Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Dschamal

« Celui qui ne voit pas doit ressentir »

Contenu

1 sac en coton
48 pièces de bois colorées en quatre couleurs et douze formes
11 pièces de bois noires

Avant de jouer, tous les joueurs doivent enlever leurs bagues, bracelets, montres et autres bijoux de leurs mains et poignets. Puisque personne ne peut voir ce qui se passe à l'intérieur du sac, on doit respecter quelques règles :

On ne doit pas jouer durement ni blesser les autres joueurs. Cela veut dire qu'entre eux, ils ne sont pas autorisés à arracher des pièces des mains de leur adversaire, ni tenir la main de son adversaire. Il ne s'agit pas d'une épreuve de force mais de ressenti et de doigté. Ces règles s'appliquent pour toutes les variantes de Dschamal.

Duell um Dschamal

Pour 3 à 8 joueurs, à partir de 8 ans

But du jeu

On joue sous forme de duels : à chaque fois, deux joueurs se saisissent du sac ensemble afin de trouver une pièce déterminée. Les pièces qui se ressemblent deviennent des pierres gagnantes quand les quatre identiques sont sorties. Celui qui possède 7 pierres gagnantes emporte la partie.

Préparation

Chaque joueur place une pièce bleue quelconque devant lui. Le chameau et les autres pièces sont placées dans le sac.

Déroulement du jeu

Le duel :

Le joueur avec les plus petits doigts prend le sac et commence le premier duel avec son voisin de gauche. Les deux joueurs tiennent le sac d'une main au niveau de l'ourlet. Un autre joueur crie : « Dschamal ». Alors, les deux joueurs cherchent avec leur main libre en fouillant, sentant, testant et ressortent une pièce.
Cette pièce peut :

- être de la même forme que celles possédées par les duellistes

ou

- être le chameau. Dans ce cas, le joueur qui a sorti le chameau doit crier « A moi le chameau » avant de la poser sur la table*

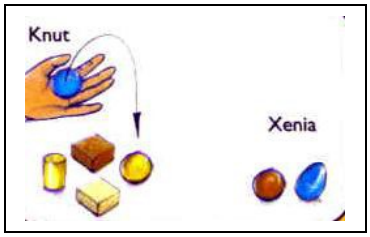
Celui qui croit avoir la bonne pièce la prend, la sort du sac et la pose sur la table. Quand les deux joueurs le font, on regarde celui qui a été le plus rapide. Le plus lent replace alors la pièce qu'il vient de piocher dans le sac. Si les deux joueurs ont été aussi rapides l'un que l'autre, on replace leurs pièces dans le sac et le duel recommence. Quand une pièce a été sortie du sac, on ne peut plus repiocher une autre pièce.

Le résultat du duel

Il existe 8 cas de figure.
Dans les trois premiers cas, le joueur le plus rapide emporte le duel.

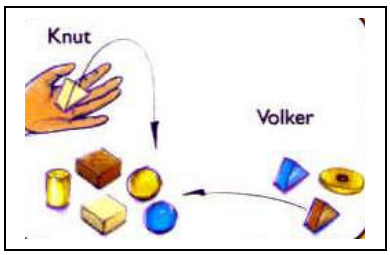
Le joueur le plus rapide pose une pièce qu'il possède déjà. Il gagne alors cette pièce.

Exemple : Knut est plus rapide que Xenia et pioche une boule. Il a gagné son duel puisqu'il possède déjà une sphère. Le fait que Xenia possède aussi une sphère ne joue aucun rôle.



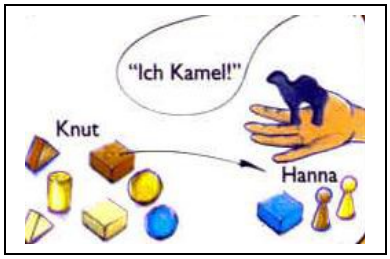
Le joueur le plus rapide pose une pièce possédée par son adversaire de duel. Dans ce cas, il gagne à la fois la pièce piochée et celle de même forme de son adversaire. (une seule même si l'adversaire en possède plusieurs).

Exemple : Knue est plus rapide que Volker et pioche un toit étroit. Même s'il ne possède pas de pièce de cette sorte, il remporte quand même le duel car Volker possède une telle pièce.



On pioche le chameau et on crie « A moi le chameau » avant de le poser sur la table. On prend alors une pièce de notre choix à l'adversaire. (s'il n'en possède pas, on ne lui prend rien).

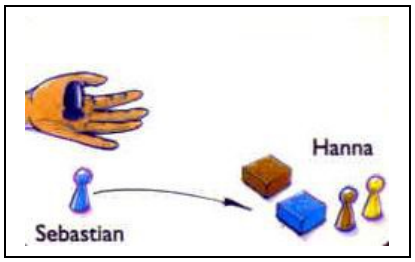
Exemple : Hanna est plus rapide que Knut. Elle pioche le chameau et crie « à moi le chameau ». C'est pourquoi elle emporte le duel. Elle prend une pièce de son choix à Knut.



Dans les 5 cas suivants, c'est le joueur le plus lent qui gagne le duel :

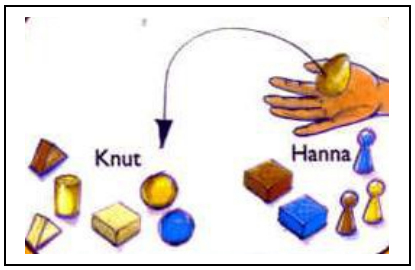
Le joueur le plus rapide a pioché une pièce noire (autre que le chameau). Dans ce cas, son adversaire lui prend une pièce de son choix.

Exemple : Sebastian est certes plus rapide que Hanna. Mais il a hélas pioché une pièce noire. C'est pourquoi Hanna emporte le duel. Elle prend à Sebastian une pièce de son choix.



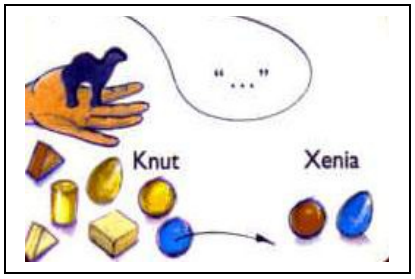
Le joueur le plus rapide pioche une pièce qu'aucun des deux joueurs ne possèdent. Dans ce cas, son adversaire gagne la pièce piochée.

Exemple : Hanna plus rapide que Knut. Elle a pioché l'œuf jaune. Knut ne possède pas encore d'œuf et reçoit donc l'œuf pioché par Hanna.



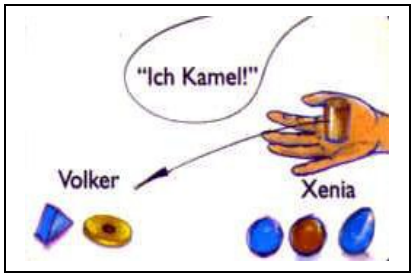
Le joueur le plus rapide a pioché le chameau mais n'a pas dit « A moi le chameau » avant de le poser sur la table. Son adversaire lui prend alors une pièce de son choix.

Exemple : Knut est plus rapide que Xenia et pioche le chameau. Mais il oublie de crier « à moi le chameau ». Xenia prend à Knut une pièce de son choix.



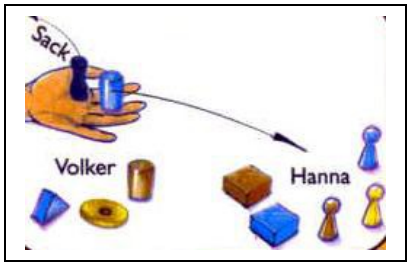
Un joueur dit « A moi le chameau » alors qu'il n'a pas pioché le chameau, mais une pièces colorée. Dans ce cas, son adversaire récupère la mauvaise pièce piochée.. Si celui qui a crié a pioché une pièce noire, il devra donner une de ses pièces de couleur à son adversaire. Si les deux joueurs se trompent en criant chameau de façon injustifiée, on recommence un nouveau duel.

Exemple : Xenia pioche un cylindre et crie « à moi le chameau ». Volker recçoit alors la pièce piochée.



Si le joueur le plus rapide sort du sac deux pièces ou plus, il donne toutes les pièces colorées à son adversaire et on replace les éventuelles pièces noires dans le sac.

Exemple : Volker est plus rapide que Hanna mais il a pioché 2 pièces du sac. La pierre noire retourne dans le sac, et l'autre est donnée à Hanna.



On ne peut prendre de « pièces gagnantes » à son adversaire. Quand on pioche un chameau ou une pièce noire, on les replace dans le sac.
Il peut arriver qu'un perdant de duel doivent donner une pièce mais n'en ait plus. Dans ce cas, le gagnant en pioche une dans le sac qui doit être de couleur et qu'aucun joueur ne possède déjà. S'il y parvient, il garde cette pièce, sinon, il replace la mauvaise pièce piochée dans le sac.

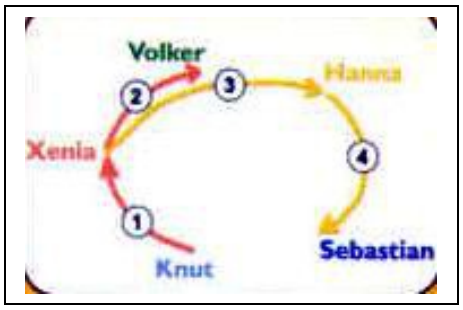
Les duels suivants

Dans une partie à trois joueurs, cela ne pose pas de problème. Le gagnant du duel recommence un autre duel avec le troisième joueur.

Mais à partir de quatre joueurs, on se plie aux règles suivantes :

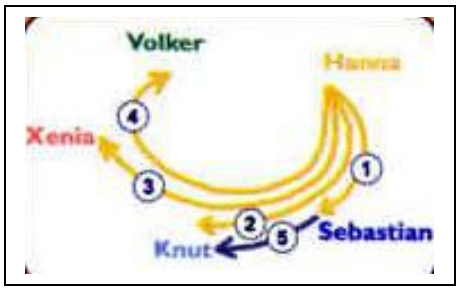
- Celui qui gagne un duel devient le « Maître des pièces »
- Le « Maître des pièces » défie alors le prochain joueur à sa gauche.
- S'il gagne de nouveau, il affronte le joueur encore plus à sa gauche

ls contre Knut(1) et Volker(2). Elle reste « maîtresse des pièces ». Alors, elle perd contre Hanna(3). Hanna devient la nouvelle « maîtresse des pièces ». Pour finir, Hanna gagne son duel contre son voisin de gauche Sebastian. Son prochain adversaire est Knut.



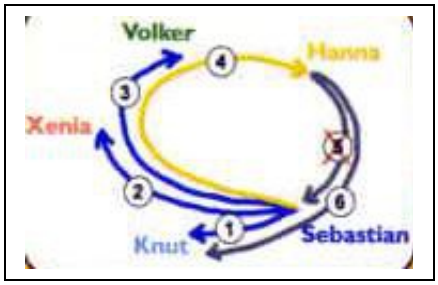
Si un joueur a affronté tous ses adversaires à la suite, il ne recommence pas un nouveau tour. Dans ce cas, le joueur immédiatement à sa gauche devient le nouveau « maître des pièces ». Il affronte alors son propre voisin de gauche.

Exemple : Hanna a gagné d'abord contre Sebastian(1), puis contre Knut (2), Xenia(3), et Volker(4).Alors, son voisin de gauche, Sebastian, devient le nouveau « maître des pièces ». Il va provoquer en duel Knut(5).



Si un joueur gagne ses duels avec tous les joueurs sauf le dernier du cercle. Dans ce cas, ce dernier ne rejoue pas contre le perdant, mais contre le joueur qui se trouve à sa gauche.

Exemple : Sebastian a gagné ses duels contre Knut (1), Xenia(2), et Volker(3), mais perd contre sa voisine de droite Hanna(4). Normalement, Hanna devient la nouvelle » maîtresse des pierres » et devrait effectuer un duel contre Sebastian(5). Mais puisque Sebastian veint de perdre son duel, on saute san tour. Hanna se bat alorsen duel contre Knut(6).



Les deux duellistes ne piochent pas de pièce :

Si cela arrive, on pioche une pierre décisive que l'on place au milieu de la table. Cette pièce colorée doit avoir une forme possédée par aucun joueur. Alors, les duellistes vont essayer de trouver une pièce de forme identique à celle posée au milieu de la table (ou le chameau). Le gagnant garde la bonne pièce piochée ou celle qui était au centre de la table s'il a pioché le chameau. Si le joueur le plus rapide perd le duel (en piochant une mauvaise pièce), il donne la pièce décisive à son adversaire. La pièce qu'il avait pioché retourne dans le sac.

Pièces gagnantes

Dès qu'un joueur possède la quatrième pierre d'une même sorte, il mets toutes les pierres de cette sorte légèrement à part de ses autres pièces et elles deviennent intouchables. Il ne peut plus les perdre, ainsi que tous les joueurs qui possèdent des exemplaires de cette pièce.

Fin du jeu et vainqueur

Le vainqueur est le premier joueur à posséder 7 pièces gagnantes.

Der dschamal turm

Pour 3 à 6 joueurs à partir de 10 ans

But du jeu

Les joueurs se disputent lors de duels, le droit de recevoir des pièces. Les pièces colorées feront partie de la construction d'une tour et donneront des points de victoire. Les pièces noires seront rassemblées près de la tour et apporteront des points négatifs si on en possède peu, et des points positifs si on en possède le plus. Quand une tour est constituée de 7 pièces, la partie se termine. Est déclaré vainqueur, le joueur qui possède alors le plus de points de victoire.

Préparation

Les quatre pièces en forme d'œuf sont retirées du jeu. Toutes les autres pièces se trouvent à l'intérieur du sac au début de la partie.

Déroulement du jeu

On joue de nouveau sous forme de duels. Pour que ces duels se déroulent au mieux, ils auront lieu à côté de la table, car sur la table se tiendront les constructions. C'est pourquoi les joueurs ne poseront pas les pièces piochées tout de suite sur la table mais sur leurs têtes. Le joueur, qui lors d'un duel sort une pièce du sac et la place sur sa tête :

- prend celle-ci si il ne possède aucune pièce de ce type (cela vaut aussi pour les pièces noires)
- donne celle-ci à un joueur de son choix, si il possède déjà un exemplaire de cette pièce (le receveur peut déjà posséder une pièce identique)
- choisir parmi les propositions suivantes s'il a pioché le chameau : il peut alors soit **donner une de ses pièces noires à un joueur de son choix**, **soit prendre une pièce noire à un joueur de son choix** qui en possède.

Si le joueur le plus rapide a sorti deux pièces ou plus du sac, il perd le duel. Il perd alors toutes les pièces qui composaient sa tour et les remet dans le sac. Son adversaire devient alors le « maître des pièces ».

La construction

Chaque pièce colorée doit, dès sa réception, être posée sur sa propre tour. La première pièce forme la fondation. Seule cette pièce fondatrice peut toucher la table. Toutes les autres pièces devront être placées dessus sans que la tour ne

s'effondre. Les pièces noires ne sont pas placées sur la tour mais à côté. Si un joueur fait tomber sa tour, il remet toutes les pièces tombées dans le sac. Il laisse par contre toutes les pièces restées en place.

Les duels suivants

L'ordre des duels suit les mêmes règles que le jeu « Duell um dschamal ». Le gagnant est toujours le joueur qui a sorti une pièce en premier dans cette variante.

Fin du jeu et gagnant

Celui qui possède 7 pièces dans sa tour arrête la partie. Le jeu s'arrête également quand on pioche la dixième pièce noire. Chaque joueur compte alors ses points de la façon suivante :

- pour chaque pièce composant sa tour à la fin du jeu, on reçoit 1 point
- celui qui possède le plus de pièces noires reçoit 3 points. Si plusieurs joueurs ont le plus de pièces noires, ils reçoivent chacun 2 points. Dans ce cas, il n'y a pas de points attribués au(x) joueur(s) qui possède(nt) le deuxième plus grand total de pièces.
- Le joueur qui possède le deuxième meilleur total de pièces noires reçoit 1 point. S'ils sont plusieurs à égalité, chacun touche 1 point.
- Les joueurs qui ne sont ni premier ni deuxième dans le nombre de pièces noires possédées, reçoivent un malus de 1 point par pièce noire possédée.

Le joueur qui possède le plus de points de victoire gagne la partie.

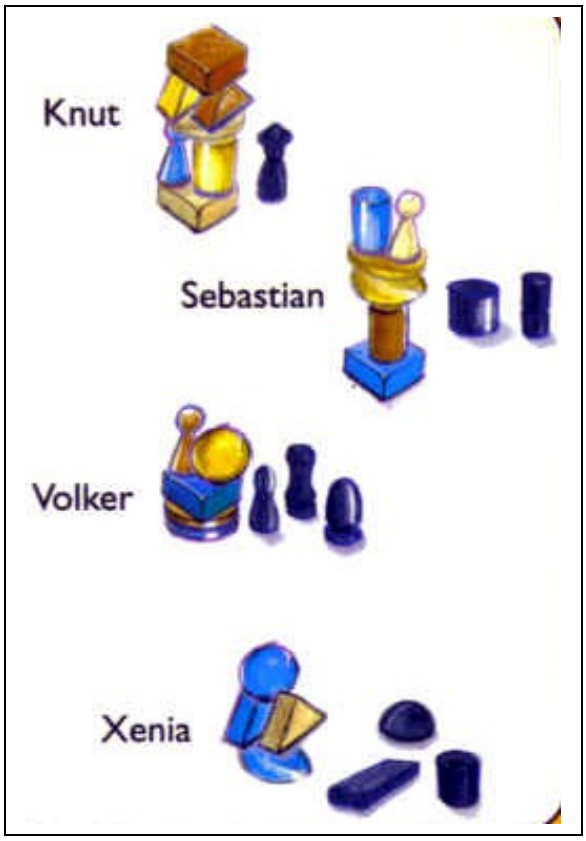
Exemple de décompte final :

Knut reçoit 6 points : 7 moins 1
7 points pour sa tour comportant 7 pièces, et moins 1 point puisqu'il n'est ni le premier ni le deuxième plus grand possesseur de pièces noires.

Sebastian reçoit 4 points : 6 moins 2
6 points pour les éléments composants sa tour et moins deux car il n'est ni le premier ni le deuxième plus grand possesseur de pièces noires.

Volker reçoit 7 points : 5 plus 2
5 points pour les pièces de sa tour et deux points en plus car il est comme Xenia, le plus grand possesseur de pièces noires.

Xenia reçoit 6 points : 4 plus 2
4 points pour les pièces composant sa tour et 2 points de bonus car, comme Volker, elle possède le plus de pièces noires.



Der Dschamile Dreier

3 à 8 joueurs à partir de 10 ans

Idée du jeu

Les joueurs s'affrontent en « Triel » (combats à trois) : trois joueurs piochent ensemble dans le sac afin de trouver les bonnes pièces. Des pièces identiques, comme dans « Duell um Dschamal » deviennent des pièces gagnantes dès que les 4 pièces identiques ont été sorties du sac. Celui qui possède 7 pièces gagnantes remporte la partie.
Préparation
Chaque joueur prend une pièce jaune de son choix. Les autres pièces sont placées dans le sac.

Déroulement du jeu

On ne joue pas sous forme de duels mais de « triels » : le joueur avec les doigts les plus longs commence le premier triel avec son voisin de gauche et son voisin de droite. Les trois joueurs plongent ensemble leurs mains dans le sac afin de choisir une pièce et la poser sur la table. Le joueur le plus rapide et le deuxième plus rapide posent leurs pièces sur la table. Le joueur le plus lent remet la pièce qu'il a pioché dans le sac.

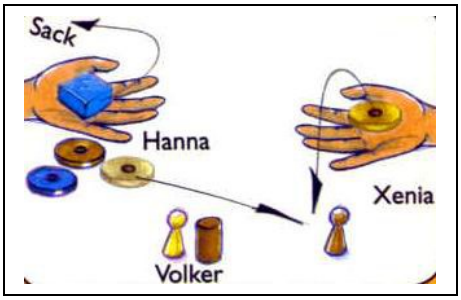
Le joueur le plus rapide gagne le duel s'il remplit l'une des conditions A ou B.

Condition A : La pièce qu'il a prise est de la même forme que celles possédées par un des trois combattants.

Condition B : Il a pioché le chameau en ayant crié : « a moi le chameau ».

Si le joueur le plus rapide a gagné, le deuxième plus rapide replace la pièce qu'il a piochée dans le sac. Par contre, si le joueur le plus rapide ne remplit aucune des deux conditions énoncées ci-dessus, on vérifie si le deuxième joueur le plus rapide remplit ces conditions. Si c'est le cas, il gagne le triel. Sinon, c'est le troisième joueur qui l'emporte.

Exemple : Dans le triel avec Hanna et Volker, Xenia l'emporte. Certes, Hanna a pioché une pièce avant Xenia, un cube, mais aucun des trois combattants ne possède de cube. Xenia a été plus rapide que Volker en piochant un disque troué. Puisque Hanna possédait déjà des disques troués, Xenia gagne non seulement le disque qu'elle vient de piocher, mais aussi un des disques possédé par Hanna. D'ailleurs, puisque les 4 disques troués sont maintenant sortis, ils deviennent des pièces gagnantes pour Anna et Xena.



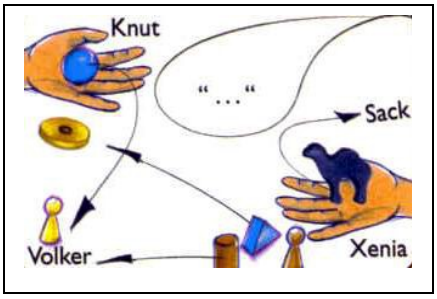
Si le gagnant est le joueur le plus rapide ou le deuxième plus rapide il prend :

- la pièce qu'il a piochée
- une pièce identique à chaque adversaire du triel possédant une pièce de la même forme que celle qu'il a pioché.

Si c'est le joueur le plus lent qui l'emporte, il gagne les 2 pièces piochées par ses adversaires.

Si l'un des trois combattants a pris le chameau et crié « à moi le chameau », il prend à ses deux adversaires une pièce de son choix (pas une pièces gagnante).

Exemple : Knut était plus rapide que Xenia. Il a pioché une boule bleue. Puisque ni lui-même ni Volker, ni Xenia ne possèdent de boule, il n'a pas gagné le triel. La deuxième plus rapide est Xenia. Elle a pioché un chameau. Elle aurait été la gagnante si elle n'avait pas oublié de crier « à moi le chameau ». Vu qu'elle l'a oublié, c'est Volker qui devient le gagnant. Il reçoit la boule que Knut avait piochée.



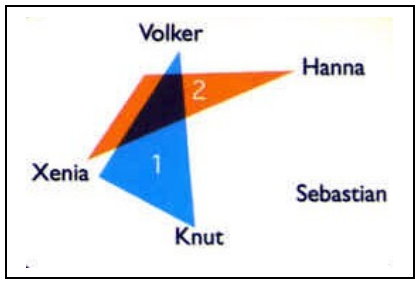
Les trois combattants ne piochent pas de pièce

On utilise alors la règle du « Duelle um Dschamal ». Si le joueur le plus rapide sort une mauvaise pièce, c'est le deuxième plus rapide qui gagne la pièce exposée. Si c'est le joueur le plus lent qui gagne, il prend les pierres piochées par ses deux adversaires.

Les autres triels

On joue à tour de rôle.

Exemple : Knut, Xenia et Volker ont disputé le dernier triel. Xenia, Volker et Hanna disputeront le suivant. Le tour d'après opposera alors Volker, Hanna et Sebastian.



Fin du jeu et victoire

Le jeu se finit quand un joueur a réuni 7 pièces gagnantes. Ce joueur gagne la partie.

Das dschamalquartett pour enfants

3 à 6 joueurs dès 5 ans

Préparation

Chaque jouer prend deux pièces bleues de son choix. Le chameau est écarté du jeu. Les autres pièces sont placées dans le sac.

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule aussi sous forme de duels. On joue chacun son tour *(les duels se décalent d'un cran vers la gauche à chaque fois ndlr*). A son tour, on se bat en duel contre son voisin de gauche.
Le joueur qui, à son tour, sort le premier une pièce du sac, attend que son adversaire sorte à son tour une pièce du sac. Le joueur le plus rapide :

- garde la pièce qu'il vient de piocher s'il possédait déjà une pièce de cette forme
- remet la pièce dans le sac s'il ne possédait pas de pièce de cette forme (ainsi, les pièces noires retournent systématiquement dans le sac). Dans ce cas, on observe la pièce piochée par le joueur le plus lent. S'il possédait un exemplaire de la pièce qu'il a piochée, il la garde, sinon, elle retourne aussi dans le sac.

But du jeu

Le premier qui obtient les 4 pièces de la même forme gagne la partie.

Traduction non officielle : Eric Flumian