

Marrakech

Scopul jocului:

În bazarul de covoare din Piața Marrakech, situația este tensionată: în curând va fi desemnat cel mai bun vânzător de covoare. Fiecare vânzător încearcă să aibe cât mai multe covoare vizibile la sfârșitul jocului și de asemenea să impresioneze prin cea mai mare avere. Jucătorul cu cea mai mare avere (contabilizată atât prin numărul de covoare vizibile, cât și prin suma de bani strânsă de fiecare vânzător) câștigă.

Conținutul jocului:

Bazarul de covoare (tabla de joc), 57 de covorașe din pânză (3 seturi de câte 15 și unul de 12), 20 de monede cu valoarea de 1 dirham (bănuț), 20 de monede cu valoarea de 5 dirhami, Assam-proprietarul bazarului și un zar de lemn.

Pregătirea jocului:

Plasa-ți-l pe Assam în centrul pieții-al tablei de joc-(vedeți figura 1). Fiecare jucător primește 30 de dirhami (5 monede de 1 dirham și cinci monede de 5 dirhami). Dacă participă trei jucători, fiecare primește câte 15 covorașe de aceeași culoare, pe care și le plasează fiecare în dreptul său. Dacă sunt 4 jucători, fiecare va revin câte 12 covorașe de aceeași culoare. După ce v-ați decis asupra jucătorului care va începe, jocul va decurge în sensul acelor de ceasornic, jucătorii mutând pe rând.

Desfășurarea jocului:

Pe rând, jucătorii vor face următoarele trei mutări:

- îl mută pe Assam;
- dacă este necesar, îi plătesc adversarului taxe convenite;
- apoi își întind unul din covorașe.

Cum îl mutăm pe Assam:

Jucătorul își alege în ce direcție vrea să îl mute pe Assam înainte de a arunca zarul. Assam poate fi lăsat pe direcția pe care este deja sau poate fi rotit la 90° în stânga sau în dreapta (el nu poate fi rotit la 180°)-(vedeți figura 2). Apoi jucătorul aruncă zarul: numărul de conduri (păpucei) indicați pe zar, ne arată câte pătrățele va înainta Assam. Assam va înainta în linie dreaptă (nu pe diagonală) în direcția aleasă înainte. Dacă Assam iese din piață, el va face stânga împrejur după cum îi indică săgețile (săgețile nu sunt calculate ca și mutări)-(vedeți figura 3).

Plățile între vânzători:

Dacă Assam își încheie mișcarea pe covorașul unui oponent, jucătorul trebuie să îi plătească o taxă proprietarului covorașului. Suma datorată este egală cu numărul de pătrățele alăturate, acoperite cu covoraș de aceeași culoare cu al covorașului ce acoperă căsuța pe care acesta și-a încheiat drumul. Pătrățelele trebuie să aibă o latură comună; nu se consideră ca fiind alăturate dacă au doar un colț comun (învecinate pe diagonală); plata se calculează pornind de la pătrățul pe care se află Assam (vedeți figura 4). Dacă Assam se oprește pe un pătrățel gol sau pe unul din covorașele sale, nu va plăti nimic.*

Așezatul covorașelor:

*Jucătorul va așeza apoi un covoraș de al său, în continuarea pătrățelului pe care Assam și-a încheiat drumul: capătul covorașului va fi lipit de una din cele patru laturi ale pătrățelului (vedeți figura 5).

Un covoraș poate fi așezat pe:

- două pătrățele goale;
- un pătrățel gol și o jumătate de covor, indiferent de culoarea acestuia;

-două jumătăți de covorașe diferite.

Un covoraș al unuia dintre jucătorii adversi, nu poate fi acoperit în totalitate dintr-o singură mișcare (poate fi acoperit complet numai cu două covorașe)-(vedeți figurile 5a, 5b și 5c).

Sfârșitul jocului:

Jocul se încheie în momentul în care ultimul covoraș este așezat. Fiecare jumătate vizibilă de covoraș și fiecare dirham valorează un punct, jucătorul cu cel mai mare punctaj câștigând jocul. În caz de egalitate între doi sau mai mulți jucători, cel cu mai mulți dirhame câștigă.

Regulile jocului în doi:

Fiecare jucător primește 30 de dirhame și 24 de covorașe de câte două culori diferite (12 din câte o culoare); acestea fiind puse în aceeași grămadă. Restul jocului va decurge după regulile indicate la jocul de 3, respectiv 4 jucători, descrise mai sus.