles, because she is quicker than he is, pulls the camel out and announces, “I’m the camel!” She takes one piece from Charles.



Si l’une des 3 possibilités suivantes se produit, c’est le joueur le **plus rapide** qui gagne le duel :

1. Il possède déjà la forme sortie du sac.

Fig.: Cyrille est plus rapide que Valérie et sort une boule du sac. Il a gagné le duel, car il possédait déjà une boule. Par conséquent, il place la nouvelle boule devant lui sur la table. Le fait que Valérie possède déjà une boule, elle aussi, n’a pas d’importance.

2. Ce n’est pas lui, mais son adversaire qui possède déjà cette forme.

Fig.: Dans le duel contre Victor, Cyrille est le plus rapide. Il sort un toit étroit du sac. Bien qu’il n’ait pas encore de toit étroit, Cyrille gagne ce duel, car Victor possède déjà des toits étroits. Cyrille reçoit le nouveau toit ainsi que, en plus, un toit étroit de Victor.

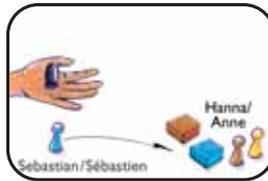
3. Il a sorti le chameau du sac et dit : « Le chameau, c’est moi ! » avant de le poser sur la table.

Fig.: Anne est plus rapide que Cyrille. Elle sort le chameau du sac et dit : « Le chameau, c’est moi ! », raison pour laquelle elle gagne le duel contre Cyrille. Elle prend une pièce quelconque de Cyrille.

If one of the following five possibilities occurs, the **slower** player wins the duel:

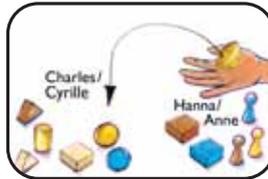
1. The piece that has been pulled out is black (but not the camel).

Fig.: Sebastian is quicker than Hanna, but pulls out a black piece. Hanna wins the duel and Hanna removes one of Sebastian's pieces.



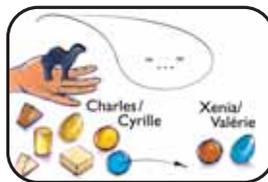
2. Neither of the two duellists has a piece with the shape that has been pulled out.

Fig.: Hanna is quicker than Charles. She has pulled a yellow egg out. However neither she nor Charles possesses an egg. Charles gets the yellow egg.



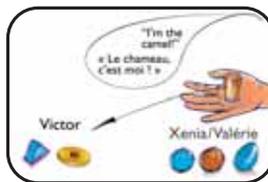
3. A camel has been pulled out, but the quicker player did not announce: "I'm the camel!", before placing it onto the table.

Fig.: Charles was quicker than Xenia and pulled out the camel, but he forgot to say, "I'm the camel!" So Xenia takes away any one of Charles' pieces.



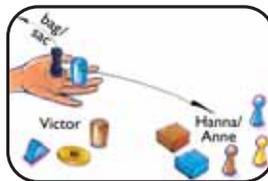
4. If a player announces "I'm the camel!", even though he has not pulled the camel out of the bag, he has to give the piece along with another piece that he has already collected to his opponent. If the player who said "I'm the camel!" pulls out a black piece, his opponent removes one of the stones that he has already collected from him. If both players say "I'm the camel!" by mistake, they have to repeat the duel.

Fig.: Xenia pulls out a coloured piece and says "I'm the camel!" Victor receives the piece that has been pulled out.



5. If the quicker player (mistakenly) pulls out two or more pieces, he loses the duel. He puts the pulled out black pieces back into the bag and gives his opponent the pulled out coloured pieces.

Fig.: Victor is quicker than Hanna, but he pulls out two pieces. Hanna gets the coloured piece. The black piece goes back into the bag.



Si l'une des cinq possibilités suivantes se produit, c'est le joueur le **plus lent** qui gagne le duel :

1. La pièce sortie du sac est noire (mais ce n'est pas le chameau).

Fig. : Sébastien était certes plus rapide qu'Anne, mais il a sorti une pièce noire du sac. Pour cette raison, Anne gagne le duel contre Sébastien. Anne prend une pièce de son choix à Sébastien.

2. Aucun des deux adversaires ne possède la forme sortie du sac.

Fig. : Anne a été plus rapide que Cyrille, elle a sorti un œuf jaune du sac. Cependant, ni Anne, ni Cyrille ne possède d'œuf. Cyrille reçoit l'œuf jaune.

3. La pièce sortie du sac est le chameau, mais le joueur le plus rapide n'a pas dit « Le chameau, c'est moi ! » avant de le poser sur la table.

Fig. : Cyrille est plus rapide que Valérie et sort le chameau du sac, mais il oublie de dire « Le chameau, c'est moi ! ». Valérie prend une pièce quelconque à Cyrille.

4. Si un joueur dit « Le chameau, c'est moi ! » bien qu'il n'ait pas sorti le chameau du sac, il doit donner la pièce qu'il a sortie à son adversaire. Si le joueur qui a dit « Le chameau, c'est moi ! » sort une pièce noire du sac, son adversaire lui prend une des pièces qu'il a déjà collectionnées. Si les deux joueurs disent par erreur « Le chameau, c'est moi ! », ils doivent recommencer le duel.

Fig. : Valérie sort une pièce de couleur du sac et dit « Le chameau, c'est moi ! ». Victor reçoit la pièce que Valérie a sortie du sac.

5. Si on est le joueur le plus rapide, mais qu'on a sorti (par mégarde) deux ou plusieurs pièces du sac, on a perdu le duel. On remet dans le sac les pièces noires sorties du sac et donne à son adversaire les pièces de couleur sorties du sac.

Fig. : Victor est certes plus rapide qu'Anne, mais il sort deux pièces du sac. Anne reçoit la pièce de couleur. On remet dans le sac la pièce noire sortie.

You may never give "victory pieces" to the winner of a duel (see chapter: "The victory pieces").

If the camel or a black piece has been pulled out of the bag, it is now put back into the bag.

The loser of the duel does not have any pieces

If the loser of a duel does not have a piece to give to the winner, the winner is to reach his hand back into the bag to pick out a coloured piece. The shape of the piece may not match the shape of any piece that is presently lying in front of ANY of the other players. If he succeeds, he may keep the piece, otherwise he has to put it back into the bag.

Les pièces qu'un perdant de duel donne au gagnant ne doivent pas être des « trophées » (voir chapitre : « Les trophées »).

Si un joueur a sorti du sac le chameau ou une pièce noire, on remet maintenant cette pièce dans le sac.

Le perdant du duel n'a pas de pièces ...

Il est possible qu'un perdant du duel devant donner une pièce au gagnant n'ait pas de pièce. Dans ce cas-là, le gagnant met sa main de nouveau dans le sac pour en sortir une pièce de couleur d'une forme qu'AUCUN JOUEUR ne possède encore. S'il y parvient, il peut garder cette pièce. Sinon, il doit la remettre dans le sac.

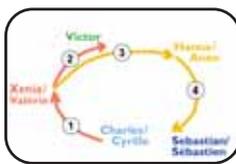
The following duels

If you are playing in a group of three, play in turns. You may also play in this manner in bigger groups. If you want to achieve that each player once fights a duel with each other player, you should keep to the following duel order (for four or more players):

- The player who wins a duel becomes “master of the pieces”.
- If a player defeats the “master of the pieces”, he matches up against his own neighbour.
- If the “master of the pieces” wins a duel, he fights the following duel against the neighbour on the loser’s left.

Fig.: Xenia first wins against Charles ①, then against Victor ②. She remains “lady of the pieces”. Now, Xenia loses against Hanna ③. Hanna becomes the new “lady of the pieces”. Afterwards, Hanna wins the duel against the neighbour on her left, Sebastian ④. Her next opponent will be Charles.

The arrows' colours show the winner of the duels.



Les duels suivants

Dans la partie à trois, on joue toujours à tour de rôle. On peut aussi jouer de cette manière, si plus de joueurs participent. Pour que chacun se batte en duel avec chacun, dans les groupes avec quatre joueurs ou plus, il est recommandé de respecter l'ordre de duel suivant :

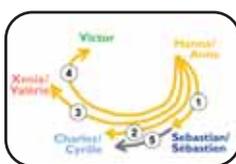
- Le joueur qui gagne un duel devient le « seigneur des pièces ».
- Celui qui gagne contre « le seigneur des pièces » se bat contre son propre voisin de gauche.
- Si « le seigneur des pièces » gagne un duel, il mène le duel suivant contre le voisin de gauche du perdant.

Fig. : Valérie gagne contre Cyrille ① et Victor ②, l'un après l'autre. Elle reste donc « la maîtresse des pièces ». Maintenant, Valérie perd contre Anne ③. Anne devient la nouvelle « maîtresse des pièces ». Ensuite, Anne gagne son duel contre son voisin de gauche, Sébastien ④. Son adversaire suivant est Cyrille.

La couleur des flèches indique à chaque fois le vainqueur des duels.

If a player manages to win every duel against all other players, one after another, he does not take part in the following duel. The neighbour on his left becomes “master of the pieces” instead and duels against the neighbour on his own left.

Fig.: Hanna has first defeated Sebastian ①, and then Charles ②, Xenia ③ and Victor ④, one after another. The neighbour on her left, Sebastian, becomes the new “master of the pieces” now. He has to fight against Charles ⑤.

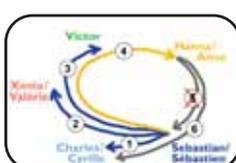


Si un joueur arrive à battre tous les autres joueurs à tour de rôle dans des duels, il ne participe pas au duel suivant. Au lieu de cela, son voisin de gauche devient le nouveau « seigneur des pièces ». Il se bat contre son propre voisin de gauche.

Fig. : D'abord, Anne a gagné contre Sébastien ① et puis elle gagne tous les duels contre Cyrille ②, Valérie ③ et Victor ④, l'un après l'autre. Maintenant, son voisin de gauche, Sébastien, devient le nouveau « seigneur des pièces ». Il se bat ensuite contre Cyrille ⑤.

The loser of the duel does not take part in the following duel. If necessary, he is skipped so that the neighbour on his left has to duel. This rule does not apply if you are playing in a group of three.

Fig.: When Sebastian has won his duels against Charles ①, Xenia ② and Victor ③, one after another, he loses against the neighbour on his right, Hanna ④. As new “lady of the pieces”, Hanna should now duel against the neighbour on her left, Sebastian. But since Sebastian ⑤ has lost the preceding duel, he is skipped, so that Hanna now matches up against Charles ⑥.



Le perdant d'un duel ne participe pas au duel suivant. Le cas échéant, on le saute (c'est-à-dire que son voisin de gauche participe au duel). Cette règle ne s'applique pas dans la partie à trois.

Fig. : Après que Sébastien a gagné ses duels contre Cyrille ①, Valérie ②, et Victor ③, à tour de rôle, il perd contre sa voisine de droite, Anne ④. Nouvelle « maîtresse des pièces », Anne devrait maintenant se battre contre son voisin de gauche, Sébastien. Mais comme Sébastien ⑤ a perdu le duel précédent, on le saute. Anne se présente donc au duel contre Cyrille ⑥.

Both duellists do not have any pieces ...

If, at the beginning of a duel, neither of the duellists possesses a piece (or they only possess “victory pieces”), they are to pull a coloured piece out of the bag and place it in the centre of the table as a “deciding piece”. If it is possible, the “deciding piece” should have a shape that none of the other players already possess.

The quicker player wins the duel, if he pulls a piece out of the bag matching the shape of the deciding piece. He then gets the deciding piece and in addition the piece that was pulled from the bag.

The quicker player also wins the duel, if he pulls the camel out of the bag and yells out: “I’m the camel!”. However, he does not get the deciding piece. He puts the camel back into the bag.

If the quicker player loses the duel, his opponent gets the deciding piece. The piece that has been pulled out is put back into the bag.

Aucun des duellistes ne possède de pièce ...

Si, au début du duel, aucun des deux joueurs n'a encore de pièces (ou seulement des « trophées »), on sort une pièce de couleur du sac et on la place comme « pièce décisive » au milieu de la table. La « pièce décisive » devrait avoir une forme qu'aucun joueur ne possède encore, dans la mesure du possible.

Dans ce cas-là, le joueur le plus rapide gagne le duel pourvu qu'il sorte une pièce de cette forme du sac. Il reçoit donc la pièce décisive et en supplément celle qu'il a sortie du sac.

Le joueur le plus rapide gagne également le duel s'il sort le chameau du sac et dit « Le chameau, c'est moi ! ». Cependant, dans ce cas-là, il ne reçoit que la pièce décisive et remet le chameau dans le sac.

Si le joueur le plus rapide perd le duel, son adversaire reçoit la pièce décisive. Le perdant doit remettre dans le sac la pièce qu'il a sortie.

The “victory pieces”

As soon as all four pieces of the same shape lie in front of the players, they become “victory pieces”. Each player who possesses victory pieces, places them separately from the other collected pieces. Victory pieces are safe; you cannot lose them during duels.

End of the game and winner

The first player to collect 7 “victory pieces” wins the game.

The Dschamál Tower

(for 3–6 players aged 10 years and up)

Aim of the game

Players hold duels over pieces. The coloured pieces are used to build towers and to collect victory points. Players collect the black pieces, which represent negative points, if you have only a few of them. But you receive victory points, if you have the most. The first player to build a tower with seven pieces finishes the game. The player with the most victory points wins the game.

Preparations

Take out the four eggs. At the beginning, all other pieces are put into the bag.

How to play

Players hold duels. It would be advisable to hold the duels **beside** the table, since **you will need the table space to build your towers**.

During the duel, the player who pulls a piece out of the bag first

- keeps it, if he does not yet possess a piece of this shape. (This rule also applies for black pieces.)
- gives it to any other player, if he already possesses a piece of this shape. (The recipient may already have pieces of this shape.)
- proceeds in the following way, if he has pulled the camel out of the bag: he may either give a black piece that he has already collected to another player or take away a black piece from another player, if it's possible.

(In this game, the *slower* duellist also puts back his piece that he pulled out into the bag immediately.)

If the quicker player (mistakenly) pulls out two or more pieces, he has lost the duel. He puts all pulled out pieces and the uppermost piece of his tower back into the bag. His opponent becomes the “master of the pieces”.

Building a tower

Each player builds his own tower using the pieces he wins during the game. You have to incorporate each coloured piece you get immediately into your own tower. The first piece serves as the foundation. Only this “base piece” may touch the table. You must incorporate all other pieces in your own tower so that it does not collapse. However, once the piece has been laid you may not touch it any longer. You may move other pieces of the tower only by touching them with the piece that you want to incorporate into the tower.

Les « trophées »

Au moment où toutes les pièces d'une forme (4 au total) se trouvent devant les joueurs sur la table, elles deviennent, pour les joueurs qui les possèdent, autant de « trophées » que chaque joueur a de pièces de cette forme devant lui. Les joueurs qui possèdent des trophées les placent séparément des autres pièces qu'ils ont gagnées. On ne peut pas perdre de trophées pendant des duels – ils sont en lieu sûr.

Fin de la partie et gagnant

Le premier à avoir rassemblé 7 « trophées » a gagné.

La tour de Dschamál

(pour 3–6 joueurs à partir de 10 ans)

But du jeu

Les joueurs se battent en duel pour recevoir des pièces. On utilise les pièces de couleur pour construire des tours ; en outre, elles rapportent des points de victoire. Les pièces noires qu'on a devant soi rapportent des points négatifs, si on en a peu. En revanche, si on a le plus grand nombre de pièces noires, on reçoit des points positifs. Quand un joueur a construit une tour de sept pièces, la partie est finie. Le joueur qui a obtenu le plus de points (de victoire) a gagné.

Préparatifs

On met à part les quatre œufs. Au début, toutes les autres pièces se trouvent dans le sac.

Déroulement du jeu

On mène ici aussi des duels. Le mieux, c'est de mener ses duels à côté de la table, parce que sur la table, on construit des tours dans cette variante ...

Le premier à sortir une pièce du sac pendant le duel

- la garde, s'il n'a pas encore de pièce de cette forme. (Cette règle s'applique aussi pour les pièces noires.)
- la donne à un joueur quelconque, s'il possède déjà une pièce de cette forme. (Le destinataire de la pièce peut déjà posséder des pièces de cette forme.)
- procède de la manière suivante s'il a sorti le chameau du sac : il peut soit donner une des pièces noires qu'il a déjà collectionnées à n'importe quel autre joueur, soit prendre une pièce noire à n'importe quel autre joueur, s'il en a.

(Dans cette variante, le duelliste le plus lent remet aussi la pièce qu'il a sortie du sac tout de suite dans le sac.)

Si on est le joueur le plus rapide, mais qu'on a sorti (par mégarde) deux ou plusieurs pièces du sac, on a perdu le duel. On remet dans le sac toutes les pièces qu'on a sorties ainsi que la pièce la plus haute de sa tour. Son adversaire devient le « seigneur des pièces ».

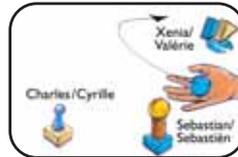
La construction de la tour

Chaque joueur construit sa propre tour avec les pièces qu'il obtient au cours de la partie. On doit immédiatement intégrer dans sa tour toutes les pièces de couleur qu'on obtient. La première pièce sert de base. C'est la seule pièce qui peut toucher la table. On doit intégrer toutes les autres pièces dans sa tour de manière à ce que celle-ci ne s'écroule pas. Mais un joueur ne peut plus toucher les pièces qui constituent déjà sa tour. Ce n'est qu'en les touchant avec la nouvelle pièce à intégrer, qu'on peut déplacer les autres pièces de la tour.

Black pieces are not incorporated into the towers, but placed onto the table in front of the corresponding player (until the end of the game).

If a tower collapses, the player puts the coloured pieces that have fallen off the foundation back into the bag. The foundation and the pieces that are still intact (and do not touch the table), remain where they are. The player is to now build upon it. You keep all black pieces that you have collected until the collapse of your tower. (If a tower collapses through no fault of the player's own – for example, since another player knocks against the table –, the tower has to be rebuilt in the same arrangement.)

Fig.: Sebastian was quicker than Charles. He has pulled a ball out of the bag. But as there is already a ball in his tower, he gives the ball to Xenia. She must now incorporate it into her tower



The following duel

The rules of the game, "Duel over Dschamál" apply without any modification. However, in this game, the winner of the duel is always the first player to pull a piece out of the bag.

End of the game and winner

The first player to incorporate 7 pieces into his own tower ends the game. Now, all players receive victory points:

For each piece that is incorporated into the tower at the end of the game, you receive 1 victory point.

The player with the most black pieces gets three victory points. In the case of a tie, each involved player receives two victory points. In this case, there is no player with the second most black pieces.

The player who possesses the second most black pieces receives one victory point. If there are several players with the second most black pieces, each involved player receives one victory point.

Each player who has neither the most nor the second most black pieces, loses 1 point for each black piece that he has acquired.

The player with the most victory points wins the game.

Example of an evaluation

(Fig.): Charles has finished the game because he has incorporated seven pieces into his tower. He has one black piece. Sebastian has collected 2 black pieces and has built a tower with 6 coloured pieces. Victor possesses 3 black pieces and a tower with 5 coloured pieces. Xenia has collected 3 black pieces, too, and has built a tower consisting of 4 pieces.

So, they receive the following victory points:

Charles: 7 minus 1 = 6

(7 points for his tower consisting of seven pieces; minus 1, since he has one, but neither the most nor the second most black pieces)

Sebastian: 6 minus 2 = 4

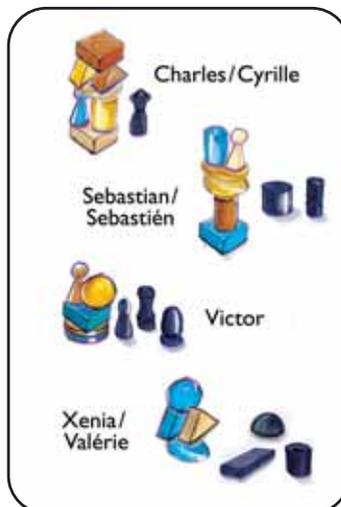
(6 points for his tower consisting of six pieces; minus 2, since he has two but neither the most nor the second most black pieces)

Victor: 5 plus 2 = 7

(5 points for his tower consisting of five pieces; plus 2, since he has the most black pieces, like Xenia)

Jasmine: 4 plus 2 = 6

(4 points for her tower consisting of four pieces; plus 2, since she has the most black pieces, like Victor)



Les pièces noires ne sont pas intégrées dans les tours, mais on les place devant soi sur la table (et elles y restent jusqu'à la fin de la partie).

Si une tour s'écroule, le joueur concerné remet les pièces de couleur qui sont tombées de la base dans le sac. La base et les pièces qui sont restées en place (sans toucher la table) restent dans le même état et constituent la tour qu'il faudra désormais compléter au cours de la partie. On garde toutes les pièces noires qu'on a collectionnées jusqu'à l'écroulement de sa tour. (Au cas où une tour s'écroule à cause d'autrui – par exemple parce qu'un autre joueur pousse la table – on la reconstruit comme à l'origine.)

Fig.: Sébastien était plus rapide que Cyrille. Il a sorti une boule du sac. Dans sa tour, il y a déjà une boule. Pour cette raison, il donne la boule à Valérie qui l'intègre tout de suite dans sa propre tour.

Le duel suivant

Les règles de « Duel pour Dschamál » s'appliquent, inchangées. Dans cette variante, le premier à sortir une pièce du sac est le gagnant du duel.

Fin de la partie et gagnant

Le premier à avoir intégré 7 pièces dans sa tour termine le jeu. Maintenant, les joueurs reçoivent des points de victoire :

À la fin de la partie, on reçoit 1 point (de victoire) pour chaque pièce qui se trouve dans sa tour.

Le joueur qui possède le plus grand nombre de pièces noires reçoit trois points. Si deux ou plusieurs joueurs sont à égalité quant aux pièces noires, chacun d'entre eux reçoit deux points. Dans ce cas-là, il n'y a pas de « deuxième meilleur » en ce qui concerne le nombre de pièces noires.

Le joueur qui a le deuxième plus grand nombre de pièces noires reçoit un point pour elles. Cette règle s'applique aussi si plusieurs joueurs ont le deuxième plus grand nombre de pièces noires.

Chaque joueur qui possède ni le plus grand nombre de pièces noires, ni le deuxième plus grand nombre, reçoit un point négatif par pièce noire qui se trouve devant lui sur la table.

Le joueur qui a obtenu le plus de points gagne la partie.

Exemple d'évaluation

(Fig.) : Cyrille a terminé la partie, parce qu'il a intégré sept pièces dans sa tour. Il possède une pièce noire. Sébastien a 2 pièces noires et a construit une tour de 6 pièces de couleur. Victor possède 3 pièces noires et sa tour compte 5 pièces de couleur. Valérie a en tout 3 pièces noires et a construit une tour de 4 pièces.

Il en résulte les points suivants :

Cyrille : 7 moins 1 = 6

(7 points pour sa tour de sept pièces, moins 1 parce qu'il a une pièce noire, mais ni le plus grand nombre, ni le deuxième plus grand nombre.)

Sébastien : 6 moins 2 = 4

(6 points pour sa tour de six pièces, moins 2, comme il a deux pièces noires – donc ni le plus grand nombre, ni le deuxième plus grand nombre de pièces noires.)

Victor : 5 plus 2 = 7

(5 points pour sa tour de cinq pièces, plus 2, parce qu'il a – comme Valérie – le deuxième plus grand nombre de pièces noires.)

Valérie : 4 plus 2 = 6

(4 pour sa tour de quatre pièces, plus 2, parce qu'elle a – comme Victor – le deuxième plus grand nombre de pièces noires.)

The Dschamile* threesome

(*dschamil = Arabian "beautiful")

(for 3–8 players aged 10 years and up)

Aim of the game

Players duel in a group of three: Three players put their hands simultaneously into the bag in order to find certain pieces. As in the game, "Duel about Dschamál", the collected pieces become "victory pieces", as soon as all four pieces of the same shape are pulled out of the bag. The first player to collect 7 "victory pieces" wins the game.

Preparations

Each player places any yellow piece in front of him onto the table. Fill the bag with the other pieces.

How to play

You do not match up one on one, but IN A GROUP OF THREE. The player with the longest fingers matches up first against the neighbours on his left and right. All three players put their hands simultaneously into the bag; try to find a piece and to place it onto the table. The slowest player puts the piece that he has pulled out back into the bag unseen.

The **quickest player** wins the match, if he fulfils condition A or B:

Condition A:

- The piece that the player has pulled out of the bag must be identical in shape to any piece that already lies on the table in front of one of the contestants.

Condition B:

- The player has pulled the CAMEL out of the bag and yelled out: "I'm the camel!"

If the quickest player has won the contest, the second quickest player puts his piece back into the bag.

However, if the quickest player does not fulfil at least one of the two conditions, verify if the **second quickest** fulfils condition A or condition B. If this is the case, he wins the contest. If this is not the case, the slowest player of the contest wins (although he has no piece).

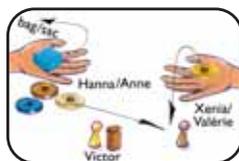
Fig.: Xenia wins the contest against Hanna and Victor. It's true that Hanna was the first to pull a piece out – but it was a die, which neither of her opponents had possessed. Xenia was quicker than Victor and pulled a disc with a hole out of the bag. Since Hanna has three discs with a hole, Xenia does not only get the disc that he pulled out of the bag, but also one of Hanna's discs.

By the way: All four discs with a hole are now on the table and become victory pieces for Hanna and Xenia.

If the quickest or the second quickest player wins the contest in a group of three, he receives

- the coloured pieces that he pulled out of the bag.
- from each contestant one piece with the shape of which is identical to the piece he has pulled out, if the contestants possess (at least) one corresponding piece.

If the slowest player wins the contest, he receives the coloured pieces that his two opponents have pulled out of the bag.



Le trois dschamil*

(*dschamil = en arabe « beau »)

(pour 3–8 joueurs à partir de 10 ans)

But du jeu

Les joueurs se battent à trois : simultanément, trois joueurs portent la main dans le sac pour y trouver certaines pièces. Comme dans la variante « Duel pour Dschamál », les pièces collectionnées deviennent des « trophées » au moment où les quatre pièces de la même forme se trouvent sur la table. Le premier à collectionner 7 « trophées » gagne la partie.

Préparatifs

Chaque joueur place une pièce jaune quelconque devant lui sur la table. Mettez les pièces restantes dans le sac.

Déroulement du jeu

On ne joue pas en duel, mais en COMBATS A TROIS : d'abord, le joueur dont les doigts sont les plus longs se bat contre ses voisins de gauche et de droite. Les trois joueurs portent simultanément la main dans le sac pour en sortir une pièce et la placer sur la table. Le joueur le plus rapide et le deuxième joueur placent la pièce qu'ils ont sortie du sac sur la table. Le joueur le plus lent remet sa pièce dans le sac sans la regarder.

Le joueur le **plus rapide** gagne le COMBAT A TROIS s'il remplit les conditions A ou B :

Condition A :

- La pièce qu'il a sortie du sac a la même FORME qu'une pièce qui se trouve déjà sur la table devant un des participants du combat à trois.

Condition B :

- Il a sorti du sac le CHAMEAU en disant « Le chameau, c'est moi ! ».

Si le joueur le plus rapide a gagné le combat à trois, le deuxième remet sa pièce dans le sac.

Mais si le joueur le plus rapide n'a rempli aucune des deux conditions, on regarde si le **deuxième plus rapide** remplit l'une des conditions A ou B. Si c'est le cas, il a gagné le combat à trois. Sinon, le joueur le plus lent a gagné le combat à trois (bien qu'il n'ait pas de pièce).

Fig. : Valérie gagne le combat à trois contre Anne et Victor. Certes, Anne était la première à sortir une pièce du sac, mais c'était un dé qu'aucun des participants du combat à trois ne possède. Valérie était plus rapide que Victor et a sorti du sac un disque troué. Comme Anne possède déjà des disques troués, Valérie reçoit non seulement le disque qu'elle a sorti du sac, mais aussi l'un des disques d'Anne.

A propos : maintenant, tous les quatre disques troués se trouvent sur la table et deviennent des trophées pour Anne et Valérie.

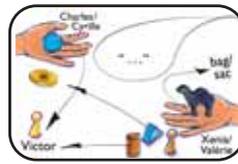
Si le joueur le plus rapide ou le deuxième plus rapide gagne le combat à trois, il reçoit

- la pièce de couleur qu'il a sortie du sac.
- de chaque participant du combat à trois une pièce dont la forme correspond à la pièce qu'il a sortie du sac, si ce participant en possède (au moins) une.

Si le joueur le plus lent gagne le combat à trois, il reçoit les pièces de couleur que ses deux adversaires ont sorties du sac.

If the winner has pulled the camel out of the bag and said “I’m the camel!”, he may choose any one piece from each opponent, so long as it is not a victory piece.

Fig.: Charles was quicker than Xenia; Victor was slower than he was. Charles has pulled out a blue ball that neither Xenia nor Victor possesses. Therefore, Charles does not win the contest. Xenia was the second quickest player and has pulled the camel out of the bag. She would have won the contest, if only she would not have forgotten to say “I’m the camel!” But since she has forgotten to say it, Victor wins the contest. He receives the ball that Charles has pulled out of the bag.



Si le gagnant du combat à trois a sorti le chameau du sac en disant « Le chameau, c’est moi ! », il reçoit de chacun de ses deux adversaires une pièce de son choix (mais pas un « trophée »).

Fig.: Cyrille était plus rapide que Valérie, et Victor était le plus lent. Cyrille a sorti la boule bleue du sac que personne d’entre eux ne possède encore. Pour cette raison, il n’a pas gagné le combat à trois. Valérie était la deuxième plus rapide et a sorti le chameau du sac. Elle aurait été la gagnante du combat à trois, si elle n’avait pas oublié de dire « Le chameau, c’est moi ! ». Mais comme elle a oublié de le dire, Victor a gagné le combat à trois. Il reçoit la boule que Cyrille a sortie du sac.

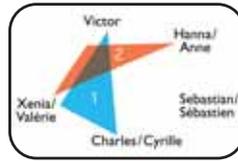
None of the opponents possesses a piece

The rules of “Duel over Dschamál” apply. If the quickest player loses the contest, the second quickest player gets the deciding piece. The slowest player receives the coloured piece pulled out by the quickest player.

The next contest in a group of three

You play clockwise: If you sit between your two opponents during a contest in a group of three, you play next against the neighbour on your left and the neighbour on his left.

Fig.: Charles, Xenia and Victor have just finished a contest. Xenia, Victor and Hanna will battle out the next contest. Afterwards, Victor and Hanna fight against Sebastian.



End of the game and winner

The first player to collect 7 “victory pieces” finishes and wins the game.

Aucun des duellistes ne possède de pièce ...

On applique ici les règles de « Duel pour Dschamál ». Si le joueur le plus rapide perd le combat à trois, le deuxième plus rapide reçoit la pièce décisive. Le joueur le plus lent reçoit la pièce de couleur que le joueur le plus rapide a sortie du sac.

Le combat à trois suivant

On joue à tour de rôle : celui qui, pendant le combat à trois précédent, se trouvait au milieu de ses deux adversaires, se bat maintenant contre son voisin de gauche et le voisin de gauche de celui-ci.

Fig. : Cyrille, Valérie et Victor se sont battus pendant le combat à trois précédent. Donc, Valérie, Victor et Anne se battent maintenant pour le combat à trois suivant. Ensuite, on continue avec le combat à trois entre Victor, Anne et Sébastien.

Fin de la partie et gagnant

Le premier à avoir rapporté 7 « trophées » a gagné.

Children’s Dschamál Happy Families (3 – 6 players aged 5 years and up)

Preparations

Each player places any two blue pieces in front of him onto the table. You do not need the camel for this game. Fill the bag with the remaining pieces.

How to play

Players again hold duels. You play clockwise. If it is your turn, you duel against the neighbour on your left.

During the duel, the first one to pull a piece out of the bag waits until the second player also has pulled out a piece. Then, look at the pieces. The quickest player ...

- ... keeps the pulled out piece, if he already has pieces matching this shape.
- ... puts the pulled out piece back into the bag, if he does not yet have a piece of this shape. (For this reason, you always put black pieces back into the bag, for example.) In this case, if the slower player already possesses a piece matching the shape, he may keep it. Otherwise, he has to put it back into the bag.

Aim of the game

The first to collect four pieces of the same shape wins the game.

Publisher: Zoch Verlag, Copyright: 2005, Author: Thomas Liesching
Illustration: Eva Paster, Translation: Birgit Janka

“Dschamál” is a game of perception, which entails a physical element. The game is to be played at the user’s risk. The editor of the Zoch Verlag is not liable and does not accept responsibility for any physical damages that could be caused by the careless, improper or uncouth use of the games equipment. Always play “Dschamál” in a fair way and do not injure yourself or other players!

Le carré Dschamál pour les enfants (3 – 6 joueurs à partir de 5 ans)

Préparatifs

Chaque joueur place deux pièces bleues quelconques devant lui sur la table. On met le chameau de côté. Mettez les pièces restantes dans le sac.

Déroulement du jeu

Dans cette variante, on joue des duels. On joue à tour de rôle. Le joueur dont c’est le tour se bat contre son voisin de gauche.

Au cours du duel, le premier à sortir une pièce du sac attend jusqu’à ce que le deuxième joueur ait aussi sorti une pièce. Ensuite, on observe la situation. Le joueur plus rapide ...

- ... garde la pièce sortie du sac, s’il possède déjà cette forme.
- ... remet la pièce sortie dans le sac, s’il n’a pas encore de pièce de cette forme. (Pour cette raison, on remet toujours les pièces noires dans le sac.) Dans ce cas-là, on regarde quelle pièce le joueur le plus lent a sortie du sac. S’il a tiré une pièce qu’il possède déjà, il peut la garder. Sinon, il doit la remettre dans le sac.

But du jeu

Le premier à placer quatre pièces de la même forme devant lui sur la table gagne la partie.

Publié par Zoch Verlag, Copyright : 2005, Auteur : Thomas Liesching
Illustration : Eva Paster, Traduction : Birgit Janka

« Dschamál » est un jeu d’action sensitif qu’on joue en se servant de son corps. Par principe, l’utilisation du jeu se fait à ses risques et périls. La maison d’édition Zoch Verlag décline toute responsabilité en cas de dommages physiques qui pourraient se produire à cause de l’utilisation inappropriée et brutale du matériel de ce jeu. Jouez à « Dschamál » toujours franc jeu et veillez à ne pas vous blesser vous-mêmes, ni d’autres joueurs !