

Marrakech[®]

A JÁTÉK CÉLJA:

Tükön ül Marrakech-i szőnyegpiac! Hamarosan megnevezik a legsikeresebb és leggazdagabb szőnyegkufárt. A kereskedők mindegyike a lehető legtöbb szőnyeget próbálja szemlére tenni, miközben a legnagyobb profitra is törekednek. A legnagyobb vagyont összeharcsoló kufár (a játék végén kerül kiszámolásra a látható szőnyegek és a megkeresett pénz összegéből) lesz a kalmárfejedelem!

TARTALOM:

A szőnyeg-piactér (tábla), 57 szőnyeg (15-15 darab 3 fajtából és 12 a negyedik fajtából), 20 darab 1 Dirham értékű érme, 20 darab 5 Dirham értékű érme, valamint Assam, a piac tulajdonosa és egy fa dobókocka.

ELŐKÉSZÜLETEK:

Helyezzétek Assamot a piactér közepére (1. ábra). Minden játékos 30 Dirham értékű érmét kap, 5-ször 1 Dirhamot és 5-ször 5 Dirhamot. Három játékos esetén mindenki 15 darab szőnyegdarabot kap (játékosonként 1-1 szín), melyet maguk előtt helyeznek el. Négy játékos esetén mindenki 12 azonos színű szőnyeget kap. Döntsék el ki kezd, majd ezután az óramutató iránya szerint haladjatok körbe.

A JÁTÉK MENETE:

A köre során a játékos három cselekvést fog végrehajtani:

- elmozgatják Assamot;
- ha szükséges, fizetnek ellenfeleiknek;
- majd lefektetnek egyet saját szőnyegeikből.

ASSAM MOZGATÁSA:

A soron következő játékos a kockadobás előtt eldönti, merre fog Assam indulni. A piactulaj mehet egyenesen vagy el is fordulhat, de mindig csak 90 fokkal balra vagy jobbra (nem fordulhat 180 fokot, lásd 2. ábra).

Ezután a játékos dob a kockával. Ahány papucsot dobott, Assam annyi mezőt fog lesétálni a piactéren. Assam csak egyenesen mozoghat, átlósan nem, és csak abba az irányba, amit a játékos előre eldöntött. Amennyiben Assam elhagyná a piacteret, a tábla szélein lévő fordulókön át visszakanyarodik, és arra megy tovább (3. ábra). Ezek a kanyarok nem számítanak lépésnek.

FIZETÉS:

Ha Assam az ellenfél szőnyegén fejezi be sétáját, a játékosnak fizetnie kell a szőnyeg tulajdonosának. A fizetendő összeg annyi, ahány azonos színű szőnyeg kapcsolódik ahhoz a mezőhöz, amin Assam megállt. A szőnyegeknek oldalukkal kell kapcsolódniuk, az átlósan szomszédos szőnyegek nem számítanak. Azért a mezőért is fizetni kell, amin Assam áll (4. ábra).

A játékosnak nem kell fizetnie, ha Assam üres mezőn, vagy a játékos saját szőnyegén állapodik meg.

SZŐNYEGFEKTETÉS:

Ezután a játékos lefektet egy szőnyeget az Assamal szomszédos 4 mező egyikére (átlós elhelyezés nem ér, lásd 5. ábra). Szőnyeg fektethetsz:

- két üres mezőre;
- egy üres mezőre és egy már lerakott szőnyeg felére (bármilyen színre);
- két szőnyeg 1-1 felére.

Egyetlen fektetéssel nem szabad letakarni teljes szőnyeget (de két kör alatt ez már kivitelezhető, lásd 5a., 5b. és 5c. ábra).

A JÁTÉK VÉGE:

A játék akkor ér véget, amikor az utolsó szőnyeget is lefektették. Minden látható fél szőnyeg és minden elnyert Dirham 1 pont. A játékot az nyeri, aki így a legtöbb pontot szerzi. Döntetlen esetén a legtöbb Dirhamal rendelkező játékosé a győzelem.

KÉT JÁTÉKOS SZABÁLYA:

Mindkét játékos 30 Dirhamal kezd, valamint 24-24 szőnyeget kapnak 2-2 különböző színből. A saját szőnyegeiket keverjék össze, és tegyék maguk elé egy halomba. A soron következő játékosnak mindig a halma tetején lévő szőnyeget kell lefektetnie.

Ezen kívül a játék a három és négy játékosnál ismertetett szabályok szerint zajlik.