

Dschamál
Zoch, 2005
Thomas LIESCHING
3 - 8 spelers vanaf 8 jaar
± 30 minuten

Inleiding

Kamelen zijn het meest waardevolle bezit van een bedoeïen. Diegene die één van deze woestijnschepen kan verwerven, heeft een fijn handje nodig.

Om hun fijngevoeligheid te trainen en om de beste kamelenhandelaar te bepalen, zitten de bedoeïenen zeer vaak samen tijdens de lange avonden. Dan duelleren ze speels met elkaar om verborgen kunstvoorwerpen. Wat daar de bedoeling van is ?

Dschamál ontsluit dit geheim.

Spelmateriaal

- ➡ 1 zwarte wollen zak
- ➡ 48 bontgekleurde houten **speelstenen** in 4 kleuren en 12 vormen
- ➡ 11 zwarte houten **speelstenen**
- ➡ 1 handleiding



Alvorens het spel kan beginnen, moeten alle spelers hun ringen, kettingen, horloges en andere sierraden verwijderen van hun handen en polsen.

Omdat niemand mag zien wat er gebeurt in de 'grabbelzak van Dschamál', is eerlijkheid het opperste gebod.

Speel niet te wild en kwets noch jezelf noch de anderen.

Het is overduidelijk dat het verboden is om bij medespelers stenen uit hun handen te rukken, elkaar te hinderen of elkaar vast te houden. Er wordt **nooit** gevraagd naar '**krachtpatserij**' maar **wel** naar '**fijngevoeligheid**'.

De handleiding bevat vier spelregels:

- ➡ Duel om Dschamál.
- ➡ De Dschamáltoren.
- ➡ Het Dschamáltrio.
- ➡ Het Dschamálkwartet voor kinderen.

Duel om Dschamál

Kan worden gespeeld met 3 - 8 personen vanaf 8 jaar.

Doel van het spel

Er wordt gespeeld in duel. Telkens twee spelers grijpen tegelijkertijd in de zak en proberen een steen van een bepaalde vorm uit de zak te halen.

De verzamelde speelstenen worden **winststenen** zodra alle vier stenen van dezelfde vorm uit de zak werden gevist. Wie op deze manier zeven winststenen kan verzamelen, wint het spel.

Spelvoorbereiding

Iedere speler legt een willekeurige blauwe speelsteen vóór zich af. De kameel en de overige speelstenen worden in de zak gestopt.

Spelverloop

Het duel

De speler met de kortste vingers legt de zak voor het eerste duel tussen hem en zijn linkerbuurman. Beide spelers houden de zak met één hand aan de zoom vast.

Een andere speler roept: "Dschamál". Dan grijpen de beide duellisten met hun vrije hand in de zak en proberen door goed te voelen en te tasten één speelsteen uit de zak te halen.

Deze speelsteen moet:

⇒ al in dezelfde vorm voor één van de beide duellisten liggen

of

⇒ moet de kameel zijn. In dat geval roept de speler: "Ik ben de kameel".

De speler die gelooft dat hij één van deze speelstenen in zijn hand heeft, trekt zijn hand uit de zak en legt zijn hand (ongeopend) vlug op de tafel. In het geval dat de beide spelers dit bijna tegelijkertijd doen, beslissen de medespelers wie van hen het snelste was. De langzaamste gooit zijn steen, zonder te zien, terug in de zak. In het geval dat de beide spelers even snel waren, wordt het duel herhaald (de beide stenen worden eerst ongezien terug in de zak gestopt). Diegene die al een steen uit de zak heeft gehaald, mag niet opnieuw in de zak graaien om een andere speelsteen te zoeken.

Het resultaat van het duel

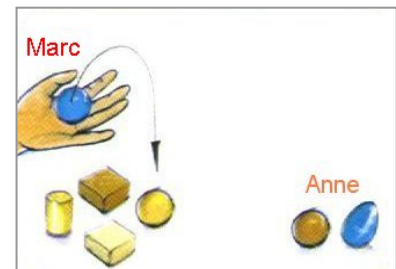
Nu komt het aan op de VORM van de speelsteen die de snelste speler uit de zak heeft gehaald. Daarbij zijn er acht mogelijkheden.



Bij deze drie mogelijkheden **wint de snellere speler** het duel:

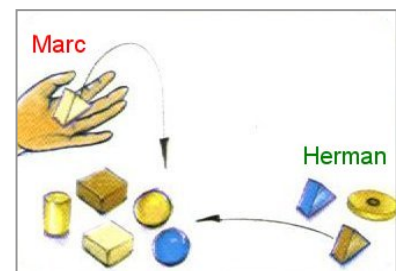
1. Hij bezit de getrokken vorm zelf.

Marc is sneller dan Anne en trekt een kogel. Hij wint dit duel omdat hij al een kogel bezit. Hij legt deze kogel nu ook voor zich af. Dat ook Anne een kogel bezit, speelt geen rol.



2. Niet hij, maar zijn tegenstander in het duel bezit de getrokken vorm.

Marc is sneller dan Herman en trekt een smal dak. Hoewel hij nog geen smalle daken bezit, wint Marc dit duel omdat Herman al smalle daken in zijn bezit had. Marc ontvangt het getrokken smalle dak en een smal dak van Herman.



3. Hij heeft de kameel uit de zak getrokken en roept: "Ik ben de kameel!" vóór hij hem op de tafel legt.

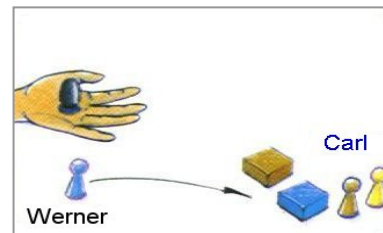
Carl is sneller dan Marc. Hij trekt de kameel en roept: "Ik ben de kameel!". Daarom wint hij het duel. Hij neemt een steen naar keuze van Marc weg.



Bij deze vijf mogelijkheden **wint de langzamere speler** het duel:

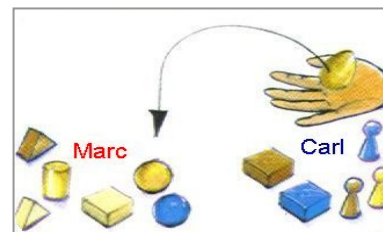
1. De getrokken speelsteen is zwart (maar niet de kameel)

Werner is weliswaar sneller dan Carl, maar hij heeft een zwarte steen getrokken. Daarom wint Carl het duel. Hij mag bij Werner een speelsteen naar keuze wegnemen.



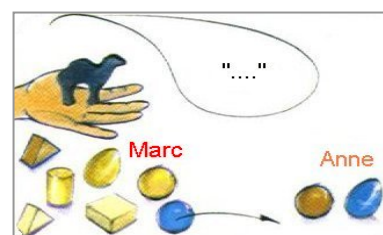
2. Geen van de beide duellisten bezit de getrokken vorm

Carl is sneller dan Marc. Hij heeft het gele ei uit de zak gevist. Geen van beiden bezit een ei. Marc ontvangt het ei.



3. De kameel wordt getrokken, maar de snellere speler roept niet: "Ik ben de kameel!" voor hij deze op de tafel legt.

Marc is sneller dan Anne en trekt de kameel. Hij vergeet echter "Ik ben de kameel" te roepen. Anne mag bij Marc een speelsteen naar keuze wegnemen.



4. De speler die "Ik ben de kameel!" roept, hoewel hij niet de kameel heeft getrokken, moet de getrokken steen aan zijn duelpartner afgeven. Als de 'kameelroeper' een zwarte steen heeft getrokken, neemt zijn tegenstander een al verzamelde steen bij hem weg. Als de beide spelers verkeerdelijk "Ik ben de kameel!" roepen, wordt het duel herhaald.

Anne trekt een bonte speelsteen en roept: "Ik ben de kameel!". Herman ontvangt de getrokken speelsteen.



5. Wie als snellere speler (per vergissing) twee of meer stenen uit de zak heeft getrokken, heeft het duel verloren. De getrokken zwarte stenen gaan terug in de zak, de gekleurde stenen worden geschonken aan de duelt tegenstander.

Herman is weliswaar sneller dan Carl, maar hij trekt twee stenen uit de zak. Carl ontvangt de gekleurde steen, de zwarte steen gaat terug in de zak.



De stenen die een winnaar van het duel ontvangt, mogen geen winststenen zijn (zie verder bij het hoofdstuk: "De winststenen" op pagina 9).

Zolang een kameel of een zwarte steen wordt getrokken, wordt dit voorwerp terug in de zak gestopt.

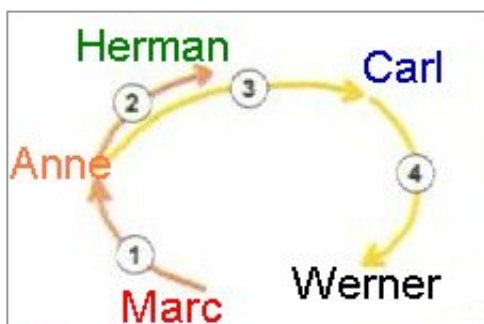
De verliezer van het duel bezit geen speelstenen

Het kan gebeuren dat een verliezer van een duel, die een speelsteen moet afgeven aan de winnaar van het duel, geen speelstenen bezit. In dit geval mag de winnaar van het duel opnieuw in de zak graaien om te proberen een gekleurde (geen zwarte) speelsteen te vinden in een vorm die **nog geen enkele** speler bezit. Als dat lukt, mag hij deze speelsteen behouden (zoiets moet de steen terug in de zak worden gestopt).

Het volgende duel

In een spel met drie spelers wordt telkens om de beurt gespeeld. Zo kan ook worden gespeeld in grotere spelrondes. Omdat iedereen tegen iedereen zou kunnen spelen, wordt vanaf een spelronde met vier spelers de volgende duelvolgorde in acht genomen:

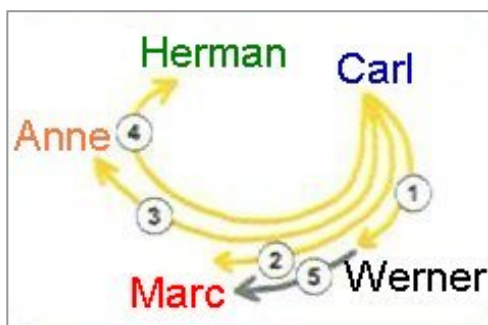
- ⇒ De speler die een duel wint, wordt **'heer der stenen'**.
- ⇒ Diegene die de 'heer der stenen' overwint, duelleert met zijn **linkerbuurman**.
- ⇒ Als de 'heer der stenen' het duel wint, wordt het volgende duel uitgevochten tegen de linkerbuurman van de verliezer;



Anne wint na elkaar tegen Marc (1) en Herman (2). Zij blijft dus 'heer der stenen'. Daarna verliest Anne tegen Carl (3). Carl wordt de nieuwe 'heer der stenen'. Vervolgens wint Carl het duel tegen zijn linkerbuurman Werner (4). Zijn volgende tegenstander is Marc.

In de afbeeldingen toont de kleur van de pijl telkens de winnaar aan van het duel.

De speler die er in slaagt om eenmaal een volledige ronde tegen alle medespelers te winnen, mag aan het volgende duel niet deelnemen. In de plaats daarvan wordt nu zijn linkerbuurman de nieuwe 'heer der stenen'. Hij duelleert met zijn linkerbuurman.

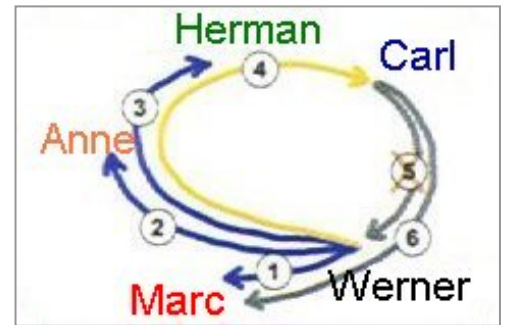


Carl heeft eerst tegen Werner (1), dan achtereenvolgens tegen Marc (2), Anne (3) en Herman (4) zijn duel gewonnen. Daarom wordt zijn linkerbuurman Werner nu de nieuwe 'heer der stenen'. Hij duelleert nu met Marc (5).

De verliezer van een duel neemt nooit deel aan het volgende duel. Hij wordt zo nodig overgeslagen (dat betekent dat zijn linkerbuurman aan het duel deelneemt).

Deze regel geldt niet in een spel met drie spelers.

Nadat Werner achtereenvolgens zijn duels tegen Marc (1), Anne (2) en Herman (3) heeft gewonnen, verliest hij tegen zijn rechterbuurman Carl (4). Omdat Carl nu de nieuwe 'heer der stenen' wordt, moet hij eigenlijk duelleren met zijn linkerbuurman Werner (5). Omdat Werner echter het vorige duel heeft verloren, wordt hij overgeslagen en Carl duelleert nu met Marc (6).



Geen van de duellisten bezit een steen

Als er aan het begin van een duel voor de beide spelers geen speelstenen liggen (of uitsluitend winststenen), wordt een gekleurde steen uit de zak gehaald en als beslissingssteen in het midden van de tafel gelegd. De beslissingssteen moet (indien mogelijk) een vorm hebben die nog geen enkele speler bezit.

Het duel wordt gewonnen door de snellere speler als hij een speelsteen van deze vorm uit de zak kan halen. Dan ontvangt hij de getrokken steen en de beslissingssteen. De snellere speler wint ook het duel als hij de kameel uit de zak trekt en "Ik ben de kameel!" roept. Hij ontvangt dan alleen de beslissingssteen. De kameel verdwijnt terug in de zak.

Als de snellere speler het duel verliest dan ontvangt zijn tegenstander de beslissingssteen. De getrokken steen wordt terug in de zak gestopt.

De winststenen

Zodra alle vier stenen van één vorm voor een speler liggen, worden deze stenen winststenen. Iedere speler die winststenen bezit, legt deze duidelijk gescheiden van zijn andere speelstenen. Winststenen zijn zeker en kunnen niet meer worden verloren bij het duelleren.

Einde van het spel en winnaar

De speler die als eerste zeven winststenen heeft vergaard, wint het spel.

De Dschamáltoren

Kan worden gespeeld met 3 - 6 personen vanaf 10 jaar.

Doel van het spel

De spelers vechten duels uit om speelstenen te ontvangen. De gekleurde (niet zwarte) stenen worden verbouwd tot een toren en leveren zegepunten op. Zwarte speelstenen worden verzameld en zorgen voor minpunten als men er te weinig van heeft. Zij leveren zegepunten op als men daarvan de meeste heeft. Diegene die er in slaagt om met zeven speelstenen een toren te bouwen, beëindigt het spel. De speler met de meeste zegepunten wint het spel.

Spelvoorbereiding

De vier eieren worden uitgesorteerd. Alle andere speelstenen bevinden zich aan het begin van het spel in de zak.

Spelverloop

Er wordt opnieuw gespeeld in duels. Het is aan te bevelen om de duels naast de speeltafel uit te voeren omdat op de speeltafel wordt gebouwd aan de torens. Daarom worden getrokken speelstenen niet op de tafel gelegd maar wel op het eigen hoofd.

De speler die in een duel als eerste een speelsteen uit de zak heeft gehaald en op zijn hoofd heeft gelegd, ...

- behoudt deze steen als nog geen enkele speler een speelsteen van deze vorm bezit (dit geldt ook voor zwarte speelstenen)
- geeft de speelsteen aan een speler naar keuze als hij zelf een steen van deze vorm bezit (de ontvanger van deze steen mag al wel een speelsteen van deze vorm bezitten)
- handelt op de volgende manier als hij de kameel heeft getrokken: Hij mag een al verzamelde zwarte speelsteen aan een medespeler naar keuze geven of een zwarte speelsteen van een medespeler (indien voorhanden) naar keuze wegnemen.

De langzamere duellist gooit uiteraard zijn speelsteen terug in de zak.

Diegene die als snelste speler (per vergissing) twee of meer speelstenen uit de zak heeft getrokken, heeft het duel verloren. Hij gooit alle getrokken zwarte speelstenen en de bovenste steen van zijn toren terug in de zak. Zijn dueltegenstander wordt nu de 'heer der stenen'.

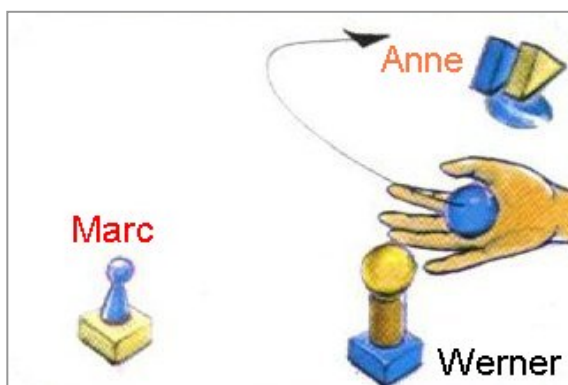
De torenbouw

Met de speelstenen die men in de loop van het spel ontvangt, bouwt iedere speler voor zich op de tafel een toren. Elke gekleurde (niet zwarte) speelsteen moet onmiddellijk na ontvangst in de eigen toren worden ingebouwd. De eerste speelsteen vormt het fundament. Alleen deze steen mag de tafel raken. Alle andere stenen die nu nog in de toren worden ingebouwd, moeten zo worden gebouwd dat de toren niet instort. Daarbij mogen de speelstenen die zich al in de toren bevinden niet meer worden aangeraakt. Alleen met de 'nieuwe in te bouwen speelsteen' mogen de al ingebouwde speelstenen worden verschoven.

Zwarte speelstenen worden niet in een toren ingebouwd, maar worden (tot aan het einde van het spel) voor de spelers afgelegd.

Als een toren instort, gooit de getroffen speler alle gekleurde speelstenen die van het fundament zijn gevallen terug in de zak. Het fundament en de stenen die nog op het fundament liggen (zonder de tafel te raken), blijven staan en vormen het begin van de nieuwe toren waaraan kan worden verder gewerkt. Alle zwarte speelstenen die men heeft verzameld tot het instorten van de toren mag men behouden.

Als een toren instort zonder eigen schuld (omdat bijvoorbeeld een medespeler tegen de tafel heeft gestoten) dan mag de speler de toren in dezelfde volgorde en stijl terug opbouwen.



Werner was sneller dan Marc. Hij heeft een kogel getrokken en in zijn toren bevindt zich al een kogel. Hij geeft de kogel aan Anne en zij moet deze kogel onmiddellijk in haar toren inbouwen.

Het volgende duel

De spelregels van het 'Duel om Dschamá' zijn geldend.

Als winnaar van een duel geldt in deze variant altijd de speler die als eerste een speelsteen uit de zak heeft gehaald.

Einde van het spel en winnaar

De speler die als eerste zeven speelstenen in de eigen toren heeft ingebouwd, beëindigt het spel. Het spel eindigt ook als tien zwarte speelstenen voor de spelers op de tafel liggen.

Nu ontvangen de spelers zegepunten:

- Voor elke speelsteen die zich aan het einde van het spel in de eigen toren bevindt, ontvangt men 1 zegepunt.
- De speler met de meeste zwarte speelstenen ontvangt 3 zegepunten. Als er meerdere spelers de meeste zwarte speelstenen hebben, ontvangt ieder van hen 2 zegepunten. In dit geval worden er geen zegepunten uitgedeeld aan de speler met de tweede meeste zwarte speelstenen.
- De speler met de tweede meeste zwarte speelstenen ontvangt 1 zegepunt. Dit geldt ook als er meerdere spelers de tweede meeste zwarte speelstenen hebben.
- De spelers die niet de meeste of niet de tweede meeste zwarte stenen hebben, moeten voor elke zwarte speelsteen 1 zegepunt aftrekken.

De speler met de meeste zegepunten wint het spel.

Voorbeeld

Marc heeft het spel beëindigd omdat hij in zijn toren zeven speelstenen kon inbouwen. Hij bezit één zwarte speelsteen. Werner bezit twee zwarte speelstenen en zijn toren bestaat uit 6 gekleurde speelstenen. Herman bezit drie zwarte speelstenen en zijn toren bestaat uit 5 gekleurde speelstenen. Anne heeft eveneens drie zwarte speelstenen verzameld en haar toren bestaat uit 4 gekleurde speelstenen. De spelers behalen de volgende zegepunten:

MARC ontvangt $7 - 1 = 6$ zegepunten

Hij ontvangt 7 zegepunten voor zijn toren en hij moet 1 zegepunt aftrekken omdat hij 1 zwarte speelsteen heeft verzameld (niet de meeste en ook niet de tweede meeste).

WERNER ontvangt $6 - 2 = 4$ zegepunten

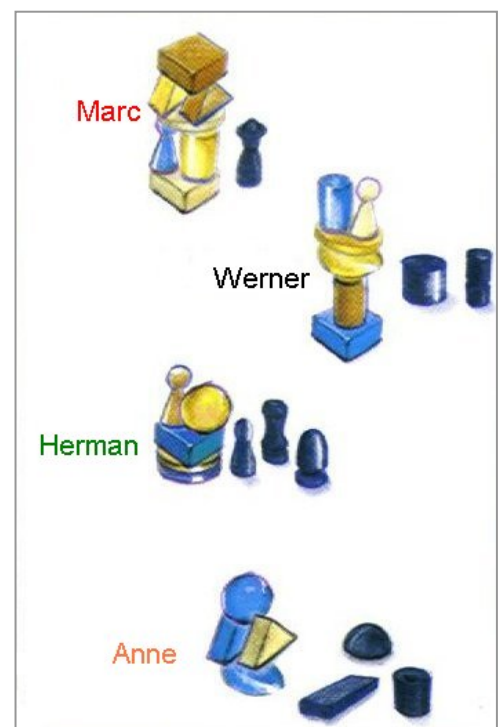
Hij ontvangt 6 zegepunten voor zijn toren en hij moet 2 zegepunten aftrekken omdat hij 2 zwarte speelstenen heeft verzameld (niet de meeste en ook niet de tweede meeste).

HERMAN ontvangt $5 + 2 = 7$ zegepunten

Hij ontvangt 5 zegepunten voor zijn toren en hij ontvangt 2 zegepunten omdat hij (zoals Anne) de meeste zwarte speelstenen heeft verzameld.

ANNE ontvangt $4 + 2 = 6$ zegepunten

Zij ontvangt 4 zegepunten voor haar toren en zij ontvangt 2 zegepunten omdat zij (zoals Herman) de meeste zwarte speelstenen heeft verzameld.



Het Dschamálertrio

Kan worden gespeeld met 3 - 8 personen vanaf 10 jaar.

Doel van het spel

De spelers bestrijden elkaar in een driekamp. Drie spelers graaien tegelijkertijd in de zak om een bepaalde speelsteen te kunnen vinden. De op deze manier verzamelde speelstenen worden zoals in het 'Duel om Dschamál' omgevormd tot winststenen zodra alle vier stenen van dezelfde vorm uit de zak werden gevist.

De speler die zeven winststenen heeft verzameld, wint het spel.

Spelvoorbereiding

Iedere speler legt een willekeurige gele speelsteen voor zich af. De overige speelstenen worden in de zak gestopt.

Spelverloop

Er worden nu geen duels uitgevochten, maar wel driekampen.

De speler met de langste vingers vecht het eerste duel uit met zijn linker en rechter buurman. Alle drie spelers graaien tegelijkertijd in de zak om een speelsteen uit de zak te halen en op de tafel te leggen. De snelste speler en de tweede snelste speler leggen hun getrokken speelsteen op de tafel. De langzaamste speler gooit zijn speelsteen (zonder te zien) terug in de zak.

De driekamp wordt gewonnen door de snelste speler in zoverre hij de voorwaarde A **of** de voorwaarde B vervult.

Voorwaarde A

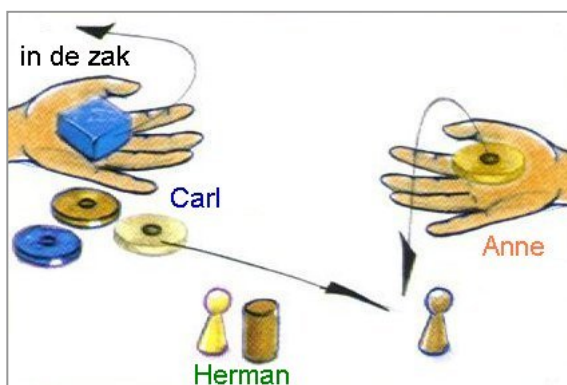
Zijn getrokken speelsteen ligt al in dezelfde vorm voor één van de deelnemers aan de driekamp.

Voorwaarde B

Hij heeft de kameel getrokken en daarbij "Ik ben de kameel!" geroepen.

Als de snelste speler de driekamp heeft gewonnen, gooit de tweede snelste speler zijn getrokken speelsteen terug in de zak.

Als de snelste speler echter geen van de beide voorwaarden heeft vervuld, wordt nagegaan of de tweede snelste speler één van de beide voorwaarden heeft vervuld. Als dit zo is dan wint hij deze driekamp. In het andere geval wint de langzaamste speler (hoewel hij geen steen heeft).



In een driekamp met Carl en Herman wint Anne. Carl heeft wel vóór Anne een speelsteen getrokken (een blokje) die geen enkele deelnemer aan de driekamp bezit. Anne heeft sneller dan Herman een schijf uit de zak getrokken. Omdat Carl al schijven bezit, ontvangt Anne niet enkel de getrokken schijf maar ook één schijf van Carl.

Opmerking

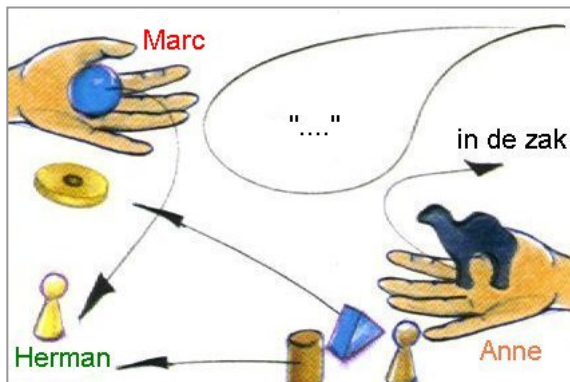
Omdat nu alle vier schijven uit de zak zijn getrokken, worden ze nu winststenen voor Carl en Anne.

Als de snelste of de tweede snelste speler winnaar van de driekamp wordt, ontvangt hij:

- zijn getrokken gekleurde speelsteen;
- een speelsteen van de getrokken vorm van iedere deelnemer aan de driekamp die minstens één zulke speelsteen bezit.

Als de langzaamste speler winnaar wordt van de driekamp ontvangt hij de gekleurde speelstenen die zijn beide tegenstrevers hebben getrokken.

Als de winnaar van de driekamp de kameel heeft getrokken en daarbij "Ik ben de kameel!" heeft geroepen, ontvangt hij van de beide deelnemers aan de driekamp een speelsteen naar keuze (geen winststeen).



Marc was sneller dan Anne. Hij heeft de blauwe kogel getrokken. Omdat noch hij, noch Anne, noch Herman een kogel bezit, heeft Marc de driekamp niet gewonnen. Als tweede snelste heeft Anne de kameel getrokken. Zij wordt de winnaar van de driekamp op voorwaarde dat ze niet is vergeten om "Ik ben de kameel!" te roepen. Als ze dit toch zou zijn vergeten, wordt Herman de winnaar van de driekamp. Hij ontvangt dan de kogel die Marc heeft getrokken.

Geen enkele deelnemer aan de driekamp bezit een steen

Hier gelden dan de spelregels van het 'Duel om Dschamá!'. Als de snelste speler de driekamp verliest, ontvangt de tweede snelste speler de beslissingssteen.

De langzaamste speler ontvangt de getrokken gekleurde speelsteen van de snelste speler.

De volgende driekamp

Er wordt om de beurt gespeeld.

Diegene die bij de laatste driekamp naast zijn beide deelnemers aan de driekamp zat, bestrijdt de volgende driekamp met zijn beide linkerburen.



Marc, Anne en Herman hebben deelgenomen aan de laatste driekamp. Anne, Herman en Carl vechten de volgende driekamp uit en daarna volgt de driekamp met Herman, Carl en Werner.

Einde van het spel en winnaar

De speler die las eerste zeven winststenen heeft verzameld, wint het spel.

Het Dschamálkwartet voor kinderen

Kan worden gespeeld met 3 - 6 personen vanaf 5 jaar.

Spelvoorbereiding

Iedere speler legt twee willekeurige blauwe speelstenen voor zich af. De kameel wordt uit het spel genomen. De overige speelstenen worden in de zak gestopt.

Spelverloop

Ook in deze variant wordt in duels gespeeld. Er wordt om de beurt gespeeld. Diegene die aan de beurt is, duelleert met zijn linkerbuurman.

De speler die als eerste een speelsteen uit de zak heeft gehaald, wacht tot ook de tweede speler een steen heeft getrokken.

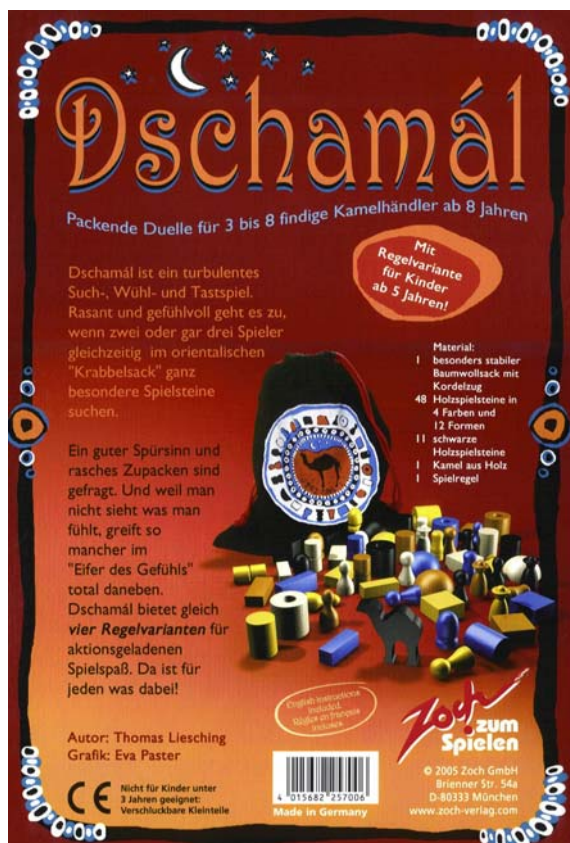
Dan wordt het resultaat nagekeken.

De snellere speler ...

- ... behoudt de getrokken steen als hij deze vorm al bezit.
- ... gooit de getrokken steen terug in de zak als hij deze vorm niet bezit.
Zwarte stenen worden altijd terug in de zak geworpen. In dat geval wordt nagekeken welke speelsteen de langzamere speler uit de zak heeft getrokken. Als hij een steen heeft getrokken die hij al bezit, mag hij deze steen behouden. In het andere geval wordt de steen terug in de zak gestopt.

Einde van het spel

De speler die als eerste vier speelstenen van dezelfde vorm (een kwartet) heeft verzameld, wint het spel.



9 januari 2006