

[www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)

# Marrakech



Gigamic  
B.P. 30  
F-62930 WIMEREUX - FRANCE  
[www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)



GB / US

The creator of each Gigamic game earns royalties on each game sold! Don't hesitate writing us at Gigamic to propose a game you yourself may have designed.

FR

L'auteur de chaque jeu Gigamic perçoit des royalties pour chaque jeu vendu... N'hésitez pas à envoyer toute proposition de jeu de votre conception en écrivant à Gigamic.

DE

Des Erfinder erhält Tantiemen für jedes verkaufte Spiel. Zögern Sie daher nicht, alle von Ihnen entwickelten Ideen Für Spiele an Gigamic einzusenden.

ES

El autor percibe royalties por cada juego vendido... No dude en enviar cualquier propuesta de juego que Ud. haya creado escribiendo a Gigamic.

IT

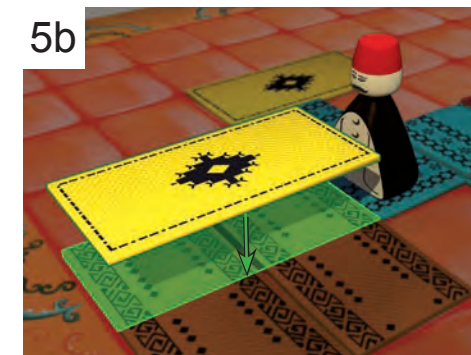
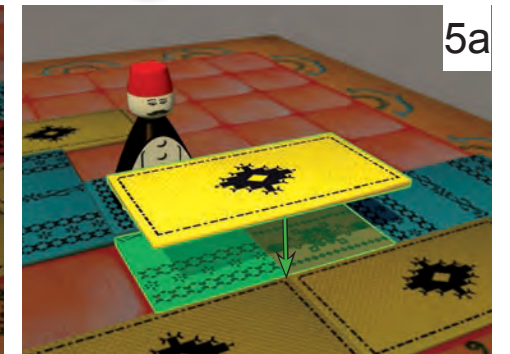
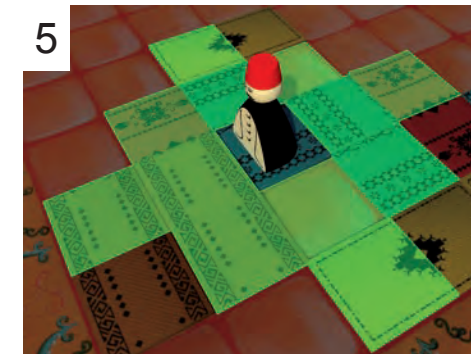
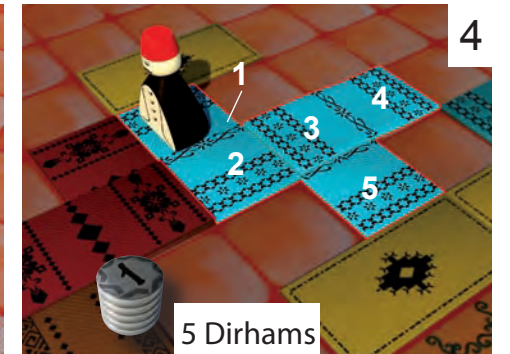
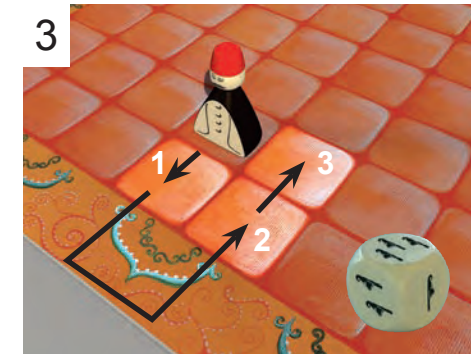
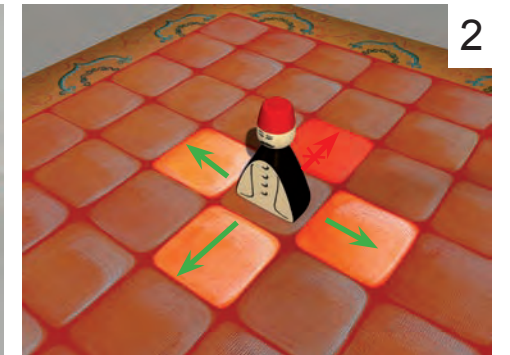
L'autore percepisce i diritti d'autore per ogni gioco venduto... Non esitate ad inviare proposte di giochi da voi creati, scrivendo a Gigamic.

NL

Auter ontvangt royalties voor ieder verkocht spel... Aarzel niet spelvoorstel dat u zelf heeft uitgedacht op te sturen door te schrijven naar Gigamic.

PT

o autor cobra direitos por cada jogo vendido... Não hesite em enviar toda e qualquer proposta de jogo concebido por si, escrevendo a Gigamic.



ATTENTION !

Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver. GIGAMIC - B.P.30 - F62930 WIMEREUX - FRANCE

WARNING !

Not suitable for children under 3 years, because small parts could be swallowed. Keep this information and address for future reference. GIGAMIC - B.P.30 - F62930 WIMEREUX - FRANCE

WARNUNG !

Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet, da keine Teile verschluckt werden können. Wir empfehlen Ihnen, die Firmeninformationen aufzubewahren. GIGAMIC - B.P.30 - F62930 WIMEREUX - FRANCE



WAARSCHUWING !

Niet geschikt voor kinderen beneden de 3 jaren. Bevat kleine onderdelen, die ingeslikt kunnen worden. Informatie bewaren voor referentie. GIGAMIC - B.P.30 - F62930 WIMEREUX - FRANCE

ATTENZIONE !

Non adatto per bambini inferiori a 3 anni poiché i pezzi piccoli potrebbero essere ingoiati. Conservare la confezione per riferimenti futuri. GIGAMIC - B.P.30 - F62930 WIMEREUX - FRANCE

ADVERTENCIA !

No conviene para niños menores de 3 años por el riesgo de atragantarse con partes pequeñas. Guarde esta información para el futuro. GIGAMIC - B.P.30 - F62930 WIMEREUX - FRANCE

Gigamic - B.P. 30  
F - 62930 WIMEREUX - FRANCE  
www.gigamic.com

# Marrakech<sup>®</sup>

FR

## IDEE DU JEU

Le marché aux tapis de Marrakech est sur les dents: on va bientôt désigner le plus habile des marchands. Chacun d'entre eux va tenter d'avoir le plus grand nombre de ses tapis exposés en fin de partie tout en accumulant la plus grande fortune. Le plus fortuné (cumul des tapis visibles et de la somme détenue par chacun) a gagné.

## CONTENU

La cour du marché aux tapis (plateau de jeu), 60 tapis textile (4 séries de 15), 20 pièces de 1, 20 pièces de 5, Assam le pion marchand et 1 dé en bois.

## PRÉPARATION

Assam est disposé au centre de la place (cf fig.1). Chaque joueur reçoit 30 dirhams (5 pièces de 1 et 5 pièces de 5). A 3 joueurs, chacun reçoit 15 tapis d'une même couleur qu'il pose devant lui. A 4 joueurs chacun reçoit 12 tapis de même couleur. Le dernier joueur qui a passé ses vacances au Maroc commence. Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

## DÉROULEMENT DU JEU

A son tour, le joueur effectue les trois actions suivantes:

- il déplace Assam;
- si nécessaire, il paie sa dîme à un adversaire;
- puis il pose un de ses tapis.

## DEPLACEMENT D'ASSAM

Le joueur choisit le sens du déplacement d'Assam **avant de lancer le dé**; il peut laisser Assam dans son orientation ou le tourner d'un quart de tour à droite ou à gauche (Assam ne peut pas faire demi tour) (cf fig. 2).

Le joueur lance ensuite le dé: le nombre de babouches indiqué par le dé détermine de combien de cases le joueur doit déplacer Assam. Il avance en ligne droite (pas en diagonale) dans le sens initialement choisi. Si Assam sort du marché, il suit le demi-tour indiqué par les flèches (les flèches ne comptent pas comme un point de déplacement) (cf fig. 3).

## PAIEMENTS DE LA DÎME ENTRE MARCHANDS

Si Assam finit son déplacement sur un tapis adverse, le joueur doit payer une dîme au propriétaire. La dîme due est égale au nombre de cases adjacentes couvertes par des tapis de même couleur, les cases en diagonale ne comptent pas; la case d'Assam entre dans le décompte (cf fig.4).

Le joueur n'a rien à payer si Assam finit son déplacement sur une case vide ou sur l'un de ses propres tapis.

Si un joueur n'a pas assez d'argent pour payer sa dîme, il est éliminé: il paye ce qu'il peut, ses tapis non posés sont remis dans la boîte et ses tapis déjà posés sur le marché restent en place, devenant neutres pour les autres joueurs.

## POSE DES TAPIS

Le joueur pose ensuite un de ses tapis à côté de la case sur laquelle Assam est placé: son tapis doit longer un des 4 côtés de cette case. (cf fig. 5)

Un tapis peut être posé sur:

- deux cases vides;
- sur une case vide et une moitié de tapis (quelque soit sa couleur);
- sur deux moitiés de tapis différents.

Un tapis adverse ne peut être entièrement recouvert en une seule et même pose (il ne peut donc être entièrement caché que par 2 moitiés de tapis). (cf fig. 5a,b,c)

## FIN DU JEU

Le jeu prend fin dès que le dernier tapis est posé. Chaque moitié de tapis exposé (visible) et chaque dirham compte pour un point. Le joueur qui a le plus grand nombre de points gagne la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le plus de dirhams qui l'emporte.

## A DEUX JOUEURS :

Chaque joueur reçoit 30 Dirhams et 24 tapis de 2 couleurs différentes; il les mélange en formant ainsi une pioche. Les tapis seront posés par la suite dans l'ordre de la pioche.

Le reste de la règle est identique à celle pour 3 ou 4 joueurs.

## VARIANTE :

A son tour le joueur effectue dans l'ordre les actions suivantes :

- 1) lancer le dé;
- 2) faire avancer Assam;
- 3) payer éventuellement sa dîme à un adversaire;
- 4) poser un tapis;
- 5) pivoter Assam d'un quart de tour.

Ainsi chacun impose au joueur suivant le sens de progression d'Assam.