



Dominique EHRHARD



Jonathan AUCOTE

Mazrakech[®]



8+

2
4

20 min



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 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. 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.

1



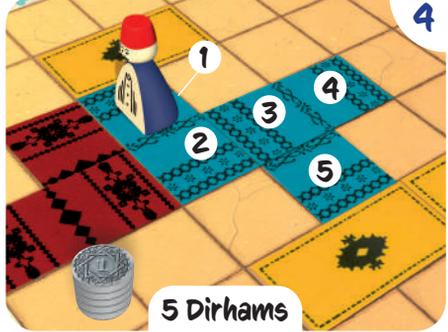
2



3



4



5



5a



5b



5c

