



**Morocco**

À partir de 13 ans

2 à 5 joueurs

45 minutes

Un jeu de Matt Riddle et Ben Pinchback

*Dans le jeu Morocco, les joueurs représentent des groupes d'artisans – charmeurs de serpents, magiciens, vendeurs d'eaux, de tapis ou de nourriture – qui suivent les anciennes traditions de la place de marché Jemaa el-Fna à Marrakech. Chaque jour, les familles font la course pour identifier et occuper les meilleurs stands du marché, afin d'attirer le plus de clients.*



## Présentation générale

Dans Morocco, les joueurs envoient leurs ouvriers pour tenter d'occuper les meilleurs stands du marché. Quand suffisamment d'ouvriers d'une même couleur sont présents sur un stand, l'artisan prend possession du stand et chasse les vendeurs de jus adjacents.

Morocco se joue en deux phases distinctes : Repérage des stands et Placement des ouvriers : dans la première phase, les joueurs se placent sur le toit pour surveiller le marché et déterminer où sont les meilleurs places ; dans la seconde phase, les joueurs utilisent l'information acquise pour envoyer des ouvriers sur les stands du marché.

***Le joueur qui récupère le plus de points de victoire grâce à ses tuiles de marché, ses jetons de vendeurs de jus et son plus grand district de marché gagne la partie !***

## Mise en place



1. Placer le plateau de jeu au centre de la table.
2. Les joueurs prennent toutes les pièces à leur couleur : 2 pions cousins, 2 touristes, 2 gardes du corps, 12 assistants, 12 tuiles Marché, 1 marqueur de score.
3. Placer les marqueurs de score sur le 0 de la piste de score.
4. Placer les gardes du corps dans le quartier des gardes.
5. Placer au hasard les jetons de Vendeurs de jus, face visible, sur les places correspondantes du plateau
6. Placer les cubes d'information et les pièces d'or à côté du plateau : ils forment la réserve.
7. Placer au hasard 5 cubes d'information (1 de chaque couleur) à chaque rang du marché.
8. Placer au hasard 5 cubes d'information (1 de chaque couleur) à chaque colonne du marché.
9. Placer au hasard 5 cubes d'information (1 de chaque couleur) sur le toit.
10. Placer le pion de toit au milieu du toit.
11. Donner le pion de premier joueur au joueur ayant voyagé au Maroc le plus récemment.

## Tour de jeu

Morocco se joue en une série de tours. Chaque tour est composé de deux phases :

**Phase 1 : Repérage des stands**

**Phase 2 : Placement des ouvriers**

Le dernier tour est déclenché lorsqu'il reste 5 stands (ou moins) ouverts sur le marché.



### Lancer le dé de Marché

Le dé de Marché n'est utilisé que pour les jeux à deux ou trois joueurs.

À 3 joueurs : Au début du tour, le premier joueur lance le dé une seule fois. Chaque joueur gagne un cube de la couleur indiquée par le dé. Si la face « *joker* » apparaît, chaque joueur gagne un cube de son choix.

À 2 joueurs : Au début du tour, chaque joueur lance le cube une fois. À chaque lancer, les deux joueurs gagnent un cube de la couleur indiquée par le dé. Si la face « *joker* » apparaît, chaque joueur gagne un cube de son choix.

## Phase 1 : Répérage des stands

Dans cette phase, les joueurs examinent le marché depuis le toit du bâtiment adjacent et récupèrent de l'information qu'ils utiliseront plus tard pour envoyer leurs ouvriers. En commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens horaire, **chaque joueur joue une fois** dans cette phase.

À son tour, le joueur actif déplace le pion de toit sur n'importe quel autre emplacement du toit (le pion ne peut pas rester à la même place) et gagne deux cubes : un pour chaque cube des cases adjacentes au pion. Chaque autre joueur gagne un cube de la couleur correspondant au cube de la case où se trouve le pion.



## Phase 2 : Placement des ouvriers

Dans cette phase, les joueurs utilisent leurs cubes d'information pour envoyer des ouvriers au marché pour prendre possession des meilleurs stands. En commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens horaire, **chaque joueur joue deux fois** (une à la fois) dans cette phase.

À son tour, le joueur actif place un ouvrier sur n'importe quel emplacement libre du stand choisi. Chaque stand a quatre emplacements. Tous les ouvriers, même les gardes du corps, occupent un seul emplacement.

Pour placer un ouvrier, le joueur doit dépenser deux cubes d'information, correspondant aux cubes de la rangée et de la colonne du stand visé.



### Assistant/Garde du corps (2 cubes)

Pour jouer un assistant ou un garde du corps sur un stand, il faut dépenser deux cubes, correspondant aux couleurs des rang et colonne du stand visé.



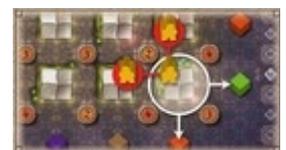
### Touriste (3 cubes)

Pour jouer un touriste sur un stand, il faut dépenser deux cubes, correspondant aux couleurs des rang et colonne du stand visé, plus un autre cube de n'importe quelle couleur.



### Cousins (3 cubes)

Défaussez un jeton *Cousins* pour jouer un assistant sur un stand, en dépensant deux cubes, correspondant aux couleurs des rang et colonne du stand visé, plus un autre cube de n'importe quelle couleur, puis placez un second assistant dans un emplacement directement adjacent à l'assistant mais dans un stand différent, sans coût supplémentaire.



Note : Un joueur doit placer un ouvrier s'il le peut. S'il ne peut placer aucun ouvrier, il doit passer.

## Fermer un stand

Après avoir placé un ouvrier, vérifiez si un ou plusieurs stands sont pleins. Un stand est plein si le nombre d'ouvriers présents est égal à 4 ou plus, en comptant les débordements adjacents (voir plus loin). Si plusieurs stands sont pleins, fermez-les dans l'ordre dans lequel ils ont été remplis.

Chaque assistant ou touriste compte 1, chaque garde du corps compte 2.

3 exemples de stands pleins :



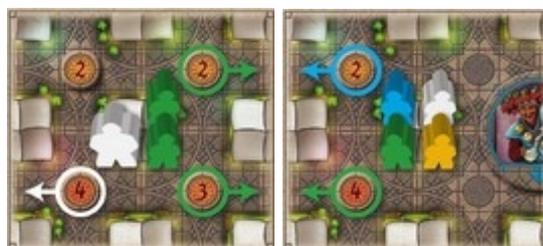
## Gagner des points

Quand un stand est plein, chaque joueur reçoit une récompense selon leur position relative de majorité sur le stand (*note : les débordements ne comptent pas dans la majorité*). Les points de victoire (PV) sont comptés sur la piste de score.

1ère place	5 PV et le joueur place une de ses <b>tuiles de Marché</b> .
Égalité sur la 1ère place	chaque joueur à égalité reçoit 5 PV et le joueur actif place une <b>tuile de Marché vide</b> .
2ème place	2 PV + 1 pièce d'or + 1 garde du corps
Égalité sur la 2ème place	chaque joueur à égalité reçoit 1 PV et, au choix, 1 pièce d'or ou 1 garde du corps.
3ème place	2 PV + 1 pièce d'or ou 1 garde du corps

## Gagner des jetons Vendeurs de jus

Après avoir marqué les points, chaque joueur présent sur le stand prend le (ou les) jeton(s) Vendeur de jus adjacent à son(s) ouvrier(s).



## Placer une tuile Marché

Chaque joueur retire ses ouvriers : les assistants reviennent dans la réserve des joueurs, les gardes du corps retournent au quartier des gardes, les touristes se déplacent (voir ci-dessous).

Le joueur majoritaire place une de ses tuiles Marché sur le stand, qui est maintenant fermé (s'il y a égalité sur la majorité, le joueur actif place une tuile Marché vide).

Le joueur doit orienter la tuile Marché pour que la flèche pointe dans la direction d'un stand adjacent encore ouvert (sauf si tous les stands adjacents sont fermés). Cela crée un **débordement** sur ce stand, en comptant pour un occupant de plus, et peut donc provoquer une autre fermeture de stand.

## Déplacer les touristes

S'il y a un touriste sur un stand lorsqu'il est fermé, le touriste se déplace vers n'importe quel emplacement libre du stand adjacent pointé par la flèche de la tuile Marché placée. Le touriste est alors remplacé par un assistant. Si plusieurs touristes doivent se déplacer, les joueurs les déplacent dans l'ordre du tour en partant du joueur actif. Un touriste peut se déplacer sur un emplacement libre, même si le débordement aurait suffi à remplir le second stand (dans l'exemple ci-contre, le 2<sup>e</sup> stand est fermé avec un compte de 3 ouvriers + 2 débordements).



## Pièces d'or

Un joueur peut dépenser des pièces d'or à tout moment de son tour pendant la phase de Placement des ouvriers. Il n'y a pas de limite sur le nombre de pièces qu'on peut dépenser dans le même tour.

Dépenser une pièce d'or permet d'échanger les positions de 2 cubes d'information soit sur les lignes, soit sur les colonnes (mais pas entre une ligne et une colonne).

Les pièces conservées en fin de partie valent 1 PV chacune.

**Un joueur ne peut pas avoir plus de 3 pièces d'or en même temps.**



## Fin du tour

Après que chaque joueur a fait deux fois la phase de Placement des ouvriers, le tour s'achève. Le pion de premier joueur passe au joueur suivant dans le sens horaire. Le pion de toit revient au milieu du toit.

Chaque joueur ne peut conserver qu'un seul cube d'information pour le tour suivant, tous les autres cubes retournent à la réserve.

## Fin du jeu

Lorsque la fermeture d'un stand laisse 5 stands ouverts (ou moins), le jeu se continue jusqu'à la fin du tour en cours et la partie s'arrête.

*Note : si, après la fermeture d'un stand, il ne reste aucun stand ouvert, la partie prend fin immédiatement.*

## Score Final

À la fin du jeu, chaque joueur ajoute à ses PV les points de ses jetons Vendeurs de jus, de ses pièces d'or et de son plus grand district de marché.



Jetons Vendeur de jus :  
chaque jeton vaut 2, 3 ou 4  
PV, selon la valeur indiquée.



Pièces d'or : Chaque pièce  
d'or vaut 1 PV.



Ce district vaut 15 PV

District : Chaque  
joueur gagne 3 PV par  
tuile Marché dans son  
plus grand district de  
marché (le plus grand  
nombre de ses tuiles  
Marché adjacentes).

Le joueur avec le plus de points gagne !

En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de tuile Marché gagne. En cas de nouvelle égalité, les vainqueurs partagent leur victoire.

### Crédits

Auteurs : Ben Pinchback & Matt Riddle

Illustrations et conception graphique : Adam P. McIver

Illustration du charmeur de serpent : Zach Smithson

Édition des règles : Dustin Shwartz

Tests : Gary Kempen, Jeff Kyati, Joe Piva, Matt Smith

Avertissement : cette traduction des règles est non officielle et n'engage pas les auteurs ou éditeurs du jeu.