



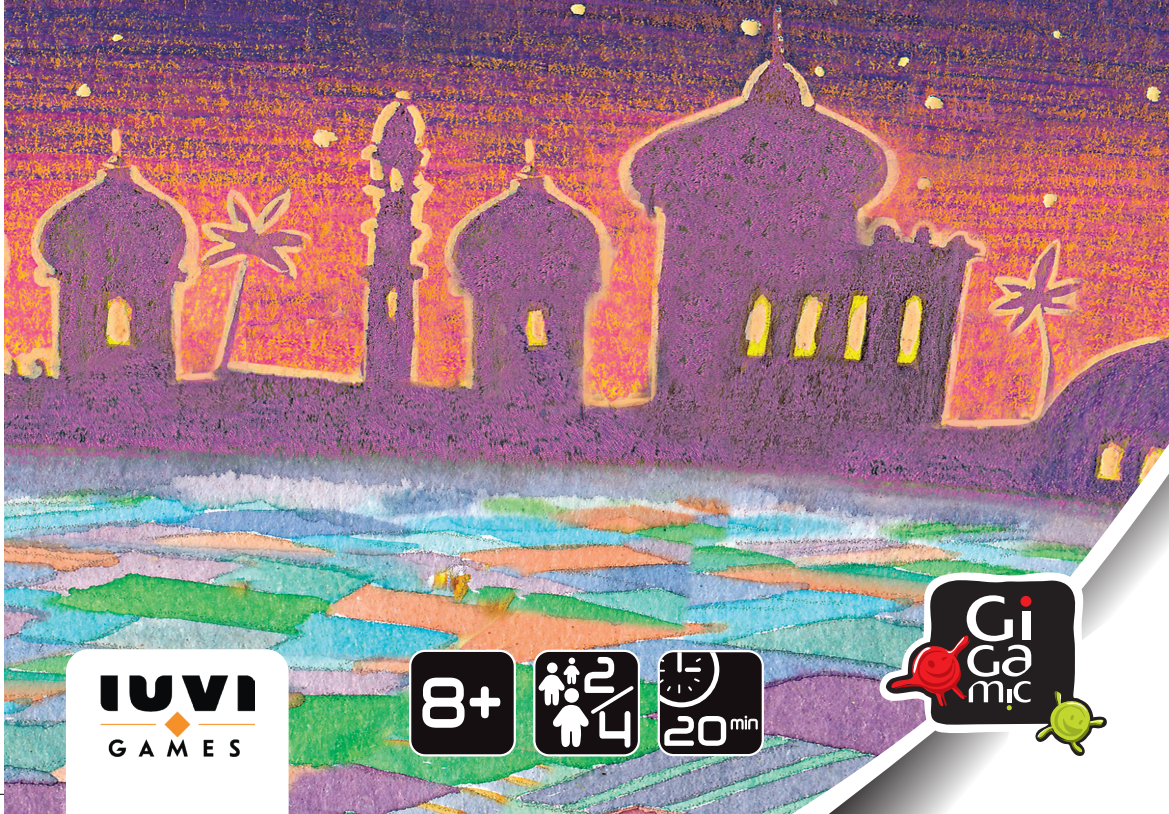
Dominique Ehrhard



Jonathan Aucomte

Marrakech[®]

EDYCJA POLSKA



IUVI
GAMES

8+

2
4

20 min



CEL GRY

Z każdą chwilą tłum na placu targowym w Marrakeszu gęstnieje, a gwar rośnie. Sprzedawcy, kupujący oraz zwykli gapie czekają podekscytowani na otwarcie rynku, zagłuszając się nawzajem.

Zostań najlepszym sprzedawcą dywanów na placu targowym w Marrakeszu! Wykładaj swoje dywany na rynku, tak aby były widoczne dla kupujących, pokonaj przeciwników i zdobądź sławę oraz fortunę.

Gracz, który zgromadzi największy majątek, wygrywa. Punkty zdobywa się zarówno z zebranych monet oraz za każde pole na planszy, na którym widoczne są dywany gracza w jego kolorze.

ZAWARTOŚĆ

Plac targowy (plansza), 60 materiałowych dywanów w 4 kolorach (4 zestawy po 15 dywanów), 21 monet (dirhamów) o wartości 1 oraz 21 monet o wartości 5, pionek Assama – właściciela rynku, drewniana kostka, płócienny woreczek.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Umieście Assama na środku targu (patrz rys. 1). Każdy gracz otrzymuje 30 dirhamów (5 monet o wartości 1 oraz 5 monet o wartości 5). W rozgrywce trzyosobowej rozdajcie każdemu graczowi po 15 dywanów w wybranym przez niego kolorze. W rozgrywce czterosobowej każdy gracz otrzymuje 12 dywanów jednego koloru. Nieużywane dywany odłóżcie do pudełka. Wybierzcie w dowolny sposób gracza rozpoczynającego (np. losowo lub wskazując, kto ostatnio odkurzał dywan). Gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

ROZGRYWKA

W swojej turze gracz wykonuje kolejno:

- przesuwania się pionkiem Assama,
- uiszczania opłatę (jeśli zatrzyma się pionkiem na polu z dywanem innego gracza),
- rozkładania jeden dywan swojego koloru na planszy.

RUCH PIONKIEM ASSAMA

Zanim gracz rzuci kostką, która wskaże o ile pól przesunie się Assam, wybiera kierunek, w jakim chce się poruszyć. W tym celu ustawia pionek Assama w odpowiednią stronę: pozostawia go w tej samej pozycji lub obraca o 90 stopni w prawo lub w lewo. Uwaga: zabronione jest zawracanie, czyli obrócenie pionka o 180 stopni (patrz rys. 2).

Następnie gracz rzuca kostką i przesuwa Assama o tyle pól, ile wskazuje liczba kapek na kości. Pionek porusza się w linii prostej (nie po skosie) w wybranym wcześniej przez gracza kierunku. Jeśli Assam miałby opuścić targ (gdzie dotrze do krawędzi planszy), to skręca zgodnie z kierunkiem wyznaczonym przez pole znajdujące się na brzegu planszy i dalej kontynuuje swój ruch.

Uwaga: skręcanie nie wlicza się do ruchu (patrz rys. 3).

PŁATNOŚCI MIĘDZY SPRZEDAWCAMI

Jeśli Assam zakończy ruch na dywanie przeciwnika, to gracz musi zapłacić odpowiednią kwotę 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).

Gracz nie płaci, jeśli Assam zakończy swój ruch na pustym polu lub na dywanie należącym do tego gracza. Jeżeli graczowi skończy się pieniądze, to płaci tyle ile może i kontynuuje grę.

Wariant dla zaawansowanych graczy: Jeśli graczowi skończy się pieniądze, to płaci on przeciwnikowi tyle, ile może i odpada z gry. Dywany, które taki gracz zagrał do tej pory, pozostają na planszy i stają się neutralne (inni gracze nie płacą, gdy się na nich zatrzymają).

ROZKŁADANIE DYWANÓW NA PLANSZY

Gracz układa jeden ze swoich dywanów obok pola, na którym Assam zakończył ruch – krawędź dywanu musi przylegać do jednego z czterech boków tego pola (patrz rys. 5).

Dywan można położyć na:

- dwóch pustych polach,
- pustym polu i połowie dywanu (niezależnie od jego koloru),
- dwóch połowach różnych dywanów o dowolnych kolorach.

Dywan przeciwnika nie może zostać całkowicie przykryty w jednym ruchu gracza. Można to zrobić w dwóch turach, czyli przykrywając go dwoma dywanami (patrz rys. 5a, 5b, 5c).

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy ostatni dywan zostanie dołożony na planszę. Następnie gracze zliczają swoje punkty zwycięstwa:

- każde pole na planszy przykryte dywanem w kolorze gracza warte jest 1 punkt,
- każda moneta w zasobach gracza daje tyle punktów, ile wynosi jej wartość.

Punkty za dywany należy zsumować z punktami otrzymanymi za monety (dirhamy). Gracz, który uzyskał najwyższy wynik, wygrywa grę i zostaje najsłynniejszym sprzedawcą dywanów w Marrakeszu.

W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który miał więcej dirhamów w swoich zasobach.

ZASADY GRY DLA DWÓCH GRACZY

Każdy gracz otrzymuje po 30 dirhamów i 24 dywany w dwóch różnych kolorach (po 12 każdego koloru). Nieużywane dywany (po 3 każdego koloru) należy odłożyć do pudełka. Następnie gracze mieszają swoje dywany i układają je przed sobą w jednym stosie, z którego będą je rozkładać w trakcie gry.

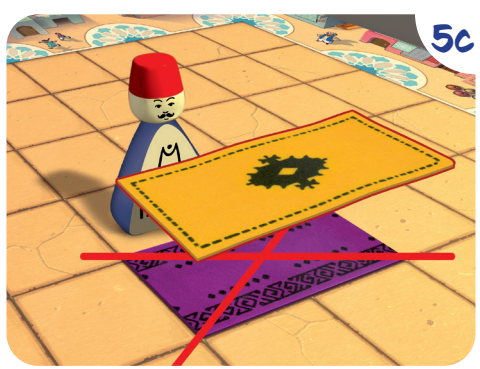
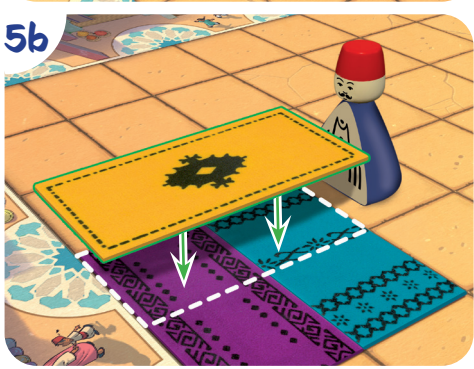
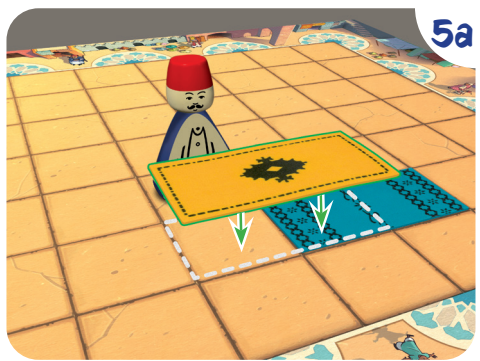
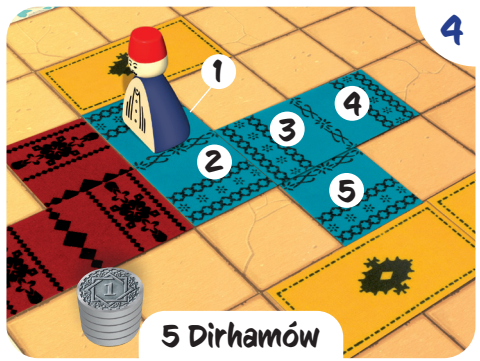
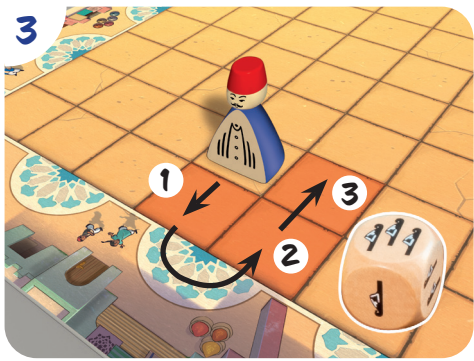
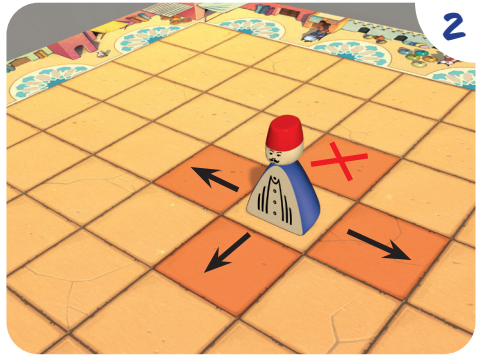
Rozgrywka przebiega dalej zgodnie z podstawowymi zasadami gry (opisanymi dla 3 i 4 graczy).

WARIANT SPECJALNY

W swojej turze gracz wykonuje kolejno:

- 1) rzuca kostką,
- 2) porusza się pionkiem Assama,
- 3) uiszczania opłatę (jeśli zatrzyma się pionkiem na dywanie przeciwnika),
- 4) rozkłada jeden dywan swojego koloru na planszy,
- 5) obraca pionek Assama o 90 stopni (w dowolną stronę).


W tym wariancie aktywny gracz musi przesunąć Assama w kierunku, w którym wybrał dla niego poprzedni gracz.



Marrakech



 **hachette**
BOARDGAMES

 **Dominique Ehrhard**

 **Jonathan Aucomte**

© & © Gigamic 2007
ZAL Les Garennes
F62930 - Wimereux - France
Under licence of Week end Games



OSTRZEŻENIE! Produkt nieodpowiedni dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Zawiera małe elementy. Istnieje ryzyko zadławienia. Produkt nie do spożycia.

Edycja polska:

IUVI
GAMES

2024 Wydawnictwo IUVI Sp. z o.o., Sp. J.
ul. Półtanki 12C, 30-740 Kraków
NIP: 6762465516 | igames@iuvi.pl | www.iuvigames.pl
Kierownik produkcji: Viola Kijowska
Skład DTP: Przemysław Kasztelaniec
Tłumaczenie, redakcja: Marta Jagiela, zespół IUVI Games

Dystrybutor na terenie Polski:

Ateneum M. Kogut, A. Zegiel Spółka komandytowa
ul. Półtanki 12C, 30-740 Kraków
NIP: 6792811070 | tel.: 12 263-73-73 www.ateneum.pl

Nasze gry pakowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak zauważysz, że w Twoim egzemplarzu brakuje jakiegoś elementu, skontaktuj się z nami, wysyłając e-mail na adres: reklamacje@iuvi.pl