



Dominique EHRHARD



Jonathan AUComTE

# Marrakech®



8+

2  
4

15  
20 min



## OBJECT OF THE GAME

The rug market in Marrakesh square is in suspense: the best merchant will soon be named. Each merchant tries to have the highest number of rugs visible at the end of the game while also amassing the biggest fortune. The player with the biggest fortune (worked out by adding together the number of visible rugs and the amount of money held by each salesperson) wins.

## CONTENTS

The Rug Market square (board), 60 cloth rugs (4 sets of 15), 21 «1» pieces, 21 «5» pieces, Assam the market owner and one wooden die.

## PREPARATION

Place Assam in the centre of the market square (see fig.1). Each player receives 30 Dirhams (5 «1» pieces and 5 «5» pieces). If there are 3 players, each receives 15 rugs of the same color which they place in front of them. If there are 4 players, each receives 12 rugs of the same color. Decide who plays first. Play continues in a clockwise direction with each player taking their turn.

## PLAYING THE GAME

In turn, players make the following three moves:

1. they move Assam;
2. if necessary, they pay their opponent;
3. they then lay one of their own rugs.

### 1. MOVING ASSAM

The player chooses in which direction they want to move Assam **before throwing the die**; Assam can be left alone or turned 90° left or right (he cannot turn 180°) (see fig. 2).

The player then throws the die: the number of slippers indicated on the die determines how many squares Assam is moved. Assam moves in a straight line (not diagonally) in the direction initially selected. If Assam leaves the market, he follows the about-turn signalled by the mosaics (the mosaics do not count as a move) (see fig. 3).

### 2. PAYMENTS BETWEEN SALESPeOPLE

If Assam ends his move on an opposing player's rug, the player must make a payment to the rug's owner. The amount owed is equal to the number of squares adjoining the square that Assam has landed on which are covered by rugs of the same colour: the player must pay the same amount as the number of squares covered. The sides of the squares must be touching; it does not count if they only touch diagonally; Assam's square counts towards the payment (see fig.4).

The player makes no payment if Assam ends his move on an empty square or on one of the player's own rugs. If a player runs out of money, they pay what they can and are out of the game. Their unplaced carpets are put back in the game box. The carpets they have played remain on the market, and become neutral; the other players do not pay when they land on them.

### 3. LAYING RUGS

The player then lays one of their rugs next to the square where Assam has finished: an edge of the rug must be placed against one of the 4 sides of this square. (See fig. 5)

A rug can be placed on:

- two empty squares;
- an empty square and half a rug (whatever its colour);
- two halves of different rugs.

An opponent's rug cannot be entirely covered in one go (it can only be covered completely by two rugs). (See fig. 5a, 5b, 5c)

## END OF THE GAME

The game ends once the last rug is laid. Each half of a rug visible and each Dirham counts as one point. The player with the most points wins the game. In the case of a tie, the player with the most Dirhams wins.

## TWO PLAYER RULES

Each player receives 30 Dirhams and 24 rugs of 2 different colours; they should be mixed together in a pile. The rugs are then laid in order from the pile.

Play proceeds following the 3 or 4 player version indicated above.

## VARIANT

Players take the following actions in order each turn:

- 1) they throw the die
- 2) they move Assam
- 3) they pay a fine to an opponent (if necessary)
- 4) they lay one of their own rugs
- 5) they rotate Assam a quarter turn

The next player is forced to move Assam in the direction he is now facing.

## IDÉE DU JEU

Le marché aux tapis de la place de Marrakech est en pleine effervescence... Et pour cause ! On va bientôt désigner le plus habile des marchands. Chacun d'entre eux va tenter d'avoir le plus 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) remporte la partie.

## CONTENU

La cour du marché aux tapis (plateau de jeu), 60 tapis textile (4 séries de 15), 21 pièces de 1 dirham, 21 pièces de 5 dirhams, Assam le pion marchand et 1 dé en bois.

## PRÉPARATION

Placez Assam au centre de la place (cf. fig. 1). Chaque joueur reçoit 30 dirhams (5 pièces de 1 et 5 pièces de 5). À 3 joueurs, chacun reçoit 15 tapis d'une même couleur qu'il pose devant lui. À 4 joueurs chacun reçoit 12 tapis de même couleur. Le dernier joueur ayant marché sur un tapis commence la partie, qui se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

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

1. Il déplace Assam ;
2. Si nécessaire, il paie sa dîme à un adversaire ;
3. Il pose un de ses tapis.

### 1. DÉPLACEMENT 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 vers la droite ou la gauche (attention, 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 le nombre de cases dont le joueur doit déplacer Assam. Il avance en ligne droite (jamais en diagonale) dans le sens initialement choisi. Si Assam sort du marché, il suit le demi-tour indiqué par les mosaïques (les mosaïques ne comptent pas comme un point de déplacement, cf. fig. 3).

### 2. PAIEMENTS DE LA DÎME ENTRE MARCHANDS

Si Assam finit son déplacement sur un tapis adverse, le joueur doit payer une dîme à son 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.

### 3. POSE DES TAPIS

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

Un tapis peut êtreposé 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. figs. 5a, b, c).

## FIN DE LA PARTIE

Le jeu prend fin dès que le dernier tapis est posé. Chaque moitié de tapis exposé (visible) et chaque dirham comptent pour 1 point. Le joueur ayant obtenu le plus grand nombre de points gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur ayant amassé le plus de dirhams l'emporte.

## À DEUX JOUEURS

Chaque joueur reçoit 30 dirhams et 24 tapis de 2 couleurs différentes. Il les mélange pour former une pioche. Les tapis devront être 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

À 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.

