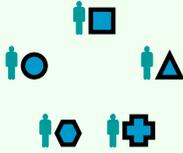


Mise en place



Chaque joueur prend une pièce bleue et la place devant lui. Toutes les autres pièces restent dans le sac.

Tour de jeu

Début de la partie: Choisir le premier « Maître du sac » qui lance un premier défi à son voisin de gauche.

Le défi: les deux adversaires tiennent le sac de la main gauche, annoncent « 1, 2, 3 » et plongent la main dans le sac à la recherche d'une pièce.

Résolution du défi: voir ci-dessous.

Ordre des défis: voir ci-dessous.

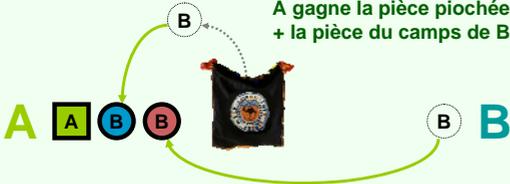
A pioche une pièce de son camps

A gagne la pièce piochée



A pioche une pièce du camps de B

A gagne la pièce piochée + la pièce du camps de B



A pioche le chameau et crie « Dschamal »

A gagne une pièce de B au choix



A pioche une pièce qui n'appartient à aucun camps

B gagne la pièce piochée



A pioche une pièce noire

B gagne une pièce de A au choix



Autres cas

A pioche plusieurs pièces:

B gagne toutes les pièces de couleur piochées ou une pièce de A au choix s'il n'y a aucune pièce de couleur.

A pioche le chameau sans crier « Dschamal »:

B gagne une pièce de A au choix.

A crie « Dschamal » sans avoir pioché le chameau:

B gagne la pièce de couleur piochée ou une pièce de A au choix si la pièce piochée est noire.

Ordre des défis



Le « Maître du sac » joue avec le premier joueur à sa gauche puis, tant qu'il gagne, avec les joueurs suivants dans le sens horaire.



Si le « Maître du sac » gagne tous les défis, il cède le sac au premier joueur à sa gauche, qui devient le nouveau « Maître du sac ».



Si le « Maître du sac » perd un défi, il cède le sac au gagnant qui devient le nouveau « Maître du sac », et il ne participe pas au duel suivant.

Points de victoire et gain de la partie

Lorsque les 4 pièces d'une même forme sont devant les joueurs sur la table, chacune rapporte 1 point de victoire.

$$\blacksquare + \blacksquare + \blacksquare + \blacksquare = 1PV + 1PV + 1PV + 1PV$$

Lorsqu'un joueur réunit 7 points de victoire, il gagne la partie.

$$7PV = \text{Gain de la partie!}$$