

Marakech®

PRZEBIEG GRY

W swojej turze, gracz wykonuje następujące po sobie trzy ruchy:

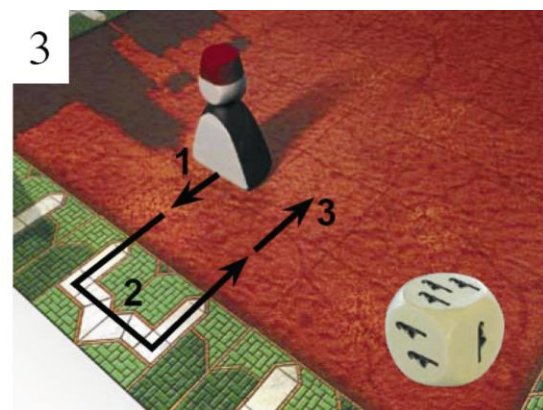
1. przesuwa Assama;
2. jeśli to konieczne, płaci swoim przeciwnikom;
3. układają jeden ze swoich dywanów.

1. PRZESUWANIE ASSAMA PO PLANSZY

Gracz zanim rzuci kostką wybiera, w którą stronę chce zwrócić Assama. Assama można zostawić tak jak stoi, lub obrócić o 90° w prawo lub w lewo (zabronione jest zwracanie Assama, czyli obrócenie go o 180°) (patrz rys. 2).



Gracz rzuca kostką. Liczba kapci wskazanych na kostce określa, o ile pól przemieszcza się Assam. Assam porusza się w linii prostej (nie na skos) we wcześniej wybranym kierunku. Jeśli Assam opuszcza targ, to porusza się wzdłuż oznaczonego strzałkami zakrętu (strzałki nie liczą się jako pole, ruch kontynuuje się po prostu od pierwszego pola nowego rzędu) (patrz rys. 3).



2. OPŁATY POMIĘDZY SPRZEDAWCAMI

Jeśli Assam kończy swój ruch na dywanie przeciwnika, gracz musi zapłacić właścicielowi dywanu. Należność jest równa liczbie sąsiadujących pól, tworzących spójny obszar pokryty dywanami tego samego koloru jak ten, na którym zatrzymał się Assam. Pola muszą stykać się bokami (a nie tylko rogami). Pole, na którym zatrzymał się Assam również wlicza się do tego obszaru i należy je doliczyć do opłaty. (patrz rys. 4).

CEL GRY

Sprzedawcy na targu dywanów w Marakeszu siedzą jak na szpilkach. Wkrótce zostanie ogłoszone, który z nich jest najlepszy. Każdy sprzedawca stara się mieć jak najwięcej widocznych dywanów, a także próbuje zebrać jak największą fortunę przed końcem gry. Najbogatszy gracz (określony przez dodanie liczby widocznych dywanów i sumy pieniędzy) wygrywa.

ZAWARTOŚĆ

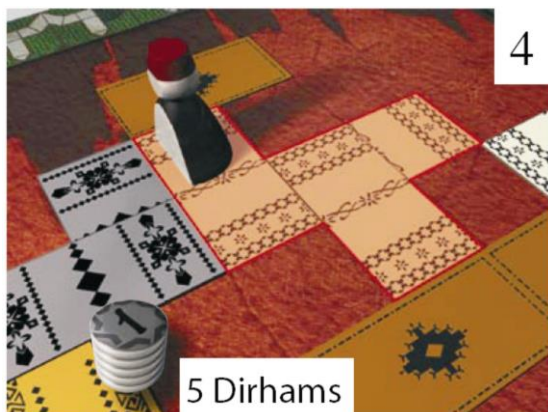
Plac Targu Dywanów (plansza), 57 dywanów (3 zestawy po 15 i jeden zestaw 12 dywanów), 20 dirhemów o nominale „1”, 20 dirhemów o nominale „5”, właściciel targu Assam i 1 drewniana kostka.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Postawcie Assama na środku placu targowego (patrz rys. 1).



Każdy gracz dostaje po 30 dirhemów (po pięć o nominale „5” i po pięć o nominale „1”). Przy 3 graczach, każdy otrzymuje 15 dywanów w jednym kolorze, które kładzie przed sobą. Jeśli graczy jest 4, każdy dostaje po 12 dywanów w jednym kolorze. Zdecyduj, kto rozpocznie grę. Gra toczy się w turach, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.



Gracz nic nie płaci, jeśli Assam kończy swój ruch na pustym polu lub na jednym z dywanów poruszającego nim gracza.

3. ROZKŁADANIE DYWANÓW

Gracz rozkłada jeden ze swoich dywanów obok pola, na którym Assam zakończył ruch - brzeg dywanu musi przylegać do jednego z 4 boków tego pola. (patrz rys. 5)



KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy zostanie położony ostatni dywan. Każda widoczna połówka dywanu i każdy dirhem liczą się jako jeden punkt. Gracz z największą ilością punktów wygrywa. W przypadku remisu, wygrywa gracz z największą sumą dirhemów.

Dywan można rozłożyć na:

- dwóch pustych polach;
- pustym polu i połowie dywanu dowolnego koloru;
- dwóch połówkach różnych dywanów o dowolnych kolorach.

Dywan przeciwnika nie może zostać całkowicie przykryty w jednym ruchu (można go przykryć dopiero dwoma dywanami). (Patrz rys. 5a, 5b, 5c).

ZASADY DLA DWÓCH GRACZY:

Każdy gracz otrzymuje po 30 dirhemów i po 24 dywany w dwóch różnych kolorach.

Gracze tasują swoje dywany i kładą je przed sobą w jednym stosie, z którego kolejno będą je rozkładać.

W fazie **OPŁATY POMIĘDZY SPRZEDAWCAMI** każdy kolor traktuje się osobno, a na końcu gry podsumowuje się wynik za oba kolory gracza.

Wszystkie pozostałe zasady z wersji gry dla 3 lub 4 graczy zostają zachowane.



© & © Gigamic 2007 from a concept of Dominique Ehrhard

na podstawie oryginalnej instrukcji i polskiego tłumaczenia dołączonego przez dystrybutora gry: dzięki uprzejmości [firmy G3](http://www.firmaG3.pl)

przejrzał i uzupełnił: pomimo www.zagramy.net

ilustracje za oryginalną instrukcją