

# Dschamá1

## Materiale di Gioco

- 1 sacchetto di stoffa nera
- 48 pezzi colorati di legno in 4 colori e 12 forme
- 11 pezzi di legno neri
- 1 cammello nero in legno



Prima di iniziare tutti i giocatori tolgono i loro anelli, braccialetti, orologi e altra gioielleria dalle loro mani e polsi. Poichè nessuno può vedere quello che succede nella borsa di Dschamal, il rispetto (fairplay) è la priorità assoluta. Per favore non giocate in modo brutale e non ferite voi stessi nè gli altri giocatori! Si comprende naturalmente che non potete togliere i pezzi dalle mani degli altri giocatori, tenerli o ostacolarli deliberatamente. In questo gioco non è la forza che occorre ma l'abilità!

**Queste regole contengono 4 diverse varianti: Duello per il Cammello, la Torre di Dschamal, Le Tre Belle, Happy Family Dschamal.**

# DUELLO PER IL CAMELLO

(per 3-8 giocatori dagli 8 anni in su)

## Scopo del Gioco

Fare duelli. Ogni volta due giocatori mettono simultaneamente una mano nel sacchetto per tirar fuori i pezzi di una certa forma. I pezzi che raccolgono diventano “pezzi vittoria” non appena tutti e quattro i pezzi della stessa forma sono stati estratti dal sacchetto. Il primo giocatore che raccoglie 7 pezzi vittoria vince il gioco.

## Preparazione

Ogni giocatore mette un qualunque pezzo blu di fronte a sè sul tavolo. Mettere il cammello e gli altri pezzi dentro il sacchetto.

## Come si gioca

### Il duello

Il giocatore con le dita più corte mette il sacchetto per il primo duello fra sè e il vicino di sinistra. Entrambi i giocatori tengono forte il sacchetto con una mano. Un altro giocatore dice: “Dschamal”. In quel momento, entrambi i duellanti mettono la loro mano libera nel sacchetto e provano a tirar fuori un pezzo frugando, sentendo e cercando, nella maniera più “gentile” possibile.

Questo pezzo deve:

- essere identico dal punto di vista della forma ad un altro pezzo che già è davanti a uno dei due giocatori

o

- essere il CAMELLO. In questo caso il giocatore deve dire a voce alta: lo sono il cammello

Se pensate di aver trovato uno dei pezzi come sopra descritto, tiratelo fuori dal sacchetto e mettetelo **sul tavolo** più velocemente possibile. Se entrambi i giocatori che duellano lo fanno quasi allo stesso momento, sono gli altri giocatori che decidono **chi è stato il primo**. Il giocatore più lento rimette il pezzo nel sacchetto. (Se per caso i due giocatori hanno messo il pezzo sul tavolo nello stesso momento il duello viene ripetuto).

Un giocatore che ha tirato fuori un pezzo dal sacchetto non può rimettere la sua mano nel sacchetto stesso (per tirar fuori un altro pezzo).

### Il risultato del duello

Se una delle seguenti tre possibilità si verificano, **il giocatore più veloce** vince il duello:

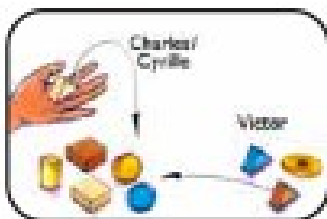
1. **Egli già possiede la forma che ha tirato fuori**

Fig. Charles/Cyrille è più veloce di Xenia/Valerie e tira fuori una palla. Egli vince il duello, perchè ha già una palla. Quindi mette la nuova palla davanti a lui sul tavolo. Il fatto che Xenia/Valerie non possieda una palla non conta.



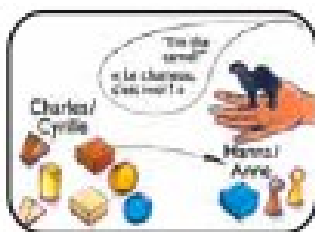
**2. Non lui ma il suo avversario già possiede la forma che ha tirato fuori.**

Fig. Nel duello contro Victor, Charles/Cyrille è il giocatore più veloce. Tira fuori un tetto stretto. Sebbene non abbia ancora un tetto stretto, Charles/Cyrille vince comunque il duello, perchè Victor ha già almeno un tetto stretto. Charles/Cyrille riceve il tetto stretto che ha tirato fuori e anche un tetto stretto da Victor



**3. Il giocatore ha tirato fuori il cammello dal sacchetto e grida: "lo sono un cammello" , prima di metterlo sul tavolo**

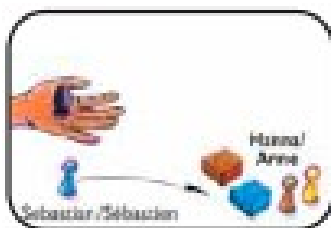
Fig. Hanna/Anne vince il duello contro Charles/Cyrille, perchè è stata più veloce di lui, ha preso il cammello e ha detto "lo sono un cammello". Lei prende un qualunque pezzo da Charles/Cyrille.



Se una delle seguenti cinque possibilità si verificano, **il giocatore più lento vince il duello:**

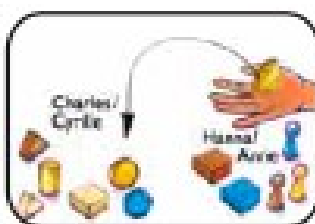
**1. Il pezzo tirato fuori è nero (ma non è il cammello)**

Fig. Sebastian/Sebastienne è più veloce di Hanna/Anne, ma tira fuori un pezzo nero. Hanna/Anne vince il duello e quindi prende un pezzo a Sebastian/Sebastien



**2. Nessuno dei due giocatori ha un pezzo con la forma di quello che è stato tirato fuori.**

Fig. Hanna/Anne è più veloce di Charles/Cyrille. Tira fuori un uovo giallo. Tuttavia nè lei nè Charles/Cyrille hanno un uovo. Quindi Charles/Cyrille riceve l'uovo



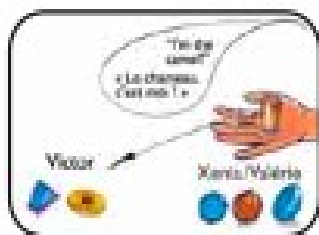
3. Il cammello è stato tirato fuori dal sacchetto, ma il giocatore più veloce non grida: “lo sono un cammello” , prima di metterlo sul tavolo

Fig. Charles/Cyrille è stato più veloce di Xenia/Valerie e ha tirato fuori il cammello, ma si dimentica di dire “lo sono un cammello”, prima di appoggiarlo sul tavolo. Lei prende quindi un qualunque pezzo da Charles/Cyrille.



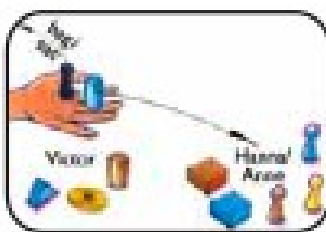
4. Se un giocatore annuncia: “lo sono un cammello” , anche se non ha tirato fuori il cammello dal sacchetto, deve dare il pezzo tirato fuori all'avversario. Se il giocatore che ha detto “lo sono un cammello” tira fuori un pezzo nero, il giocatore avversario prende un pezzo fra quelli che il giocatore avversario già possiede. Se entrambi i giocatori dicono “lo sono un cammello” per errore, il duello viene ripetuto.

Fig. Xenia/Valerie ha tirato fuori un pezzo colorato e ha detto “lo sono un cammello”. Victor riceve il pezzo che è stato tirato fuori.



5. Se il giocatore più veloce (erroneamente) tira fuori due o più pezzi, perde il duello. Egli mette i pezzi neri tirati fuori di nuovo nel sacchetto e dà all'avversario i pezzi colorati

Fig. Victor è più veloce di Hanna/Anne, ma tira fuori due pezzi. Hanna/Anne prende il pezzo colorato. Il pezzo nero viene rimesso nel sacchetto.



Non è possibile dare “pezzi vittoria” al vincitore di un duello (vedere il capitolo: “I Pezzi Vittoria”).

Se il cammello o un pezzo nero viene tirato fuori dal sacchetto, viene subito rimesso nel sacchetto.

### **Chi perde un duello non ha alcun pezzo**

Se il perdente di un duello non ha alcun pezzo da dare al vincitore, il vincitore deve mettere la sua mano nel sacchetto e tirar fuori un pezzo colorato. La forma di questo pezzo non deve essere la stessa di un qualunque pezzo colorato presente di fronte ad un QUALUNQUE altro giocatore. Se questa cosa riesce, egli può tenere il pezzo, altrimenti lo deve rimettere nel sacchetto.

## **I duelli successivi**

Se state giocando in tre, giocate a turni. Potete comunque giocare in questa maniera anche in un gruppo più numeroso. Se volete far sì che ogni giocatore riesca a giocare con ognuno degli altri giocatori, dovete tenere il seguente ordine di duello (da 4 a più giocatori)

Il giocatore che vince un duello diventa il “master dei pezzi”

Se un giocatore batte il “master dei pezzi”, gioca contro il suo vicino

Se il “master dei pezzi” vince il duello, egli combatte contro il vicino di sinistra del perdente e così via

Se un giocatore vince il duello contro tutti gli altri giocatori uno dopo l'altro, non prende parte al successivo duello. Il suo vicino di sinistra (il primo a essere battuto) diventa il “master dei pezzi” e duella a sua volta contro il suo vicino di sinistra.

Il perdente di un duello non prende parte al duello successivo. Se necessario viene saltato in modo da fare in modo che il suo vicino di sinistra possa duellare con il vincente. Questa regola non si applica se giocate in tre.

## **Entrambi i duellanti non hanno pezzi...**

Se all'inizio di un duello, nessuno dei due duellanti hanno alcun pezzo (o possiedono solo “pezzi vittoria”), devono tirar fuori un pezzo colorato dal sacchetto e metterlo al centro del tavolo come “pezzo deciso”. Se possibile il “pezzo deciso”, deve avere una forma che nessuno degli altri giocatori ha.

Il giocatore più veloce vince il duello, se tira fuori un pezzo uguale al “pezzo deciso”.

Poi prende sia il pezzo tirato fuori sia il “pezzo deciso” e li mette davanti a sé.

Il giocatore più veloce vince il duello anche se tira fuori il cammello e dice “lo sono un cammello”. In questo caso però non prende il “pezzo deciso” e lo rimette nel sacchetto insieme al cammello.

Se il giocatore più veloce perde il duello, il suo avversario, prende il “pezzo deciso”. Il pezzo sbagliato tirato fuori viene rimesso nel sacchetto.

## **I “Pezzi Vittoria”**

Non appena tutti e quattro i pezzi della stessa forma sono di fronte ai giocatori, diventano “pezzi vittoria”. Ogni giocatore che possiede pezzi vittoria, li mette da parte separati dagli altri. I pezzi vittoria sono sicuri; non potete perderli durante i successivi duelli.

## **Fine del Gioco e vincitore**

Il primo giocatore che raccoglie 7 “pezzi vittoria” vince il gioco.

# LA TORRE DI DSCHAMAL

(per 3-6 giocatori dai 10 anni in su)

## Scopo del Gioco

I giocatori si duellano i pezzi. I pezzi colorati sono usati per costruire torri e per raccogliere punti vittoria. I giocatori raccolgono i pezzi neri che rappresentano punti negativi, se ne avete solo pochi. Ma ricevete punti vittoria se ne avete in maggior numero. Il primo giocatore che costruisce una torre con sette pezzi finisce il gioco. Il giocatore con il maggior numero di punti vittoria vince il gioco.

## Preparazione

Togliete le quattro uova. All'inizio tutti gli altri pezzi vengono messi nel sacchetto.

## Come si gioca

I giocatori duellano. E' bene sapere che i duelli devono essere tenuti **accanto** al tavolo, perchè **avrete bisogno dello spazio sul tavolo per costruire le torri**.

Durante il duello, il giocatore che tira fuori un pezzo dal sacchetto per primo

- lo tiene, se non ha ancora un pezzo di quella forma. (Questa regola si applica anche per i pezzi neri)
- lo dà a un qualunque altro giocatore, se già possiede un pezzo di quella forma (Non importa se chi riceve ce lo ha già)
- procede nel seguente modo se ha tirato fuori il cammello: può 1) dare un pezzo nero che ha già raccolto ad un altro giocatore o togliere 2) prendere un pezzo nero da un altro giocatore, se è possibile

(In questo gioco il duellante più lento rimette sempre il pezzo che tira fuori nel sacchetto immediatamente)

Se il giocatore più veloce (erroneamente) tira fuori due o più pezzi, ha perso il duello.

Mette tutti i pezzi che ha tirato fuori e il pezzo più in alto della sua torre nel sacchetto. Il suo avversario diventa il "master dei pezzi".

## Costruire una torre

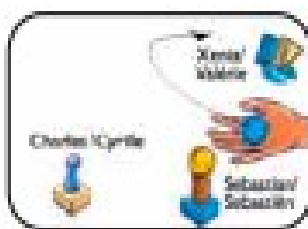
Ogni giocatore costruisce la sua torre usando i pezzi che vince durante il gioco. Ogni pezzo colorato che conquistate deve essere subito sistemato sulla vostra torre. Il primo pezzo serve come fondamenta. Solo questo "pezzo di base" può toccare il tavolo.

Dovete sistemare tutti gli altri pezzi sulla torre in modo che essa non crolli. In ogni caso, una volta che il pezzo è stato sistemato non potete più toccarlo. Potete muovere gli altri pezzi della torre solo toccandoli con il pezzo che state sistemando sulla torre stessa.

I **pezzi neri** non vengono sistemati sulla torre ma messi sul tavolo davanti al giocatore corrispondente (fino alla fine del gioco).

Se una torre crolla, il giocatore deve mettere i pezzi colorati che sono caduti fuori dalle fondamenta di nuovo dentro il sacchetto. Il pezzo di fondamenta e tutti i pezzi che sono ancora al loro posto (e non toccano il tavolo), rimangono dove sono. Il giocatore deve costruire sopra quello che è rimasto. I pezzi neri vengono tenuti. (Se la torre crolla senza colpe del giocatore - ad esempio perchè un altro giocatore ha colpito il tavolo - la torre viene ricostruita nello stesso modo)

Fig. Sebastian/Sebastien è stato più veloce di Charles/Cyrille. Ha tirato fuori una palla dal sacchetto. Poichè ha già una palla nella sua torre, dà la palla stessa a Xenia/Valerie, che deve sistemarla nella sua torre.



## Il duello successivo

Le regole del Duello per il Cammello si applicano senza eccezioni. In ogni caso, in questo gioco, il vincitore del duello è sempre il primo giocatore che tira fuori un pezzo dal sacchetto.

## Fine del Gioco e vincitore

Il primo giocatore che sistema 7 pezzi nella sua torre pone fine al gioco. Ora tutti i giocatori ricevono i punti vittoria:

per ogni pezzo nella propria torre alla fine del gioco si conquista un punto vittoria  
 il giocatore con il maggior numero di pezzi neri prende tre punti vittoria. In caso di parità ogni giocatore coinvolto riceve due punti vittoria. In questo caso non vi è un giocatore al secondo posto per pezzi neri

il giocatore al secondo posto per pezzi neri riceve un punto vittoria. In caso di secondo posto a pari merito tutti questi giocatori ricevono un punto vittoria

ogni giocatore che non è nè al primo nè al secondo posto per pezzi neri, perde un punto per ogni pezzo nero che possiede

Il giocatore con il più alto numero di punti vittoria vince il gioco

## Esempio di valutazione

Fig.: Charles/Cyrille ha messo fine al gioco mettendo sette pezzi sulla sua torre. Ha un pezzo nero. Sebastian/Sebastien ha raccolto 2 pezzi neri e ha costruito una torre di 6 pezzi. Victor ha 3 pezzi neri e una torre con 5 pezzi. Xenia/Valerie ha raccolto 3 pezzi neri e ha costruito una torre di 4 pezzi.

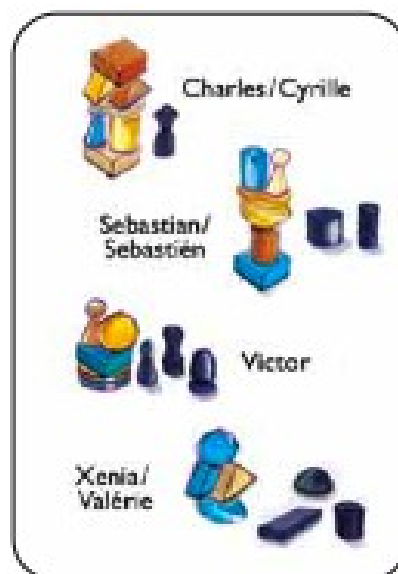
Questi i punti vittoria

Charles/Cyrille  $7 \text{ meno } 1 = 6$  (7 punti per i pezzi della torre, meno 1 perchè ha un pezzo nero e non è nè al primo nè al secondo posto)

Sebastian/Sebastien  $6 \text{ meno } 2 = 4$  (6 punti per i pezzi della torre, meno 2 per i pezzi neri e non è nè al primo nè al secondo posto)

Victor  $5 \text{ più } 2 = 7$  (5 punti per i pezzi della torre, più 2 per i pezzi neri essendo al primo posto a pari merito per i pezzi neri)

Xenia/Valerie  $4 \text{ più } 2 = 6$  (4 punti per i pezzi della torre, più 2 per i pezzi neri essendo al primo posto a pari merito per i pezzi neri)



# LE TRE BELLE

(per 3-8 giocatori dai 10 anni in su)

## Scopo del Gioco

I giocatori si duellano tre alla volta. Tre giocatori mettono la loro mano simultaneamente nel sacchetto per cercare certi pezzi. Come nel gioco “Duello per il Cammello”, i pezzi raccolti diventano “pezzi vittoria” non appena tutti e 4 i pezzi di una forma sono stati tirati fuori dal sacchetto. Il giocatore che raggiunge i 7 “pezzi vittoria” vince il gioco.

## Preparazione

Ogni giocatore mette un qualunque pezzo giallo di fronte a sè sul tavolo. Mettere il cammello e gli altri pezzi dentro il sacchetto.

## Come si gioca

Bisogna duellare a gruppi di tre persone. Il giocatore con le dita più lunghe comincia il duello con i vicini di destra e di sinistra. Tutti e tre i giocatori mettono le loro mani contemporaneamente nel sacchetto; provano a trovare un pezzo e lo mettono sul tavolo. Il giocatore più lento rimette il pezzo che ha preso nel sacchetto.

Il **giocatore più veloce** vince la gara se soddisfa una delle seguenti condizioni A o B:

### Condizione A

Il pezzo che il giocatore ha tirato fuori deve essere identico nella forma ad un qualunque pezzo che già è sul tavolo di fronte a ciascuno dei tre contendenti

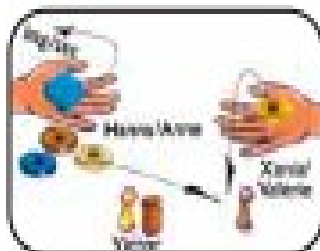
### Condizione B

Il giocatore ha tirato fuori il cammello e prima di metterlo sul tavolo ha detto “Io sono un cammello”

Se il giocatore più veloce ha vinto la sfida, il secondo giocatore mette il suo pezzo nel sacchetto

In ogni caso se il giocatore più veloce non soddisfa almeno una delle due condizioni, si verifica se il secondo più veloce ne soddisfa una. Se è così questo giocatore vince la sfida. Se non è così vince il più lento anche se non ha pezzi (perchè l'ha già rimesso nel sacchetto).

Fig. Xenia/Valerie vince la sfida con Hanna/Anne e Victor. E' vero che Hanna/Anne è stata la più veloce a tirar fuori un pezzo, ma questo è un cubo, che nessuno possiede. Xenia/Valerie è stata più veloce di Victor e ha tirato fuori un disco con buco dal sacchetto. Poichè Hanna/Anne ha tre dischi con buco, Xenia/Valerie non solo tiene quel disco che ha tirato fuori ma prende anche uno dei dischi con buco di Hanna/Anne. Inoltre: tutti e quattro i dischi con buco sono sul tavolo e diventano quindi “pezzi vittoria” per Hanna/Anne e Xenia/Valerie.





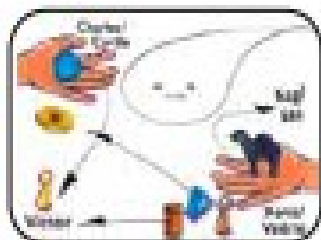
Se il giocatore più veloce o il secondo vincono la sfida esso riceve:

- il pezzo colorato che ha tirato fuori dal sacchetto
- da ogni contendente un pezzo con la stessa forma se i contendenti ne possiedono almeno uno

Se il giocatore più lento vince la sfida, egli riceve i pezzi colorati che i suoi due avversari hanno tirato fuori dal sacchetto.

Se il vincitore ha vinto per il cammello, può scegliere un pezzo qualunque dai suoi avversari, esclusi ovviamente i pezzi vittoria.

Fig. Charles/Cyrille è stato più veloce di Xenia/Valerie che è stata più veloce di Victor. Charles/Cyrille ha tirato fuori una palla blu che nessuno possiede. Quindi Charles/Cyrille non vince la sfida. Xenia/Valerie è stata la seconda più veloce e ha tirato fuori il cammello ma si è dimenticata di dire “lo sono un cammello” prima di metterlo sul tavolo. Per questo motivo intanto sia Charles/Cyrille che Victor ottengono un pezzo da Xenia/Valerie (vedi punto 3 delle seconde 5 possibilità del gioco “Duello per il Cammello”). Ma è Victor che vince la sfida e riceve la palla blu che Charles/Cyrille ha tirato fuori dal sacchetto.



### **Nessuno dei duellanti ha pezzi...**

Si applicano le regole di Duello per il Cammello. Se il giocatore più veloce perde la sfida, il secondo giocatore conquista il “pezzo deciso”. Se vince il più lento egli riceve il pezzo colorato tirato fuori dal giocatore più veloce.

### **La prossima sfida in un gruppo di tre**

Si gioca in senso orario: se siedi tra due avversari durante una sfida a tre, giocherai il prossimo contro il vicino di sinistra e il suo vicino di sinistra. Non importa chi ha vinto le sfide.

### **Fine del Gioco e vincitore**

Il primo giocatore che raccoglie 7 “pezzi vittoria” vince il gioco.

# **HAPPY FAMILY DSCHAMAL**

(per 3-6 giocatori dai 5 anni in su)

## **Preparazione**

Ogni giocatore mette due pezzi blu di fronte a sè sul tavolo. Non si usa il cammello in questo gioco. Mettete gli altri pezzi dentro il sacchetto.

## **Come si gioca**

Si duella e si gioca in senso orario. Se è il tuo turno duellerai con il tuo vicino di sinistra. Durante il duello, il primo che tira fuori un pezzo dal sacchetto aspetta fino a quando anche il secondo giocatore non ha tirato fuori un pezzo. Ora si guardano i pezzi. Il giocatore più veloce....

tiene il pezzo tirato fuori, se lui ha già pezzi della stessa forma

rimette il pezzo tirato fuori nel sacchetto, se invece non ha ancora pezzi di quella

forma. (Per questa ragione i pezzi neri vengono sempre rimessi nella scatola). In questo caso il giocatore più lento tiene il pezzo che ha tirato fuori se possiede un pezzo che ha la stessa forma. Altrimenti lo rimette nel sacchetto anche lui.

## **Scopo del gioco**

Il primo a raccogliere 4 pezzi della stessa forma vince il gioco.