Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

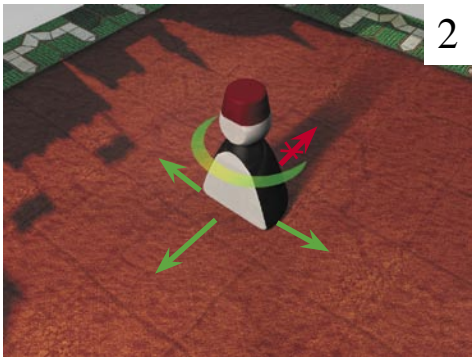
ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

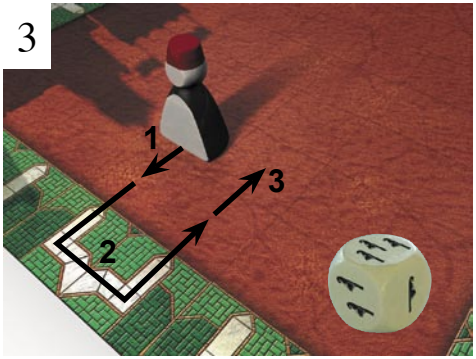
MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

Marrakech

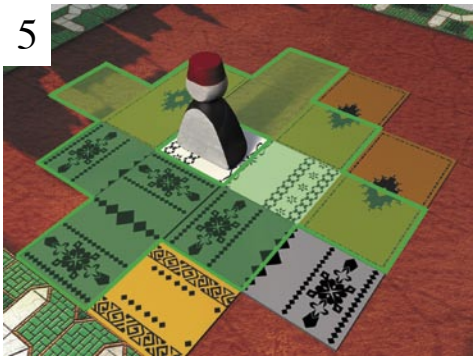
Gigamic

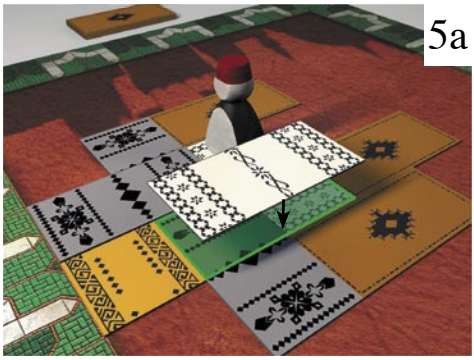
1


2

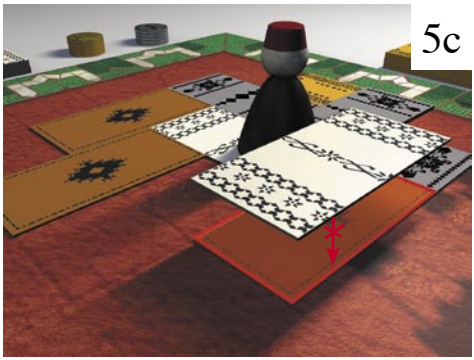

3
1
2
3

4
5 Dirhams


5


5a

5b


5c

Marrakech®

FR

IDEE DU JEU
Le marché aux tapis de la place de Marrakech est sur les dents: on va bientôt désigner le plus habile des marchands. Chacun d'entre eux va tenter d'avoir le plus grand nombre 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) a gagné.

CONTENU
La cour du marché aux tapis (plateau de jeu), 57 tapis textile (3 séries de 15 et 1 série de 12), 20 pièces de 1, 20 pièces de 5, Assam le pion marchand et 1 dé en bois.

PRÉPARATION
Assam est disposé au centre de la place (cf fig.1). Chaque joueur reçoit 30 dirhams (5 pièces de 1 et 5 pièces de 5). A 2 ou 3 joueurs, chacun reçoit 15 tapis d'une même couleur qu'il pose devant lui. A 4 joueurs chacun reçoit 12 tapis de même couleur. Le dernier joueur qui a passé ses vacances au Maroc commence. Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

DÉROULEMENT DU JEU
A son tour, le joueur effectue les trois actions suivantes:
- il déplace Assam;
- si nécessaire, il paie sa dîme à un adversaire;
- puis il pose un de ses tapis.

DEPLACEMENT 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 à droite ou à gauche (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 combien de cases le joueur doit déplacer Assam. Il avance en ligne droite (pas en diagonale) dans le sens initialement choisi. Si Assam sort du marché, il suit le demi-tour indiqué par les flèches (les flèches ne comptent pas comme un point de déplacement) (cf fig. 3).

PAIEMENTS DE LA DÎME ENTRE MARCHANDS
Si Assam finit son déplacement sur un tapis adverse, le joueur doit payer une dîme au propriétaire de ce tapis. La dîme due est égale au nombre de cases recouvertes par des tapis de même couleur et adjacentes les unes entre elles à celle sur laquelle se trouve Assam: le montant à payer est équivalent au nombre de cases concernées. Les cases doivent avoir un côté commun; 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.

POSE DES TAPIS
Le joueur pose ensuite un de ses tapis à côté de la case sur laquelle Assam est placé : son tapis doit longer un des 4 côtés de cette case. (cf fig. 5)
Un tapis peut être posé 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 fig. 5a,b,c)

FIN DU JEU
Le jeu prend fin dès que le dernier tapis est posé. Chaque moitié de tapis exposé (visible) et chaque dirham compte pour un point. Le joueur qui a le plus grand nombre de points gagne la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le plus de dirhams qui l'emporte.

A DEUX JOUEURS :
Chaque joueur reçoit 30 Dirhams et 24 tapis de 2 couleurs différentes ; il les mélange en formant ainsi une pioche. Les tapis seront posés par la suite dans l'ordre de la pioche.
Le reste de la règle est identique à celle pour 3 ou 4 joueurs.

® & © Gigamic 2007 from a concept of Dominique Ehrhard

www.gigamic.com

Gigamic
B.P. 30
F - 62930 WIMEREUX - FRANCE
www.gigamic.com