

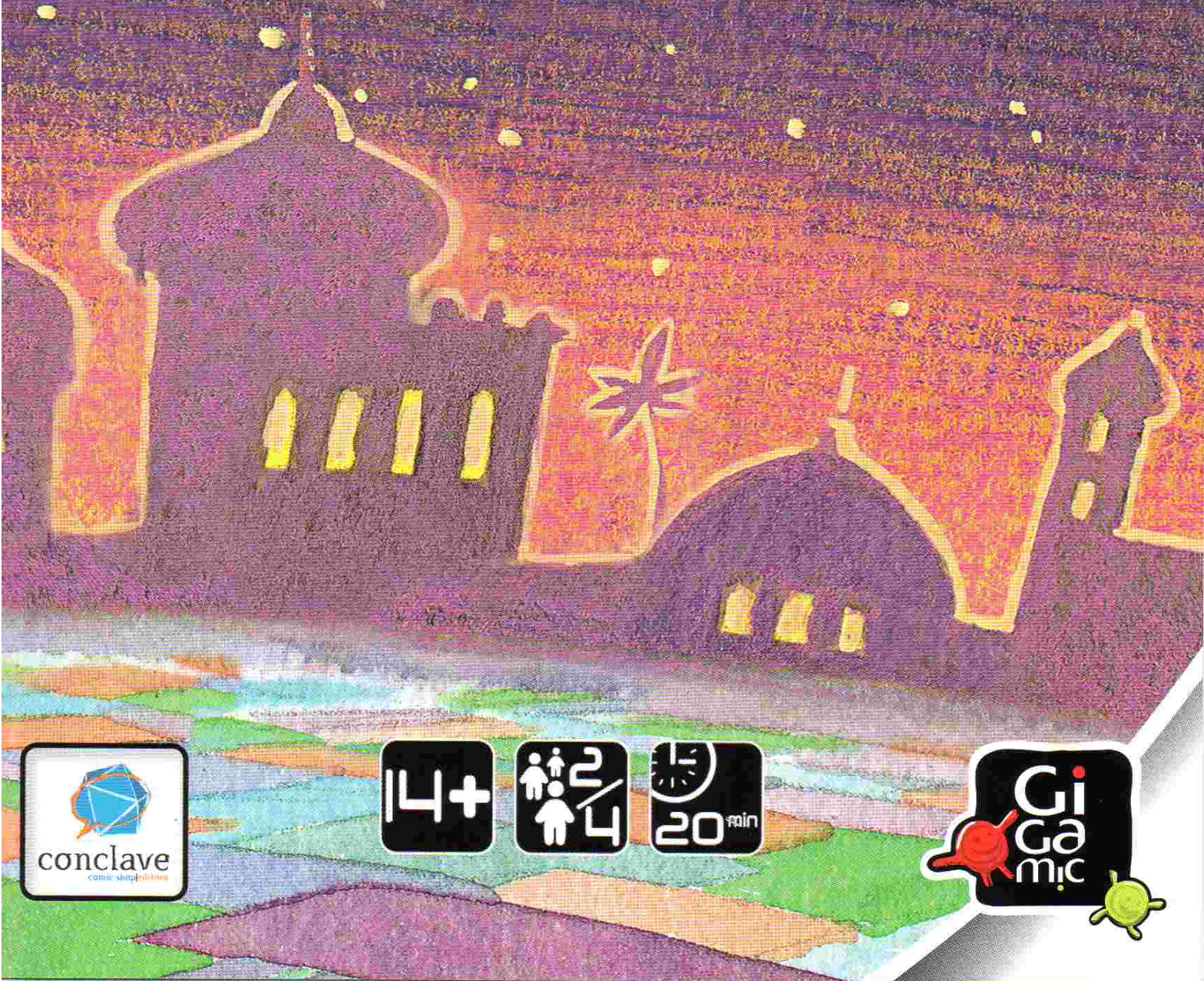


Dominique Ehrhard



Jonathan Aucomte

Mazrakech[®]





Marrakech[®]

OBJETIVO DO JOGO

O Mercado de Tapetes na Praça de Marrakesh está em suspense: em breve irão nomear o melhor comerciante. Cada mercador, então, tenta ter a maior quantidade de tapetes visível ao final da partida, ao mesmo tempo em que acumula a maior fortuna. O jogador com a maior fortuna (adquirida pela soma da quantidade de tapetes visíveis e o total de dinheiro guardado por cada vendedor) vence!

CONTEÚDO

O Mercado de Tapetes na praça (tabuleiro), 60 tapetes de tecido (4 conjuntos de 15), 20 peças de "1 Dirham", 20 peças de "5 Dirhams", Assam (o dono do Mercado) e um dado de madeira.

PREPARAÇÃO

Coloque Assam no centro da praça do mercado (veja fig.1). Cada jogador recebe 30 Dirhams (5 peças de "1" e 5 peças de "5"). Com 3 jogadores, cada um recebe 15 tapetes da mesma cor e os coloca à sua frente. Com 4 jogadores, cada um recebe 12 tapetes da mesma cor. Escolha o jogador inicial aleatoriamente. O jogo segue em sentido horário, com cada jogador jogando seu turno.

A PARTIDA

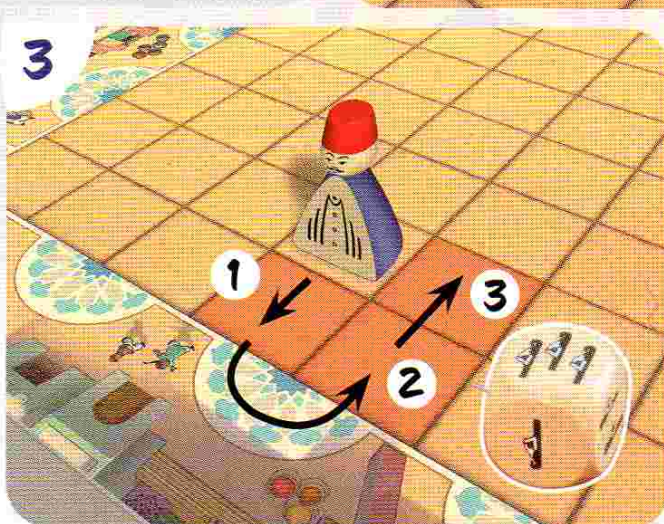
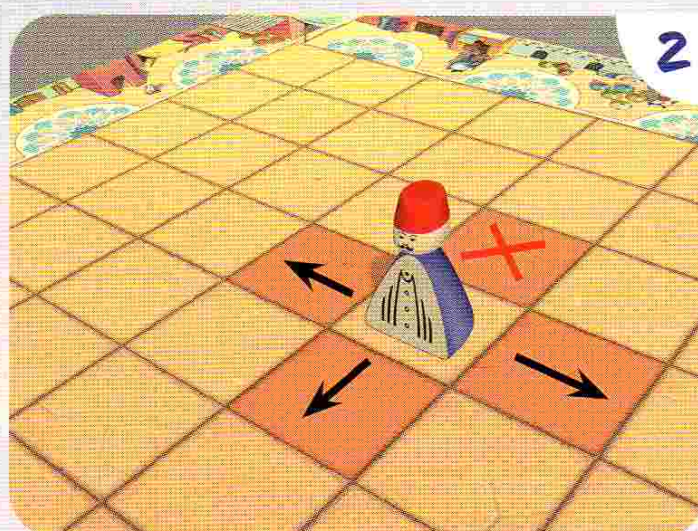
Em seu turno, cada jogador realiza as três ações abaixo, em ordem:

1. Move Assam;
2. Se necessário, paga a seu oponente;
3. Então ele estende um de seus próprios tapetes.

1. MOVER ASSAM

O jogador escolhe em que direção ele quer mover Assam **antes de rolar o dado**. Assam pode ser deixado sozinho (movido na direção em que já está) ou girado 90° para esquerda ou direita (ele não pode girar 180°) (veja fig.2);

Então, o jogador rola o dado: a quantidade de sandálias indicadas na face do dado determina por quantos quadrados Assam é movido. Assam se move em linha reta (não na diagonal) na direção inicialmente selecionada. Se Assam for deixado o mercado, ele segue a meia volta sinalizada pelos mosaicos (os mosaicos não contam para o movimento) Veja fig.3.

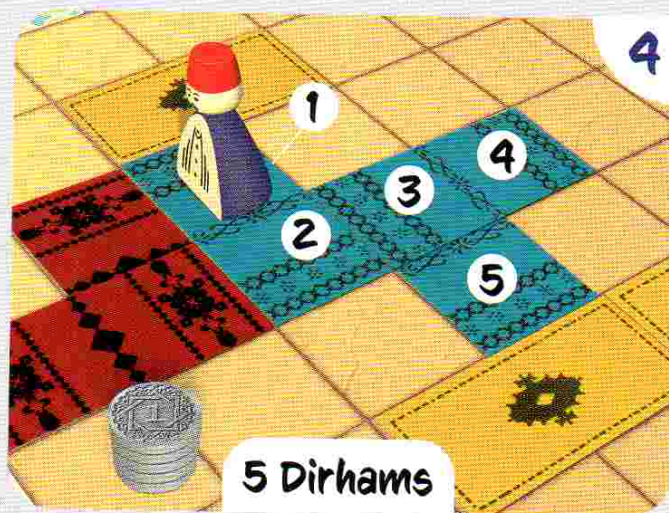


2. PAGAMENTOS ENTRE OS VENDEDORES

Se Assam terminar seu movimento sobre o tapete de um oponente, o jogador que moveu Assam deve fazer um pagamento ao dono do tapete. O valor devido é igual à quantidade de quadrados conectados por tapetes da mesma cor do tapete do quadrado em que Assam parou: o jogador tem que pagar em Dirhams a mesma quantidade de quadrados cobertos. As arestas dos quadrados devem se tocar; eles não contam se apenas se tocarem diagonalmente. O quadrado em que Assam parou contra para o pagamento (veja fig. 4).

O jogador não deve fazer nenhum pagamento se Assam terminar seu movimento em um quadrado vazio ou sobre um de seus próprios tapetes.

Se um jogador ficar sem dinheiro, ele paga o que ele puder e sai da partida. Seus tapetes não estendidos são colocados de volta na caixa do jogo. Os tapetes que ele jogou permanecem no mercado, e tornam-se neutros; os outros jogadores não precisam pagar quando param sobre eles.



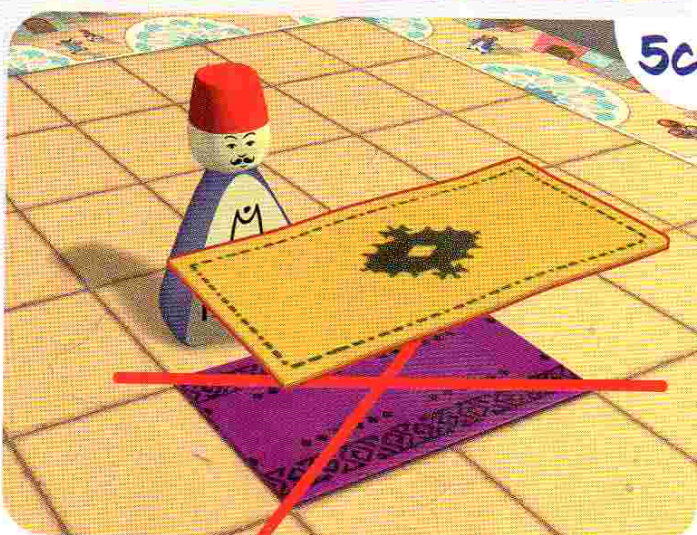
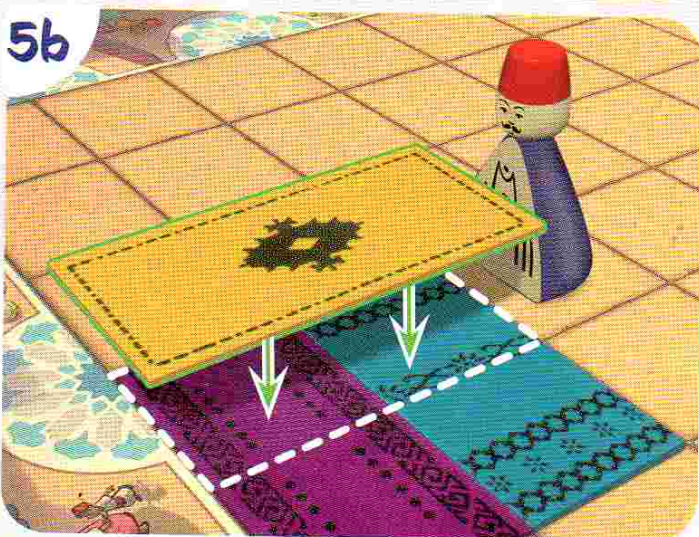
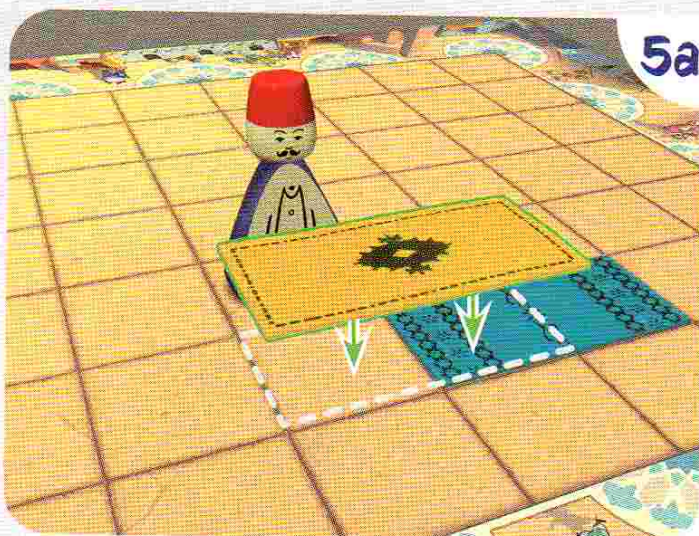
3. ESTENDENDO TAPETES

O jogador, então, estende um de seus tapetes perto do quadrado em que Assam terminou seu movimento: uma borda do tapete deve tocar uma das quatro arestas deste quadrado (veja fig. 5).

Um tapete pode ser estendido em:

- dois quadrados vazios
- um quadrado vazio e metade de outro tapete (não importa a cor);
- duas metades de diferentes tapetes.

Um tapete de um oponente não pode ser inteiramente coberto por outro tapete (ele só pode ser integralmente coberto por dois tapetes). Veja fig. 5a, 5b e 5c.



FIM DA PARTIDA

A partida termina assim que o último tapete for estendido. Cada metade de tapete visível e cada Dirham conta como um ponto. O jogador com mais pontos vence a partida. Em caso de empate, o jogador com mais Dirhams vence.

REGRAS PARA DOIS JOGADORES

Cada jogador recebe 30 Dirhams e 24 tapetes de duas cores diferentes; Eles devem ser misturados juntos para formar uma pilha. Os tapetes devem ser estendidos na ordem da pilha.

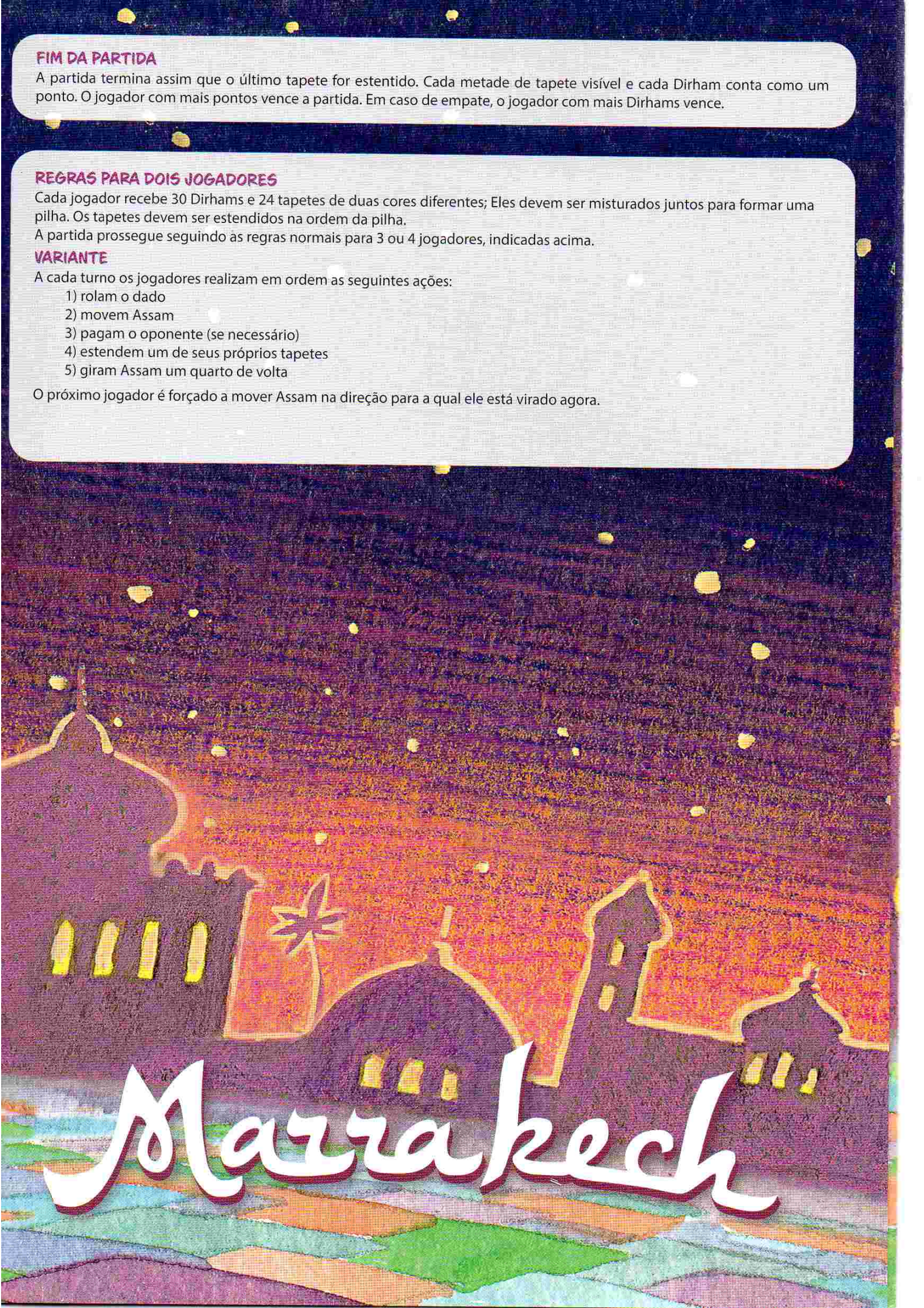
A partida prossegue seguindo às regras normais para 3 ou 4 jogadores, indicadas acima.

VARIANTE

A cada turno os jogadores realizam em ordem as seguintes ações:

- 1) rolam o dado
- 2) movem Assam
- 3) pagam o oponente (se necessário)
- 4) estendem um de seus próprios tapetes
- 5) giram Assam um quarto de volta

O próximo jogador é forçado a mover Assam na direção para a qual ele está virado agora.



Marrakech

Marrakech

