Marrakech®

GB	Rules of the game	4
FR	Règles du jeu	5
NL	Spelregels	6
ES	Reglas del juego	7
IT	Regole del gioco	8
FI	Pelisäänöt	9
SE	Spelregler	10
CS	Pravidla hry	11
GR	Κανόνες του Παιχνιδιού	12
PT	Regras do jogo	13
PL	Zasady gryZasady gry	14
IS	Leikreglur	15
AR	طريقة وقواعد اللعبة	16
EE	Mängu reeglid	17
LV	Spēles noteikumi	18
LT	Žaidimo taisyklės	19
RU	Правила игры	20
TW	遊戲規則	21
JP	ゲームの遊び方	22
CN	游戏规则	23
HU	Játékszabály	24
SL	Pravila igre	25
RO	Regulile jocului	26
NO	Spilleregler	27
SR	Правила игре	28
HR	Pravila igre	29
DE	Spielregeln	30
KR	게임 규칙	31
TH	กฎการเล่น	32
IR	قوانين بازى	33
	Pictures	End

Marrakech 03-2017

® & © Gigamic 2007
ZAL Les Garennes
F62930 - Wimereux - France
Under licence of Week end Games

Marrakech®

OBJECT OF THE GAME

The rug market in Marrakesh square is on tenterhooks: the best salesperson will soon be named. Each salesperson tries to have the highest number of rugs visible at the end of the game while also amassing the biggest fortune. The player with the biggest fortune (worked out by adding together the number of visible rugs and the amount of money held by each salesperson) wins.

CONTENTS

The Rug Market square (board), 60 cloth rugs (4 sets of 15), 20 «1» pieces, 20 «5» pieces, Assam the market owner and one wooden dice.

PREPARATION

Place Assam in the centre of the market square (see fig.1). Each player receives 30 Dirhams (5 «1» pieces and 5 «5» pieces). If there are 3 players, each receives 15 rugs of the same colour which they place in front of them. If there are 4 players, each receives 12 rugs of the same colour. Decide who plays first. Play moves in a clockwise direction, players taking it in turns to play.

PLAYING THE GAME

In turn, players make the following three moves:

- they move Assam;
- if necessary, they pay their opponent;
- they then lay one of their own rugs.

MOVING ASSAM

The player chooses in which direction they want to move Assam **before throwing the dice**; Assam can be left alone or turned 90° left or right (he cannot turn 180°) (see fig. 2).
The player then throws the dice: the number of slippers indicated on the dice determines how many squares Assam is moved. Assam moves in a straight line (not diagonally) in the direction initially selected. If Assam leaves the market, he follows the about-turn signalled by the arrows (the arrows do not count as a move) (see fig. 3).

PAYMENTS BETWEEN SALESPEOPLE

If Assam ends his move on an opposing player's rug, the player must make a payment to the rug's owner. The amount owed is equal to the number of squares adjoining the square that Assam has landed on which are covered by rugs of the same colour: the player must pay the same amount as the number of squares covered. The sides of the squares must be touching; it does not count if they only touch diagonally; Assam's square counts towards the payment (see fig.4).
The player makes no payment if Assam ends his move on an empty square or on one of the player's own rugs.
If a player runs out of money, he pays what he can and is out of the game.
His unplaced carpets are put back in the game box. The carpets he has played remain on the market, and become neutral; the other players do not pay when they land on them.

LAYING RUGS

The player then lays one of their rugs next to the square where Assam has finished: an edge of the rug must be placed against one of the 4 sides of this square. (See fig. 5)
A rug can be placed on:

- two empty squares;
- an empty square and half a rug (whatever its colour);
- two halves of different rugs.

An opponent's rug cannot be entirely covered in one go (it can only be covered completely by two rugs). (See fig. 5a, 5b, 5c)

END OF THE GAME

The game ends once the last rug is laid. Each half of a rug visible and each Dirham counts as one point. The player with the most points wins the game. In the case of a tie, the player with the most Dirhams wins.

TWO PLAYER RULES:

Each player receives 30 Dirhams and 24 rugs of 2 different colours; they should be mixed together in a pile. The rugs are then laid in order from the pile.
Play proceeds following the 3 or 4 player version indicated above.

VARIANT :

Players take the following actions in order each turn:

1) they throw the dice
2) they move Assam
3) they pay a fine to an opponent (if necessary)
4) they lay one of their own rugs
5) they rotate Assam a quarter turn

The next player is forced to move Assam in the direction he is now facing.

WARNING ! Not suitable for children under 3 years, because small parts could be swallowed. Keep this information and adress for future reference.

® & © Gigamic 2007 from a concept of Dominique Ehrhard

Marrakech®

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), 60 tapis textile (4 séries de 15), 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 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 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.

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.

VARIANTE :
A 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.

ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver.

® & © Gigamic 2007 from a concept of Dominique Ehrhard

NL

Marrakech®

ACHTERGROND
Iedereen op de tapijtmarkt op het plein in Marrakech is uiterst gespannen : men zal spoedig de bekwaamste marktkoopman kiezen . Ieder van hen zal proberen het grootste aantal van zijn tapijten te hebben geplaatst aan het einde van het spel en daarbij het grootste vermogen op te bouwen. Degene met het grootste vermogen (optelsom van de zichtbare tapijten en het bedrag dat elke marktkoopman in handen heeft) heeft gewonnen.

INHOUD
De binnenplaats van de tapijtmarkt (spelbord), 60 tapijten van textiel (4 series van 15), 20 muntstukken van 1, 20 muntstukken van 5, Assam de marktkoopman en 1 houten dobbelsteen.

VOORBEREIDING
Assam wordt neergezet in het midden van het plein (zie fig. 1). Elke speler krijgt 30 dirham (5 muntstukken van 1 en 5 muntstukken van 5). Met 3 spelers krijgt ieder 15 tapijten van dezelfde kleur, die hij voor zich neerlegt. Met 4 spelers krijgt ieder 12 tapijten van dezelfde kleur. De speler die als laatste zijn vakantie in Marokko heeft doorgebracht, mag beginnen. De spelers spelen om beurten met de wijzers van de klok mee.

VERLOOP VAN HET SPEL
Op zijn beurt voert een speler de volgende handelingen uit :
- hij verplaatst Assam;
- als het nodig is, betaalt hij een muntstuk aan een tegenstander;
- vervolgens plaatst hij één van zijn tapijten.

VERPLAATSEN VAN ASSAM
De speler kiest de richting waarin hij Assam verplaatst **voordat hij met de dobbelsteen gooit** ; hij kan Assam in dezelfde richting laten staan of hem een kwart naar links of rechts draaien (Assam kan geen halve draai maken) (zie fig. 2).
Vervolgens gooit de speler met de dobbelsteen : het aantal sloffen dat wordt aangegeven op de dobbelsteen bepaalt hoeveel vakjes de speler Assam moet verplaatsen. Hij gaat in een rechte lijn (niet diagonaal) in de aanvankelijk gekozen richting vooruit. Als Assam de markt verlaat, volgt hij de halve draai die wordt aangegeven door de pijlen (de pijlen tellen niet mee als vakje) (zie fig. 3).

BETALEN VAN MUNTSTUKKEN AAN DE MARKTKOOPMANNEN
Als Assam terechtkomt op een tapijt van de tegenstander, moet de speler een muntstuk betalen aan de eigenaar van dat tapijt. Het verschuldigde muntstuk is gelijk aan het aantal vakjes dat bedekt is met tapijten van dezelfde kleur en aangrenzend aan het tapijt waarop Assam zich bevindt: het te betalen bedrag is gelijk aan het aantal betreffende vakjes. De vakjes moeten een gemeenschappelijke kant hebben; de diagonale vakjes tellen niet; het vakje waarop Assam zich bevindt, wordt erbij opgeteld (zie fig. 4).
De speler hoeft niets te betalen als Assam terechtkomt op een leeg vakje of op een vakje met één van zijn eigen tapijten.
Wanneer een speler onvoldoende geld heeft om zijn bijdrage te betalen, wordt hij uitgeschakeld : hij betaalt wat hij kan, zijn nog niet geplaatste tapijten gaan opnieuw de doos in en zijn reeds op de markt geplaatste tapijten worden neutraal voor de andere spelers.

PLAATSEN VAN DE TAPIJTEN
Vervolgens plaatst de speler één van zijn tapijten naast het vakje waarop Assam is terechtgekomen : zijn tapijt moet zich aan één van de 4 kanten van dit vakje bevinden. (zie fig. 5)
Een tapijt mag worden geplaatst op :
- twee lege vakjes;
- één leeg vakje en op één helft van een tapijt (ongeacht de kleur);
- twee helften van verschillende tapijten.

Een tapijt van de tegenstander mag niet geheel worden bedekt in één en dezelfde beurt (deze kan dus slechts volledig bedekt worden door 2 helften tapijt) (zie fig. 5a, 5b, 5c).

EINDE VAN HET SPEL
Het spel eindigt zodra het laatste tapijt is geplaatst. Elke helft van een geplaatst tapijt (zichtbaar) en elke dirham telt voor één punt. De speler die het grootste aantal punten heeft, heeft het spel gewonnen. In geval van gelijkspel is degene die de meeste dirham heeft de winnaar.

MET TWEE SPELERS:
Elke speler krijgt 30 dirham en 24 tapijten met 2 verschillende kleuren; deze mengt hij en vormt hiervan een stapel. De tapijten worden vervolgens geplaatst in de volgorde van de stapel.
Het vervolg van de regels is hetzelfde als die voor 3 of 4 spelers.

VARIANTE
De spelers voeren om beurten onderstaande handelingen in dezelfde volgorde uit :
1) de dobbelsteen werpen ;
2) Assam verplaatsen ;
3) zonodig aan de tegenspeler een muntstuk betalen ;
4) een tapijt leggen ;
5) Assam een kwart toer draaien.

Elkeen legt dus aan de volgende speler Assam's looprichting op.

® & © Gigamic 2007 from a concept of Dominique Ehrhard

WAARSCHUWING! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Bevat kleine onderdelen die ingeslikt kunnen worden. Informatie bewaren voor referentie.

IDEA DEL JUEGO
El mercado de alfombras de la plaza de Marrakech está que revienta: muy pronto se designará al más hábil de los mercaderes. Cada uno de entre ellos intentará tener el mayor número de alfombras expuestas al final de la partida y acumular la mayor fortuna. El más afortunado (cúmulo de alfombras visibles y de la suma alcanzada por cada uno) ha ganado.

CONTENIDO
El corazón del mercado de alfombras (tablero de juego), 60 alfombras de tela (4 series de 15), 20 piezas de 1, 20 piezas de 5, Assam el peón mercader y 1 dado de madera.

PREPARACIÓN
Assam se coloca en el centro de la plaza (Cf. fig.1). Cada jugador recibe 30 dirhams (5 piezas de 1 y 5 piezas de 5). A 3 jugadores, cada uno recibe 15 alfombras de un mismo color que dispone delante de el. A 4 jugadores cada uno recibe 12 alfombras de un mismo color. El último jugador que pasó sus vacaciones en Marruecos comienza. Los jugadores juegan por turnos en el sentido de las agujas del reloj.

DESARROLLO DEL JUEGO
En su turno, el jugador efectúa las tres jugadas siguientes:
- -mueve a Assam,
- -en caso necesario, paga su diezmo a un contrincante,
- -después coloca una de sus alfombras.

DESPLAZAMIENTO DE ASSAM;
El jugador elige el sentido del desplazamiento de Assam **antes de lanzar el dado**, puede dejar a Assam en su actual orientación o girarlo un cuarto de vuelta a derecha o izquierda (Assam no puede dar media vuelta) (Cf. Fig. 2).
A continuación el jugador lanza el dado: el número de babuchas indicado por el mismo determina cuántas casillas debe desplazar a Assam. Avanza en línea recta (no en diagonal) en el sentido inicialmente elegido. Si Assam sale del mercado, sigue la media vuelta indicada por las flechas (las flechas no cuentan como un punto de desplazamiento) (Cf. Fig. 3).

PAGO DEL DIEZMO ENTRE MERCADERES
Si Assam acaba su desplazamiento sobre una alfombra contraria, el jugador debe pagar un diezmo al propietario de esa alfombra. El diezmo a pagar es igual al número de casillas cubiertas por las alfombras del mismo color y adyacentes las unas a las otras a aquella sobre la que se encuentra Assam: el total a pagar es equivalente al número de casillas atañidas. Las casillas deben tener un lado común, las casillas en diagonal no cuentan, la casilla de Assam se incluye en el recuento (cf. Fig. 4).
El jugador no tiene que pagar si Assam acaba su desplazamiento sobre una casilla vacía o sobre una de sus propias alfombras.
Si un jugador no tiene bastante dinero para pagar su diezmo, esta eliminado: por ello paga lo que puede, sus alfombras no puestas en el mercado son restablecidas en la caja del juego y sus alfombras ya puestas sobre el mercado se quedan en el sitio que ocupan , haciéndose neutras para otros jugadores.

COLOCACIÓN DE LAS ALFOMBRAS
A continuación el jugador coloca una de sus alfombras al lado de la casilla en la que se encuentra Assam: su alfombra debe bordear uno de los cuatro lados de esta casilla. (Cf. Fig. 5)
Se puede colocar una alfombra sobre:
- dos casillas vacías,
- una casilla vacía y una mitad de alfombra (sin importar cual es el color),
- dos mitades de alfombras diferentes.

Una alfombra contraria no puede recubrirse por completo en una sola y misma jugada (por lo que sólo puede estar ocultada completamente por dos mitades de alfombra). (Cf. Fig. 5a, 5b, 5c)

FIN DEL JUEGO
El juego se acaba cuando se coloca la última alfombra. Cada mitad de alfombra expuesta (visible) y cada dirham cuentan por un punto. El jugador que suma el mayor número de puntos gana la partida. En caso de empate, gana el jugador que tiene más dirhams.

A dos jugadores:
Cada jugador recibe 30 dirhams y 24 alfombras de 2 colores diferentes, se mezclan formando un montón. Las alfombras se colocaran a continuación en el orden del montón.
El resto de las reglas son iguales para 3 ó 4 jugadores.

VARIANTE
A su vuelta el jugador efectúa en el orden las acciones siguientes:
1) lanzar el dado;
2) hacer avanzar a Assam;
3) pagarle eventualmente su diezmo a un adversario;
4) poner una alfombra;
5) pivotar el personaje puede girar de un cuarto de vuelta.

Así cada uno impone al jugador que sigue la dirección de progresión de Assam.

ATENCION ! No recomendado para niños menores de 3 años, contiene piezas pequeñas que pueden ser ingeridas. Por favor guarde esta información para futuras refencias.

® & © Gigamic 2007 from a concept of Dominique Ehrhard

IT

Marrakech®

AMBIENTAZIONE
Il mercato dei tappeti della piazza di Marrakech è in fermento: sta per essere eletto il mercante più in gamba. Tutti i mercanti cercano di esporre il maggior numero di tappeti alla fine della partita, accumulando la fortuna più ingente. Vince il più fortunato (cumulo di tappeti esposti e somma in possesso di ogni giocatore).

CONTENUTO
La piazza del mercato dei tappeti (base da gioco), 60 tappeti in tessuto (4 serie da 15), 20 monete da 1, 20 monete da 5, la pedina del mercante Assam e 1 dado di legno.

PREPARAZIONE
Assam è posizionato al centro della piazza (vedere fig. 1). Ogni giocatore riceve 30 dirham (5 monete da 1 e 5 monete da 5). Da 3 giocatori: ciascun giocatore riceve 15 tappeti dello stesso colore, che dispone davanti a sé. 4 giocatori: ciascun giocatore riceve 12 tappeti dello stesso colore. Inizia il giocatore che per ultimo è stato in vacanza in Marocco. Quindi si procede a turno in senso orario.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO
Al suo turno, il giocatore effettua le tre azioni seguenti:

- muove Assam;
- se necessario, paga la sua decima a un avversario;
- quindi posa uno dei suoi tappeti.

SPOSTAMENTO DI ASSAM
Il giocatore sceglie la direzione di spostamento di Assam **prima di lanciare il dado**; può lasciare Assam nella sua posizione o girarlo di un quarto di giro verso destra o sinistra (Assam non può compiere un mezzo giro) (vedere fig. 2).
Il giocatore lancia il dado: il numero di babbucce indicato dal dado determina di quante caselle il giocatore deve spostare Assam. Si avanza in linea diritta (non in diagonale) nel senso scelto all'inizio. Se Assam esce dal mercato, percorre il mezzo giro indicato dalle frecce (le frecce non contano come casella di gioco) (vedere fig. 3).

PAGAMENTO DELLA DECIMA TRA MERCANTI
Se Assam finisce il suo spostamento su un tappeto avversario, il giocatore deve pagare una decima al proprietario del tappeto. La decima dovuta è uguale al numero di caselle ricoperte da tappeti dello stesso colore e adiacenti tra loro a partire dalla casella su cui si trova Assam: l'importo da pagare corrisponde al numero di caselle interessate. Le caselle devono avere un lato in comune; le caselle in diagonale non contano; la casella di Assam concorre al conteggio (vedere fig. 4).
Il giocatore non deve pagare nulla se Assam termina il suo spostamento su una casella vuota o su uno dei propri tappeti.
Se un giocatore non ha denaro sufficiente per pagare la sua decima, viene eliminato: paga quello che può, i suoi tappeti non esposti al mercato vengono rimessi nella scatola e quelli ormai in gioco restano al loro posto ma non hanno alcun valore per gli altri giocatori.

POSA DEI TAPPETI
Il giocatore posa quindi uno dei propri tappeti accanto alla casella su cui è posizionato Assam: il suo tappeto deve fiancheggiare uno dei 4 lati di questa casella. (vedere fig. 5)
Un tappeto può essere posato su:

- due caselle vuote;
- una casella vuota e una metà di tappeto (qualunque sia il suo colore);
- due metà di tappeti diversi.

Non è possibile ricoprire interamente un tappeto avversario con un'unica posa (cioè, un tappeto avversario può essere ricoperto interamente solo da 2 metà di tappeto) (vedere fig. 5a, 5b, 5c)

FINE DEL GIOCO
Il gioco termina quando è stato posato l'ultimo tappeto. Ogni metà di tappeto esposto (visibile) e ogni dirham valgono un punto. Il giocatore che totalizza il punteggio più alto vince la partita. In caso di parità, vince chi ha il numero più elevato di dirham.

SE SI GIOCA IN DUE:
Ogni giocatore riceve 30 dirham e 24 tappeti di 2 colori diversi, che deve mischiare formando un mazzo. I tappeti verranno quindi posati secondo l'ordine del mazzo.
Il resto delle regole è uguale alle partite con 3 o 4 giocatori.

VARIANTE
Al suo turno il giocatore compie in sequenza queste mosse:

1) lancia il dado;
2) sposta Assam;
3) paga, se del caso, la decima a un avversario;
4) posa un tappeto;
5) ruota Assam di un quarto di giro.

In questo modo ciascuno impone la direzione di marcia di Assam al giocatore successivo.

ATTENZIONE ! Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Contiene piccoli elementi che possono essere ingeriti. Conservare le informazioni e l'indirizzo per future reference.

® & © Gigamic 2007 from a concept of Dominique Ehrhard

PELIN TAVOITE
Marrakeshin mattomarkkinat ovat piinaavan jännityksen vallassa – markkinoiden paras myyjä nimetään pian. Kaikki myyjät pyrkivät saamaan mahdollisimman monta mattoaan näytille pelin päättyessä, samalla kun he yrittävät haalivat mahdollisimman paljon rahaa kokoon myymällä mattoja. Pelaaja, joka onnistuu tässä parhaiten (pisteet saadaan laskemalla yhteen näkyvissä olevien mattojen lukumäärä ja ansaitut rahat), voittaa pelin.

SISÄLTÖ
Mattomarkkinat (pelilauta), 60 kankaista mattoa (4 sarjaa kooltaan 15 mattoa), 20 ”1”-merkkiä, 20 ”5”-merkkiä, markkinavalvoja Assam sekä puinen noppa.

VALMISTELUT
Aettakaa Assam keskelle markkinoita (ks. kuva 1). Jokainen pelaaja saa 30 dirhamia (5 ”1”-merkkiä ja 5 ”5”-merkkiä). 3 pelaajan pelissä kukin pelaaja saa 15 samanväristä mattoa, jotka asetetaan pelaajan eteen pöydälle. Jos pelaajia on 4, kukin saa 12 samanväristä mattoa. (2 pelaajan säännöt, ks. alla). Valitkaa aloittaja. Pelivuoro siirtyy myötäpäivään.

PELIN PELAAMINEN
Vuorollaan, pelaaja tekee seuraavat kolme toimintoa:
- he siirtävät Assamia;
- mikäli tarpeen, he maksavat rahaa vastustajilleen;
- he asettavat pelilaudalle yhden matoistaan.

ASSAMIN SIIRTÄMINEN
Pelaaja päättää mihin suuntaan hän haluaa siirtää Assamia, **ennen kuin hän heittää noppaa**. Assam voi jatkaa samaan suuntaan, tai häntä voi kääntää 90° myötä- tai vastapäivään (Assam ei voi kääntyä 180° yhden vuoron aikana) (ks. kuva 2).
Pelaaja heittää tämän jälkeen noppaa: sandaalien lukumäärä osoittaa kuinka monta ruutua Assam liikkuu. Assan liikkuu aina suoraan (ei koskaan viistoon) vuoron alussa valittuun suuntaan. Jos Assam astuu ulos markkinoilta, kääntyy hän takaisin nuolten osoittamalla tavalla (nuolikuviota ei lasketa ruuduksi) (ks. kuva 3).

MYYJIEN KESKINÄISET MAKSUT
Jos pelaaja siirtää Assamia siten, että Assam päätyy vastustajan matolle, siirtovuorossa olevan pelaajan on maksettava maton omistajalle korvaus. Maksun määrä riippuu siitä, kuinka monta ruutua, joissa on saman vastustajan matto, on yhteydessä ruutuun, jossa Assam seisoo: pelaajan on maksettava ruutujen lukumäärää vastaava summa rahaa vastustajalleen. Laskettaessa yhteydessä olevia ruutuja, ruutujen sivujen tulee koskettaa toisiaan. Viistosti toisiinsa olevia ruutuja ei lasketa. Ruutu, jossa Assam seisoo, lasketaan myös mukaan (ks. kuva 4).
Pelaajan ei tarvitse suorittaa maksua, jos Assam siirtyy tyhjään ruutuun tai siirtävän pelaajan omalle matolle.

MATTOJEN ASETTAMINEN
Tämän jälkeen vuorossa oleva pelaaja asetta yhden matoistaan sen ruudun viereen, jossa Assam seisoo: maton sivun tulee olla kyseisen ruudun yhtä sivua vasten. (ks. kuva 5)
Maton voi asettaa:
- kahden tyhjän ruudun päälle;
- yhden tyhjän ruudun ja maton puolikkaan päälle (alle jäävän maton väristä riippumatta);
- kahden erivärisen matonpuolikkaan päälle.

Vastustajan yhtä mattoa ei saa peittää kokonaan yhden vuoron aikana (mutta se voi jäädä pelin aikana kahden eri maton peittämäksi). (ks. kuva 5a, 5b, 5c)

PELIN PÄÄTTYMINEN
Peli päättyy kun viimeinen matto asetetaan markkinoille. Jokainen matonpuolikas, joka on näkyvissä antaa yhden pisteen ja jokainen dirhami on yhden pisteen arvoinen. Eniten pisteitä kerännyt pelaaja voittaa. Mikäli kahdella tai useammalla pelaajalla on yhtä monta pistettä, voittaa heistä se, jolla on eniten dirhameita.

KAHDEN PELAAJAN SÄÄNNÖT:
Kumpikin pelaaja saa 30 dirhamia ja 24 mattoa (12 kahta eri väriä). Pelaajan matot sekoitetaan yhteen pinoon. Pelaajan vuorolla, matot tulee asettaa järjestyksessä pinon päältä.
Muutoin peli etenee samalla tavoin kuin edellä kuvattu 3 ja 4 pelaajan peli.

® & © Gigamic 2007 from a concept of Dominique Ehrhard

Marrakech®

SPELETS MÅL
Mattförsäljarna på torget i Marrakesh väntar i spänning: snart kommer den bästa försäljaren att utses. Varje försäljarekommer försöka samla ihop så mycket pengar som möjlig och ha högst antal mattor synliga i slutet av. Spelaren med största förmögenheten (räknas ut genom att lägga ihop antalet synliga mattor och mängden pengar som varje försäljare har) vinner.

INNEHÅLL
Mattorget (spelbrädet), 60 tygmattor, 20 ”1”-markörer och 20 ”5”-markörer, torgföreståndaren Assam och en tärning.

SPELFÖRBEREDELSER
Ställ Assam i mitten av torget (se bild 1). Varje spelare erhåller 30 Dirham (5 st ”1” och 5 st ”5” Dirham). Om det finns 3 spelare så erhåller alla 15 mattor av en färg. Dessa placeras framför spelaren. Ifall det finns 4 spelare så erhåller alla 12 mattor av en färg. Välj vem som börjar, spelet fortsätter sedan medsols.

SPELETS GÅNG
Under sin tur utför spelaren följande saker:
- flyttar på Assam
- om nödvändigt betala motspelare;
- därefter kan han/hon lägga ut en av sina mattor

FLYTTANDET AV ASSAM
Spelaren väljer åt vilket håll Assam rör sig före de slår tärningen; Assam kan behålla riktningen eller vända sig 90° åt vänster eller höger (han kan inte vända sig 180°) (se bild 2). Därefter slår spelaren tärningen: antalet tofflor på tärningen anger hur många rutor Assam flyttas. Assam rör sig i rak linje (inte diagonalt) i den tidigare valda riktningen. Om Assam lämnar torget, så följer han helomvändningen som anges av pilarna (pilarna räknas inte som ett steg) (se bild 3).

BETALNINGAR MELLAN FÖRSÄLJARE
Om Assam avslutar sin rörelse på en motståndares matta, så måste spelaren betala mattans ägare. Summan som skall betalas är lika med antalet rutor av samma färg som den som Assam stannat på och som ligger fast i kedja till den ruta där Assam står. Sidorna på rutorna måste röra varandra; det räknas inte ifall de rör varandra endast i hörnen. Rutan som Assam står på räknas med i totalsumman (se bild 4). Spelaren betalar ingenting om Assam avslutar sin förflyttning på en tom ruta eller på en av spelarens egna mattor.

ATT LÄGGA UT MATTOR
Spelaren lägger därefter ut en av sina mattor bredvid rutan där Assam avslutade sin förflyttning: en kant på mattan måste läggas emot en av kanterna på rutan.(Se bild 5) En matta kan placeras på:
- två tomma rutor
- en tom ruta och en halv matta (oberoende av dess färg)
- två halvor av olika mattor

En motspelares matta kan inte täckas helt på en gång (den kan endast täckas helt över med två mattor). (Se bild 5a, 5b, 5c)

SPELETS SLUT
Spelet tar slut när sista mattan är utlagd. Varje synlig matthalva och varje Dirham räknas som en poäng. Spelaren med flest poäng vinner spelet. Om flera spelare får lika många poäng vinner spelaren med fler Dirham.

REGLER FÖR TVÅ SPELARE
Båda spelarna får 30 Dirham och 24 mattor av två olika färger som blandas ihop i en hög. Mattorna läggs ut i ordning ur högen. Spelet fortsätter i övrigt enligt det som beskrivs ovan om 3 eller 4 spelares version.

VARNING! Inte lämplig för barn under 3 år. Smådelar kan sväljas. Kvävningsrisk! Spara denna information för framtida referens.

® & © Gigamic 2007 from a concept of Dominique Ehrhard

PŘÍPRAVA HRY:
Polož figurku Assama do středu hrací plochy- trhu (obr. 1). Každý hráč obdrží 30 dirhamů (5x žeton s 1, 5x žeton s 5). Hrají-li 3 hráči - dostane každý 15 koberců té samé barvy.
Hrají-li 4 hráči dostane každý 12 koberců své barvy.
Speciální pravidla pro 2 hráče jsou upřesněna na konci pravidel.
Určí se první hráč. Hraje se po směru hodinových ručiček.

PRŮBĚH HRY:
Během hry provádějí hráči 3 následující akce:
- pohyb figurkou Assama
- je-li to třeba, zaplatí soupeři
- položit jeden svůj koberec

POHYB FIGURKOU:
Hráč si ještě před hodem kostkou (!) vybere který směrem se bude pohybovat.
Může být ponechán tak jak je nebo otočen o 90° deleva či doprava. Nesmí být otočen o 180° (obr. 2). Hráč poté hodí kostkou a počet střevíců určí o kolik se pohne políček.
Assam se pohybuje pouze přímo vpřed (ne šikmo), v tom směru, který byl určen před hodem kostkou. Opustí-li Assam trh (figurka pole) otočí se a pokračuje ve směru šipky
(šipka se nepočítá do počtu polí o které se má pohnout) (obr. 3)

PLATBA MEZI HRÁČI:
Skončí-li Assam na koberci soupeře, musí hráč (který hraje) zaplatit vlastníkovi koberce na kterém se Assam zastavil.
Velikost částky se rovná počtu souvisle sousedících políček pokrytých kobercem stejné barvy (na které Assam stojí - včetně políčka na kterém stojí). Sovislá pokrytá oblast musí sousedit celou hranou (tedy ne pouze diagonálně) (viz béžové koberce na obr. 4).
Hráč neplatí nic, skončí li Assam na prázdném políčku nebo na políčku, které je pokryto kobercem hráčovi barvy.

POKLÁDÁNÍ KOBERCŮ:
Hráč nyní pokládá jeden svůj koberec vedle políčka kde stojí Assam. Okraj koberce musí sousedit s jednou ze 4 stran tohoto políčka . (obr. 5)
Koberec může být položen na:
- 2 prázdna políčka
- prázdné políčko a půlku koberce (nezáleží na barvě)
- na dvě políčka zakrytá každé různým kobercem

Soupeřův koberec tedy nemůže být celý přímo překryt jedním položením (může být překryt pouze dvěma koberci (obr. 5 a,b,c)

KONEC HRY:
Hra končí po položení posledního koberce. Do konečného skóre se započítává jako jeden bod každý dirhám, který soupeři zbyl a každá viditelná (nezakrytá) polovina koberce v jeho barvě. Hráč s nejvyšším počtem bodů se stává vítězem - tedy nejlepším prodavačem koberců

PRAVIDLA PRO 2 HRÁČE:
Každý hráč obdrží 30 dirhámů a 24 koberců ve 2 barvách.
Koberce obou barev jsou položeny střídavě na jednu hromádku a hraje se s nimi postupně tak jak přicházejí na řadu.
Ostatní pravidla jsou stejná .

® & © Gigamic 2007 from a concept of Dominique Ehrhard

GR

Marrakech®

ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ
Η αγορά χαλιών στην πλατεία του Marrakesh βρίσκεται σε αναβρασμό: σύντομα θα ανακηρυχθεί ο καλύτερος πωλητής. Κάθε πωλητής προσπαθεί να έχει απλώσει τα περισσότερα χαλιά στο τέλος του παιχνιδιού, αλλά και να μαζέψει και τα περισσότερα χρήματα. Ο παίκτης με την μεγαλύτερη περιουσία (η οποία προκύπτει προσθέτοντας τον αριθμό των ορατών χαλιών με το χρηματικό ποσό που έχει μαζέψει) είναι ο νικητής.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ
Η πλατεία της Αγοράς Χαλιών (ταμπλό), 60 υφασμάτινα χαλιά, 20 νομίσματα με αξία «1», 20 νομίσματα με αξία «5», ο Assam, ιδιοκτήτης της αγοράς και 1 ξύλινο ζάρι.

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ
Τοποθετήστε τον Assam στο κέντρο της πλατείας (βλ. εικ.1). Κάθε παίκτης παίρνει 30 Dirham (5 νομίσματα του ενός και 5 νομίσματα των πέντε). Αν παίζουν 3 παίκτες, καθένας τους παίρνει τα 15 χαλιά ενός χρώματος και τα τοποθετεί μπροστά του. Αν παίζουν 4 παίκτες, καθένας τους παίρνει 12 χαλιά του ιδίου χρώματος. Αποφασίστε ποιος θα παίξει πρώτος. Όταν τελειώνει ο γύρος ενός παίκτη, ακολουθεί ο γύρος του επόμενου δεξιόστροφα παίκτη.

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ
Κάθε παίκτης στο γύρο του εκτελεί τις ακόλουθες τρεις ενέργειες:
κινεί τον Assam, αν χρειάζεται, πληρώνει τον αντίπαλό του, απλώνει ένα από τα χαλιά του.

Η ΚΙΝΗΣΗ ΤΟΥ ASSAM
Ο παίκτης αποφασίζει προς ποια κατεύθυνση θέλει να γυρίσει τον Assam πριν ρίξει το ζάρι. Μπορείτε να τον αφήσετε όπως είναι, ή να τον περιστρέψετε 90° δεξιά ή αριστερά (δεν μπορεί να στραφεί 180°) (βλ. εικ.2).
Κατόπιν ο παίκτης ρίχνει το ζάρι. Ο αριθμός από παντόφλες που έφερε το ζάρι καθορίζει το πόσες θέσεις θα κινηθεί ο Assam. Ο Assam κινείται σε ευθεία γραμμή (όχι διαγώνια) προς την κατεύθυνση που επιλέχτηκε προηγουμένως.
Αν ο Assam βγει από την αγορά, κάνει την στροφή που δείχνει το αντίστοιχο βέλος (αυτό δεν θεωρείται μέρος της κίνησης) (βλ. εικ.3)

ΠΛΗΡΩΜΕΣ ΜΕΤΑΞΥ ΤΩΝ ΠΩΛΗΤΩΝ
Αν ο Assam τελειώσει την κίνησή του πάνω σε χαλί αντιπάλου, ο παίκτης θα πρέπει να πληρώσει τον ιδιοκτήτη του χαλιού.
Το ποσό που θα πληρώσει είναι ίσο με τον αριθμό τετραγώνων που συνορεύουν με το τετράγωνο στο οποίο προσγειώθηκε ο Assam, και τα οποία καλύπτονται από χαλιά του ιδίου χρώματος.
Προσοχή: θα πρέπει να ακουμπούν οι πλευρές των τετραγώνων. Δεν λαμβάνονται υπ 'όψιν τα τετράγωνα τα οποία ακουμπάνε μόνο γωνία με γωνία. Για τον υπολογισμό του ποσού μετράμε και το τετράγωνο στο οποίο βρίσκεται ο Assam (βλ. εικ.4)
Ο παίκτης δεν πληρώνει τίποτα αν ο Assam καταλήξει σε άδειο τετράγωνο ή σε ένα από τα χαλιά του.

ΤΟ ΑΠΛΩΜΑ ΤΩΝ ΧΑΛΙΩΝ
Κατόπιν, ο παίκτης απλώνει ένα από τα χαλιά του δίπλα στο τετράγωνο στο οποίο προσγειώθηκε ο Assam. Μια από τις πλευρές του χαλιού θα πρέπει να ακουμπάει μια από τις πλευρές του τετραγώνου (βλ. εικ.5).
Ένα χαλί μπορεί να απλωθεί πάνω σε:
δυο άδεια τετράγωνα,
ένα άδειο τετράγωνο και μισό χαλί (ασχέτως χρώματος),
δυο μισά διαφορετικών χαλιών.
Δεν μπορεί να καλυφθεί πλήρως ένα αντίπαλο χαλί από μόνο ένα χαλί (μπορεί όμως να καλυφθεί πλήρως από δυο χαλιά) (βλ. εικ.5a, 5b, 5c).

ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ
Το παιχνίδι τελειώνει όταν απλωθεί και το τελευταίο χαλί. Κάθε μισό χαλί που φαίνεται και κάθε Dirham μετράει ως ένας πόντος. Ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους είναι ο νικητής. Σε περίπτωση ισοπαλίας, ο παίκτης με τα περισσότερα Dirham είναι ο νικητής.

ΚΑΝΟΝΕΣ ΓΙΑ ΔΥΟ ΠΑΙΚΤΕΣ:
Κάθε παίκτης παίρνει 30 Dirham και 24 χαλιά δυο διαφορετικών χρωμάτων, τα οποία και ανακατεύονται. Κατόπιν τα χαλιά απλώνονται με τη σειρά που προέκυψε από το ανακάτεμα. Το παιχνίδι προχωράει ακολουθώντας τους κανόνες για 3 ή 4 παίκτες, όπως περιγράφηκαν παραπάνω.

ΠΡΟΣΟΧΗ! Ακατάλληλο για παιδιά κάτω των 3 ετών, γιατί περιέχει μικρά κομμάτια. Κρατήστε αυτές τις πληροφορίες και τη διεύθυνση για το αρχείο σας.

® & © Gigamic 2007 from a concept of Dominique Ehrhard

OBJECTIVO DO JOGO
O mercado de tapetes da praça de Marrakech está ao rubro: dentro em breve será anunciado o mais hábil vendedor. Cada um deles vai tentar ter o maior número de tapetes exposto no fim do jogo e ao mesmo tempo a maior fortuna. O mais afortunado (soma dos tapetes expostos e de mais dinheiro na sua posse) ganha

CONTEÚDO
A praça do mercado de tapetes (tabuleiro do jogo), 60 tapetes em tecido (4 séries de 15), 20 moedas de 1, 20 moedas de 5, Assam o pião vendedor e 1 dado em madeira.

PREPARAÇÃO
Assam fica colocado no centro da praça (ver fig.1). Cada jogador recebe 30 dirhams (5 moedas de 1 e 5 moedas de 5). A 2 ou 3 jogadores, cada um recebe 15 tapetes da mesma cor que ele coloca à sua frente. A 4 jogadores cada um recebe 12 tapetes da mesma cor. O jogador que passou mais recentemente em Marrocos começa o jogo. Os jogadores jogam à vez no sentido dos ponteiros do relógio.

DESENVOLVIMENTO DO JOGO
Na sua vez, o jogador efectua as três acções seguintes:
- ele move o Assam;
- se necessário, ele paga a dízima a um adversário;
- depois ele coloca um dos seus tapetes.

MOVIMENTO DE ASSAM
O jogador escolhe a direção do movimento de Assam antes de lançar o dado; pode deixar Assam na sua orientação ou virá-lo um quarto de volta à direita ou à esquerda (Assam não pode voltar para trás) (ver fig. 2).
O jogador lança então o dado: o número de chinelos indicados no dado determina o número de casas que o jogador deve movimentar Assam. Ele avança em linha recta (nunca em diagonal) no sentido inicialmente escolhido. Se Assam sai do mercado, ele faz a volta indicada pelas flechas (as flechas não contam como um ponto de movimento) (ver fig. 3).

PAGAMAENTO DA DÍZIMA ENTRE OS VENDEDORES
Se Assam termina o seu movimento sobre um tapete de um adversário, o jogador tem que pagar uma dízima ao seu proprietário. A dízima devida é igual ao número de casas cobertas por tapetes da mesma cor e adjacentes entre eles à casa onde está Assam: O montante a pagar é igual ao número de casas cobertas como atrás foi descrito. As casas devem ter um lado comum; as casas em diagonal não contam; a casa onde Assam está entra na contagem (ver fig.4).
O jogador não deverá pagar nada se Assam termina a sua deslocação numa casa vazia ou sobre um dos seus tapetes.

COLOCAÇÃO DOS TAPETES
O jogador coloca de seguida um dos seus tapetes ao lado da casa onde Assam está colocado : o seu tapete deve ficar encostado a um dos 4 lados desta casa. (ver fig. 5)
Um tapete pode ser colocado sobre:
- duas casas vazias;
- sobre uma casa vazia e uma metade de tapete (de qualquer cor);
- sobre duas metades de tapetes diferentes.

Um tapete de um adversário não pode ser coberto por um único tapete (este só pode ser coberto inteiramente por duas metades de tapete. (ver fig. 5a,b,c)

FIM DO JOGO
O jogo acaba quando o último tapete for colocado. Cada metade de tapete exposto (visivel) e cada dirham conta um ponto. O jogador que tiver o maior número de pontos ganha o jogo. Em caso de igualdade o jogador que tiver mais dirhams ganha.

PARTIDA PARA DOIS JOGADORES :
Cada jogador recebe 30 Dirhams e 24 tapetes de 2 cores diferentes; os jogadores misturam-nos e fazem um monte. Os tapetes serão colocados pela ordem que sairem do monte.
O resto das regras é igual às regras para 3 ou 4 jogadores.

® & © Gigamic 2007 from a concept of Dominique Ehrhard

Marrakech®

CEL GRY
Sprzedawcy na targu dywanów w Marakeszu siedzą jak na szpilkach. Wkrótce ogłoszą, który z nich jest najlepszy. Każdy sprzedawca stara się mieć jak najwięcej widocznych dywanów, a także próbuje zebrać jak największą fortunę przed końcem gry. Najbogatszy gracz (określony przez dodanie liczby widocznych dywanów i sumy pieniędzy) wygrywa.

ZAWARTOŚĆ
Plac Targu Dywanów (plansza), 60 dywanów z materiału, 20 monet o wartości „1", 20 monet o wartości „5", właściciel targu Assam i jedna drewniana kostka.

PRZYGOTOWANIA
Umieść Assama na środku placu targowego (patrz rys. 1 w kolorowej książeczce). Każdy gracz dostaje po 30 dirhemów (po pięć „5" i po pięć „1"). Jeśli gra 3 graczy, każdy otrzymuje 15 dywanów w jednym kolorze, które kładzie przed sobą. Jeśli graczy jest 4, każdy dostaje po 12 dywanów w jednym kolorze. Zadecyduj, kto rozpocznie grę. Gra toczy się w turach, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

GRA
W swojej turze, gracze wykonują następujące po sobie trzy ruchy:
- przesuwają Assama;
- jeśli to konieczne, płacą swoim przeciwnikom;
- układają jeden ze swoich dywanów.

PRZESUWANIE ASSAMA PO PLANSZY
Gracz wybiera, w którą stronę chce przesunąć Assama **zanim rzuci kostką**. Assama można zostawić tak jak stoi, lub obrócić o 90° w prawo lub w lewo (nie może obrócić się on o 180°) (patrz rys. 2 w kolorowej książeczce).
Gracz rzuca kostką. Liczba kapci wskazanych na kostce określa, o ile pól przesuwa się Assama. Assam porusza się w linii prostej (nie na skos) we wcześniej wybranym kierunku. Jeśli Assam opuszcza targ, to porusza się wzdłuż oznaczonego strzałkami zakrętu (strzałki nie liczą się jako ruch) (patrz rys. 3 w kolorowej książeczce).

OPŁATY POMIĘDZY SPRZEDAWCAMI
Jeśli Assam kończy swój ruch na dywanie przeciwnika, gracz musi uiścić opłatę u właściciela dywanu. Należność jest równa liczbie sąsiadujących pól, pokrytych dywanami tego samego koloru jak ten, na którym zatrzymał się Assam. Boki pól muszą się stykać. Nie liczy się, jeśli stykają się rogami. Pole Assama wlicza się w opłatę (patrz rys. 4 w kolorowej książeczce).
Gracz nic nie płaci, jeśli Assam kończy swój ruch na pustym polu lub na jednym z dywanów gracza.

ROZKŁADANIE DYWANÓW
Gracz rozkłada jeden ze swoich dywanów obok pola, na którym Assam zakończył ruch – brzeg dywanu musi przylegać do jednego z 4 boków tego pola.
Dywan można rozłożyć na:
- dwóch pustych polach;
- pustym polu i połowie dywanu (bez względu na kolor);
- dwóch połówkach różnych dywanów.

Dywan przeciwnika nie może zostać całkowicie przykryty w jednym ruchu (on może zostać kompletnie przykryty jedynie przez dwa dywany). (Patrz rys. 5a, 5b, 5c w kolorowej książeczce).

KONIEC GRY
Gra kończy się, gdy zostanie rozłożony ostatni dywan. Każda widoczna połówka dywanu i każda dirhema liczą się jako jeden punkt. Gracz z największą ilością punktów wygrywa. W przypadku remisu, wygrywa gracz z największą sumą dirhemów.

ZASADY DLA DWÓCH GRACZY:
Każdy gracz otrzymuje po 30 dirhemów i po 24 dywany w dwóch różnych kolorach. Dywany powinny być złożone na stosie, z którego kolejno będzie się je rozkładać. Gra toczy się dalej według zasad przedstawionych powyżej dla wersji z 3 lub 4 graczami.

® & © Gigamic 2007 from a concept of Dominique Ehrhard

Marrakech®

MARKMIÐ LEIKSINS
Mikil spenna ríkir á teppamarkaðnum á Marrakesh torginu því brátt verður besti sölumaðurinn valinn. Hver sölumaður reynir að hafa sem flest teppi sýnileg í leikslok auk þess að safna sem mestum auðæfum. Leikmaðurinn með mesta auðinn (finnst með því að leggja saman fjölda sýnilegra teppa og fjárupphæð hvers sölumanns) vinnur.

INNIHALD
Teppamarkaðstorgið (spilaborðið), 60 teppi, 20 «1» stykki, 20 «5» stykki, Assam, eigandi markaðarins og einn tréteningur.

UNDIRBÚNINGUR
Setjið Assam á mitt á markaðstorgið (sjá mynd 1). Hver leikmaður fær 30 dírham (5 «1» stykki og 5 «5» stykki). Ef leikmenn eru þrír, fær hver þeirra 15 teppi í sama lit og leggur þau fyrir framan sig. Ef leikmenn eru 4, fær hver þeirra12 teppi í sama lit. Ákveðið er hver byrjar. Leikið er réttsælis, hver leikmaður á fætur öðrum.

AÐ SPILA
Í hvert sinn sem leikmaður á leik skal hann:
- færa Assam;
- ef þess er krafist, greiða andstæðingnum;
- leggja niður eitt af teppunum sínum.

AÐ FÆRA ASSAM
Leikmaður velur í hvaða átt hann færir Assam áður en teningnum er kastað; Assam má vera óhreyfður eða honum má snúa 90° til vinstri eða hægri (honum má ekki snúa 180°) (sjá mynd 2).
Síðan er teningnum kastað: fjöldi inniskóa á teningnum segir til um hversu marga reiti Assam er færður í beinni línu (ekki skáhallt) í þá átt sem leikmaður hafði þegar valið. Ef Assam yfirgefur markaðinn, þá fylgir hann þeim snúningi sem örvarnar sýna (örvarnar teljast ekki með sem skref) (sjá mynd 3).

GREIÐSLUR MILLI SÖLUMANNA
Ef Assam lendir á teppi mótaðilans verður leikmaðurinn sem átti leik að greiða teppaeigandanum. Upphæðin sem hann skal greiða er jöfn þeim fjölda reita sem liggja að reitnum sem Assam lenti á og sem hulin eru teppum í sama lit. Hliðar reitanna verða að snertast; það telst ekki með ef þau snertast eingöngu á horni; reiturinn sem Assam stendur á telst einnig með (sjá mynd 4).
Leikmaður greiðir ekkert ef Assam lendir á auðum reit eða á eigin teppi leikmannsins.

AÐ LEGGJA NIÐUR TEPPI
Leikmaðurinn leggur síðan eitt af sínum teppum við hlið þess reits sem Assam lenti á: ein brún teppisins skal liggja að einni af fjórum hliðum þessa reits (sjá mynd 5).
Teppi má leggja á:
- tvo auða reiti;
- auðan reit og helming annars teppis (sama í hvaða lit það er);
- tvo helminga ólíkra teppa.

Ekki má hylja alveg teppi andstæðings í einni umferð (það er eingöngu hægt að hylja það alveg með tveimur teppum) (sjá myndir 5a, 5b, 5c).

LEIKSLOK
Leiknum er lokið þegar búið er að leggja niður síðasta teppið. Hvor helmingur sýnilegs teppis og hvert dírham reiknast sem eitt stig. Leikmaðurinn með flest stigin er sigurvegarinn. Ef um jafntefli er að ræða, þá sigrar sá sem á flest dírham.

LEIKREGLUR FYRIR TVO LEIKMENN:
Hver leikmaður fær 30 dírham og 24 teppi í tveimur ólíkum litum. Teppunum er blandað saman í bunka. Síðan eru teppin lögð niður á spilaborðið í þeirri röð sem þau koma úr bunkanum.
Leikurinn heldur síðan áfram eins og lýst er að framan.
Góða skemmtun! Völuskrín

® & © Gigamic 2007 from a concept of Dominique Ehrhard

Marrakech®

الهدف من اللعبة:

العمل في سوق السجاد في مراكش قائم على قدم وساق, يحاول كل تاجر أن يعرض (يسوق) اكبر كمية ممكنة من السجاد للاستحواذ على الزبائن واهتمامهم و بالتالي الحصول على الحصة الأكبر من الدخل في السوق(بيع).

بمعنى آخر نستطيع القول , يفوز التاجر الذي استطاع أن يتفوق في عمليات التسويق والبيع معاً.

المحتويات:

- لوحة اللعب من الكرتون المقوى - 60 قطعة سجاد.
- قطع النقود , 20 قطعة من فئة (1) درهم و 20 قطعة من فئة الخمسة دراهم و دمية عزام , صاحب السوق - نرد الخطوات.

تجهيز اللعبة:

بعد فتح لوحة اللعب ووضعها في مكان وسطي بين اللاعبين , نضع دمية عزام في منتصف اللوحة (رسم رقم 1). يحصل كل لاعب على 30 درهم فقط (5 x 5 درهم و 5 x 1 درهم) مهما كان عدد اللاعبين.

عند وجود 3 لاعبين يحصل كل منهم على مجموعة من السجاد ذات اللون الواحد (15 قطعة من كل لون) وعند وجود 4 لاعبين , يحصل كل منهم على مجموعة تحتوي على 12 قطعة من لون واحد. أما باقيقطع السجاد فتؤخذ لخارج اللعبة ولا يحصل عليها أي من اللاعبين.

بداية اللعب :

في كل دور يقوم اللاعب بالتالي:

يقوم بتحريك عزام من مكانه وفي حالة وجود عملية دفع لاحد الخصوم , يقوم بذلك ومن ثم يضع قطعة سجاد تخصه على لوحة اللعب. تحدد بالقرعة من سيلعب أولا أو أن يلعب أولا اصغر اللاعبين سنا

تحريك عزام:

يقوم اللاعب أولا وقبل رمي نرد الخطوات بتحديد الاتجاه الذي سيحرك عزام إليه. مع العلم أن عزام لا يستطيع الرجوع في نفس الطريق الذي أتى منه.(بمعنى لا يستطيع الدوران 180° درجة) ولتوضيح الأمر أكثر انظر (رسم رقم 2).

بعد تحديد الاتجاه يقوم اللاعب برمي نرد الخطوات الذي سيحدد عدد الخطوات(المربعات) التي سيسير عليها عزام في الاتجاه الذي حدده اللاعب مسبقاً. ملاحظة:يتحرك عزام بطريقة مستقيمة ولا يمكن تحريكه قطريا. إذا خرج عزام من السوق إلى أطراف لوحة اللعب , سيتبع الخطوط الموجودة في الأطراف للعودة إلى السوق مرة أخرى. ولا تحسب هذه الخطوط كخطوة لعزام وإنما هي وسيلة تساعده في العودة للسوق. انظر (رسم رقم 3) للتوضيح.

تبادل النقود بين الباعة (اللاعبين):

إذا انتهت خطوات عزام على سجادة تخص احد اللاعبين المنافسين , فيجب على اللاعب صاحب الدور أن يدفع نقودا لصاحب هذه السجادة ويجب أن يكون المبلغ مساويا لعدد المربعات المرتبطة و المغطاة بنفس لون السجاد الذي يقف عليه عزام. يجب أن يكون هذا السجاد مرتبط بضلع كامل من أضلاع المربع لتحسب ضمن المبلغ. ولا تحسب إذا ترابطت بشكل قطري أو ترابطت بالأركان فقط. انظر(رسم رقم 4) لمزيد من التوضيح.

لا يدفع اللاعب أي مبلغ إذ انتهت خطوات عزام إلى مربع خالي من السجاد أو انتهت إلى مربع مغطى بسجادة تخص نفس اللاعب.

وضع السجاد على لوحة اللعب:

بعد ذلك يقوم اللاعب بوضع سجادة تخصه على لوحة اللعب بشرط أن يضعها في مربع مرتبط بضلع كامل للمربع الذي يقف علية عزام انظر (رسم رقم 5) لمزيد من التوضيح.

ويمكن وضع السجادة على :

مربعين خاليين او مربع خالي ومربع مغطى بسجادة من أي لون او مربعين مغطيين بلونين مختلفين من السجاد.

يقصد بذلك أن السجادة الجديدة لا يجب أن تغطي سجادة كاملة موجودة على لوحة اللعب. انظر (رسم رقم 5c,5b,5a).

نهاية اللعبة:

تنتهي اللعبة عند وضع آخر سجادة لدى اللاعبين على لوحة اللعب, بعد ذلك تحسب النقاط كالتالي:

تحسب نقطة لكل مربع ظاهر و مغطى باللون الخاص باللاعب من السجاد.

تحسب نقطة لكل درهم بحوزة اللاعب.

تجمع هذه النقاط ويفوز اللاعب صاحب أعلى عدد من النقاط. عند تعادل لاعبين أو أكثر في عدد النقاط تتم المفاضلة بالعدد الأكبر من الدراهم ويفوز في هذه الحالة اللاعب صاحب اكبر عدد من الدراهم.

قوانين اللعب لاعبين:

عند وجود لاعبين فقط, يأخذ كل لاعب منهم 30 درهم و24 سجادة من لونين مختلفين. ثم نقوم بخلطها كما نفعل بأوراق الكوتشينة بعد ذلك يقوم اللاعب بأخذ السجاد من الحزمة بالترتيب الذي حصلنا عليه. ويتم ذلك مع كلا اللاعبين. وتنطبق جميع قواعد اللعب ل 3 أو 4 لاعبين والمشروحة مسبقا على اللعبة التي تحتوي على لاعبين فقط.

® & © Gigamic 2007 from a concept of Dominique Ehrhard

Marrakech®

MÄNGU EESMÄRK
Marrakechi väljaku vaibaturul valitseb ootusärevus: peagi kuulutatakse välja turu parim müüja! Seepärast soovib iga müüja laotada oma vaibad nii, et need oleksid mängu lõpus nähtaval ja tagaksid teistest suurema sissetuleku. Suurima varaga mängija (see, kellel on kokku liidetuna enim nähtavalolevaid vaipu ning raha) võidab.

MÄNGUKOMPLEKTI OSAD
Vaibaturu väljak (mängulaud), 60 riidest vaipa (4 komplekti 15 vaibaga), 20 rahažetooni (dirhamit) väärtusega „1", 20 rahažhetooni (dirhamit) väärtusega „5", 1 puidust figuur (vaibaturu omanik Assam) ja 1 puidust täring.

MÄNGU ETTEVALMISTUS
Aseta vaibaturu omanik Assam väljaku keskele (joonis 1). Iga mängija saab 30 dirhamit (5 žetooni väärtusega „5" ja 5 žetooni väärtusega „1"). Kolme mängijaga mängus saab iga mängija 15 ühevärvilist vaipa. Nelja mängijaga mängus saab iga mängija 12 ühevärvilist vaipa. Kahe mängijaga mängu ettevalmistust on kirjeldatud allpool.
Oma vaibad asetab iga mängija enda ette. Otsustage, kes alustab mängu.

MÄNGIJA KÄIGUKORD
Mängija käigukord koosneb kolmest faasist:
1. Vaibaturu omaniku Assami liigutamine.
2. Vastasmängijatele raha maksmine (kui see on vajalik).
3. Oma vaiba asetamine mänguväljale.
Käigukord liigub edasi päripäeva järgmisele mängijale.

ASSAMI LIIGUTAMINE
Mängija otsustab **enne täringu veeretamist**, millisesse suunda ta soovib Assamit liigutada. Assami võib jätta näoga samasse suunda või pöörata 90 kraadi vasakule või paremale. Assamit ei tohi pöörata 180 kraadi (joonis 2).
Seejärel viskab mängija täringut. Susside arv täringul määrab, mitu ruutu Assam edasi liigub. Assam liigub edasi ainult otse (diagonaalselt liikumine ei ole lubatud).
Kui Assam jõuab mänguvälja servani ja mõni samm on veel tegemata, tuleb järgida mänguvälja äärel olevaid nooli, mis näitavad suuna, kuidas Assam tagasi mänguväljale pääseb ja seal edasi liigub (joonis 3). Noolt mööda liikumine ei lähe arvesse sammuna.

MÜÜJATE OMAVAHELISED MAKSED
Kui Assam lõpetab oma liikumise vastasmängija vaibal, peab mängija selle vaiba omanikule maksma. Makse suuruse arvutamiseks tuleb kokku liita kõik ühte värvi omavahel külgepidi ühendatud vaibad, kaasaarvatud see vaip, millel seisab Assam (joonis 4). Alati arvestatakse ainult kõige pealmist vaipa ruudul. Arvesse ei lähe sarnaste vaipadega ruudud, mis puutuvad kokku ainult nurkipidi.
Mängija ei pea midagi maksma, kui Assam lõpetab oma liikumise tühjal ruudul või mängijale kuuluva vaibaga kaetud ruudul.

VAIBA ASETAMINE MÄNGUVÄLJALE
Mängija võib järgnevalt mänguväljakule asetada ühe oma vaipadest. Vaip tuleb asetada Assami all oleva ruudu kõrvale nii, et servad kokku puutuksid (joonis 5).
Vaiba võib asetada, kattes sellega:
- kaks tühja ruutu;
- ühe tühja ruudu ja pool mis iganes värvi vaibast;
- kaks erinevat vaipa nii, et kaetud on pool kummaski vaibast.
Vastase vaipa ei ole lubatud oma ühe vaibaga täielikult katta. Vastase vaiba võib katta täielikult kahe oma vaibaga, kasutades kummastki oma vaibast ühte poolt vastase poole vaiba katmiseks (joonised 5a, 5b ja 5c).

MÄNGU LÕPP
Mäng lõpeb, kui kõik vaibad on mängulauale asetatud. Iga nähtavalolev vaibapool (mis katab ühe ruudu mänguväljal) annab ühe võidupunkti. Samuti on iga dirham võrdne ühe võidupunktiga. Kui mäng jääb viiki, võidab mängija, kellel on rohkem dirhameid.

REEGLID KAHELE MÄNGIJALE
Mõlemad mängijad saavad 30 dirhamit ja 24 vaipa kahest erinevast värvist (12 tükki kummastki). Kumbki mängija segab hoolega oma kahte erinevat värvi vaibad üheks kuhjaks. Mängu käigus võetakse segatud vaibakuhjast alati kõige pealmine vaip. Ülejäänud mängureeglid on sarnased kolme või nelja mängijaga mänguga.

HOIATUS! Ei sobi alla 3-aastastele lastele. Lämbumisoht - sisaldab väikeseid osi. Säilitage info ja maaletooja kontaktandmed.

® & © Gigamic 2007 from a concept of Dominique Ehrhard

Marrakech®

SPĒLES MĒRĶIS
Marakešas paklāju tirgus ir kā uz adatām: pavisam drīz tiks pasludināts labākais pārdevējs. Katrs spēlētājs cenšas panākt, ka spēles beigās būtu redzami maksimāli daudz viņa paklāju, tajā pašā laikā cenšoties gūt arī lielāko peļņu. Spēles beigās uzvar visturīgākais spēlētājs (to nosaka saskaitot kopā spēlētāja redzamos paklājus un viņa sakrāto naudu).

SPĒLES KOMPLEKTS
Paklāju tirgus laukums (spēles laukums), 60 auduma paklāji (4 komplekti, katrā pa 15 paklājiem),
20 monētas „1 Dirhams", 20 monētas „5 Dirhami", Assams — tirgus īpašnieks, kā arī 1 koka metamais kauliņš.

SAGATAVOŠANĀS SPĒLEI
Novieto Assamu tirgus laukuma centrā (1. att.). Katrs spēlētājs saņem 30 Dirhamus (5 „1 Dirhams" monētas un 5 „5 Dirhami" monētas). Ja spēli spēlē 3 spēlētāji, katrs saņem 15 paklājus vienā krāsā. 4 spēlētāju gadījumā katrs saņem 12 paklājus vienā krāsā. Savus paklājus spēlētāji novieto sev priekšā. Spēlētāji vienojas, kurš uzsāks spēli.

SPĒLES GAITA
Savā gājienā spēlētājam ir jāveic šādas trīs darbības:
1. Jāpārvieto Assams;
2. Ja nepieciešams, jāsamaksā pretiniekam;
3. Jāizklāj savs paklājs.
Gājiens pāriet pulksteņrādītāju virzienā.

ASSAMA PĀRVIETOŠANA
Pirms kauliņa mešanas spēlētājs izvēlas, kurā virzienā viņš vēlas pārvietot Assamu. Assamu var atstāt tādā pozīcijā, kā tas atrodas, vai arī pagriezt to par 90˚ pa labi vai pa kreisi (viņš nevar apgriezties par 180˚) (2. att.).
Pēc virziena izvēlēšanās spēlētājs met kauliņu un pārvieto Assamu par tik lauciņiem, cik čību attēlots uzmestajā kauliņa attēlā. Assams pārvietojas taisnā līnijā (ne pa diagonāli) tajā virzienā, kā tas tika pavērsts, gājienu uzsākot. Ja Assams šķērso spēles laukuma malu, viņš seko apgriešanās bultiņām (skaitot soļus, bultiņas netiek skaitītas kā lauciņš) (3. att.). Assama figūra jāpagriež izejošās bultiņas virzienā.

MAKSĀJUMI TIRGOTĀJU STARPĀ
Ja Assams beidz savu pārvietošanos uz kāda no pretinieku paklājiem, spēlētājam par to ir jāmaksā paklāja īpašniekam. Lai noteiktu apmaksas summu, tiek saskaitīti visi lauciņi, kas ietverot lauciņu, uz kura uzkāpis Assams, veido savstarpēji savienotu lauciņu kopu ar paklājiem vienā krāsā. Lauciņi tiek uzskatīti par savienotiem, ja tiem ir kopēja mala (4. att.). Visos gadījumos tiek ņemts vērā tikai tas paklājs, kurš atrodas virspusē.
Spēlētājam nekas nav jāmaksā, ja Assams beidz savu gājienu uz tukša lauciņa, vai arī uz lauciņa, kas noklāts ar kādu no paša spēlētāja paklājiem.

PAKLĀJU IZKLĀŠANA
Pēc tam spēlētājs izklāj savas krāsas paklāju blakus lauciņam, kurā atrodas Assams: kādai no paklāja malām ir jāpieskaras vienai no četrām šī lauciņa malām (skatīt 5. attēlu).
Paklāju drīkst novietot:
- Uz diviem tukšiem lauciņiem;
- Uz viena tukša lauciņa, un vienas paklāja puses (neatkarīgi no tā krāsas);
- Uz divām dažādu paklāju pusēm (tie drīkst būt arī vienkrāsaini).
Nedrīkst nosegt veselu pretinieka paklāju vienā gājienā (to var pilnībā nosegt tikai ar diviem paklājiem) (5a., 5b., 5c. att.).

SPĒLES BEIGAS
Spēle beidzas brīdī, kad ir uzklāts pēdējais paklājs. Par katru redzamo paklāja pusīti, kā arī par katru Dirhamu, spēlētājs skaita vienu uzvaras punktu. Spēlētājs ar visvairāk uzvaras punktiem ir uzvarētājs. Neizšķirta gadījumā uzvar spēlētājs ar visvairāk Dirhamiem.

DIVU SPĒLĒTĀJU NOTEIKUMI:
Katrs spēlētājs saņem 30 Dirhamus un 24 paklājus (pa 12 paklājiem divās krāsās). Katrs spēlētājs rūpīgi sajauc savus paklājus un saliek vienā kaudzītē. Katrā gājienā spēlētājs ņem virsējo paklāju no savas kaudzītes.
Spēle tiek turpināta saskaņā ar iepriekš aprakstītajiem noteikumiem 3 vai 4 spēlētājiem.

Uzmanību! Spēle nav paredzēta bērniem līdz 3 gadu vecumam. Aizrīšanās risks – satur smalkas detaļas. Saglabājiet šo informāciju un adresi turpmākai uzziņai.

® & © Gigamic 2007 from a concept of Dominique Ehrhard

Marrakech®

ŽAIDIMO TIKSLAS
Marakešo kilimų turgaus aikštėje sujudimas — netrukus paaiškės geriausias pardavėjas. Kiekvienas žaidėjas stengiasi žaidimo pabaigoje turėti didžiausią kiekį matomų kilimų, o taip pat surinkti kuo daugiau pinigų. Sėkmingiausias pardavėjas (taškai skaičiuojami sudedant kiekvieno žaidėjo matomų kilimų ir turimų pinigų kiekį) laimi.

ŽAIDIMO RINKINYS
Kilimų turgaus aikštė (lenta), 60 medžiaginiai kilimai, 20 „1“ monetų, 20“5” monetų, turgaus savininkas Asamas ir vienas medinis kauliukas.

PASIRUOŠIMAS
Pastatykite Asamą turgaus aikštės centre (1 pav.). Kiekvienas žaidėjas gauna 30 Dirhamų (5 “1” monetas ir 5 “5” monetas). Jeigu yra 3 žaidėjai, kiekvienas gauna po 15 tos pačios spalvos kilimų, kuriuos pasideda priešais save. Esant 4 žaidėjams, kiekvienas gauna po 12 kilimų. Žaidėjai nutaria, kuris eis pirmas.

ŽAIDIMO EIGA
Ėjimo metu žaidėjas paeiliui atlieka šiuos tris veiksmus:
1. Perkelia Asamą.
2. Jeigu būtina, sumoka savo priešininkui.
3. Patiesia vieną iš savo kilimų.
Žaidėjai atlieka savo ėjimus paeiliui pagal laikrodžio rodyklę.

ASAMO PERKĖLIMAS
Žaidėjas nusprendžia kuria kryptimi jis keliaus su Asamu **prieš metant kauliuką**; Asamas gali būti paliktas vietoje arba pasuktas 90˚ į kairę arba į dešinę (jis negali pasisukti 180˚)(2 pav.).
Tada žaidėjas meta kauliuką: iškritusių šlepečių skaičius nurodo per kiek laukelių perkeliamas Asamas. Asamas juda tiesia linija (bet ne įstrižai) iš pradžių pasirinkta kryptimi. Jeigu Asamas išeina iš turgaus, jis atlieka apsisukimą kaip nurodo rodyklės (ėjimas per rodykles yra „nemokamas“)(3 pav.). Asamo figūrėlė visada turi būti nukreipta link išėjimo rodyklės.

MOKĖJIMAI TARP PARDAVĖJŲ
Jeigu Asamas pabaigia savo judėjimą ant priešininko kilimo, žaidėjas privalo sumokėti to kilimo šeimininkui. Norint sužinoti mokamą sumą, reikia suskaičiuoti visus laukelius, kurie, kartu su Asamo užimamu laukeliu, sudaro grupę kartu sujungtų laukelių su tos pačios spalvos kilimais. Laukeliai yra laikomi sujungtais, jeigu jie turi bendrą kraštinę (4 pav.) Visais atvejais skaičiuojamas tik pats viršutinis kilimas.
Jeigu Asamas atsistoja ant tuščio laukelio arba ant vieno iš savo kilimų, žaidėjas nemoka nieko.

KILIMŲ KLOJIMAS
Tada žaidėjas patiesia vieną iš savo kilimų šalia laukelio, ant kurio stovi Asamas: kilimo kraštas turi liestis su viena iš šio laukelio kraštinių. (5 pav.)
Kilimas gali būti padėtas ant:
- Dviejų tuščių laukelių
- Tuščio laukelio ir pusės kilimo (bet kurios spalvos)
- Dviejų skirtingų kilimų pusių
Priešininko kilimas negali būti visiškai uždengtas vienu ėjimu (tai gali būti padaryta tik dviem ėjimais). (5a, 5b ir 5c pav.)

ŽAIDIMO PABAIGA
Žaidimas baigiasi patiesus paskutinį kilimą. Kiekviena matoma kilimo pusė ir kiekvienas Dirhamas verti vieno taško. Laimi žaidėjas, surinkęs daugiausiai taškų. Lygiųjų atveju laimi tas, kuris turi daugiau Dirhamų.

TAISYKLĖS 2 ŽAIDĖJAMS:
Kiekvienas žaidėjas gauna 30 Dirhamų ir 24 dviejų skirtingų spalvų kilimus (kiekvienos spalvos po 12). Abu žaidėjai kruopščiai išmaišo savo kilimus ir pasideda juos į vieną krūvelę. Kiekvieno ėjimo metu žaidėjas ima viršutinį savo krūvelės kilimą. Žaidimas tęsiamas naudojant taisykles 3 arba 4 žaidėjams, aprašytas viršuje.

DĖMESIO! Netinka vaikams iki 3metų, gali praryti smulkias detales. Įsidėmėkite šią informaciją ir neleiskite vaikams naudotis žaidimu be suaugusiųjų priežiūros.

® & © Gigamic 2007 from a concept of Dominique Ehrhard

Marrakech®

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Ковровый рынок Марракеша бурлит: вот-вот будет объявлен лучший продавец. Каждый игрок стремится добиться того, чтобы в конце игры было видно максимальное количество его ковров, и в то же самое время старается получить наибольшую прибыль. По окончании игры побеждает самый состоятельный игрок (это определяется, суммируя видимые ковры игрока и его накопленные деньги).

КОМПЛЕКТ ИГРЫ

Рыночная площадь (игровое поле), 60 матерчатых ковров (4 комплекта из 15), 20 монет «1 Дирхам», 20 монет «5 Дирхамов», Ассам — хозяин рынка, а также деревянный игральный кубик.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Поместите Ассама в центре рыночной площади (рис. 1). Каждый игрок получает 30 Дирхамов (5 монет «1 Дирхам» и 5 монет «5 Дирхамов»). Если играют 3 игрока, то каждый получает 15 ковров одного цвета. Если же играют 4 игрока, то каждый получает 12 ковров одного цвета. Игроки помещают свои ковры перед собой. Игроки договариваются о том, кто начнет игру.

ХОД ИГРЫ

В свой ход игрок должен выполнять следующие три действия:
1. Перемещать Ассама;
2. Если требуется, платить противнику;
3. Выкладывать свой ковер.
Ход передается по часовой стрелке.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ АССАМА

Перед броском кубика игрок выбирает, в каком направлении он хочет переместить Ассама. Ассама можно оставить в прежнем положении или повернуть на 90° вправо или влево (он не может поворачиваться на 180°) (рис. 2).
После выбора направления игрок бросат кубик и перемещает Ассама на столько клеток, сколько тапок изображено на выпавшей стороне кубика. Ассам перемещается по прямой (не по диагонали) в том направлении, в котором он был повернут в начале хода. Если Ассам пересекает край игрового поля, то он следует по разворотным стрелкам (считая шаги, стрелки не считаются за клетки) (рис. 3). Фишку Ассама нужно поворачивать по исходящей стрелке.

ПЛАТЕЖИ МЕЖДУ ИГРОКАМИ

Если Ассам заканчивает свое перемещение на каком-либо из ковров противника, то игрок должен заплатить за это владельцу ковра. Чтобы определить сумму оплаты, складываются все клетки, которые вместе с клеткой, на которую зашел Ассам, образуют взаимосвязанную группу клеток с коврами одного цвета. Клетки считаются взаимосвязанными, если у них есть общая сторона (рис. 4). Во всех случаях имеется в виду ковер, находящийся сверху.
Игрок не должен ничего платить, если Ассам заканчивает свой ход на пустой клетке или на клетке, где сверху находится ковер, принадлежащий этому же игроку.

ВЫКЛАДЫВАНИЕ КОВРОВ

Затем игрок выкладывает ковер своего цвета рядом с клеткой, на которой находится Ассам: одна из сторон ковра должна касаться одной из четырех сторон этой клетки (см. рис. 5).
Ковер можно помещать:
- На две пустые клетки;
- На одну пустую клетку и одну половину ковра (независимо от его цвета);
- На две половины разных ковров (они могут быть и одного цвета).
Нельзя накрывать целый ковер противника за один ход (полностью его можно закрыть только двумя коврами) (рис. 5a , 5b, 5c).

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра завершается, когда выкладывается последний ковер. Каждая видимая половина ковра и каждый Дирхам дают по одному победному очку. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество победных очков. В случае ничьей побеждает игрок, у которого больше всего Дирхамов.

ПРАВИЛА ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ:

Каждый игрок получает 30 Дирхамов и 24 ковра (по 12 ковров двух цветов). Каждый игрок тщательно перемешивает свои ковры и складывает в одну стопку. В свой ход игрок берет верхний ковер из своей стопки.
Игра продолжается в соответствии с описанными правилами для 3 или 4 игроков.

ОСТОРОЖНО! Не подходит для детей до 3 лет, так как мелкие детали могут быть проглочены. Сохраните эту информацию и данные производителя для будущего использования.

® & © Gigamic 2007 from a concept of Dominique Ehrhard

Marrakech®

遊戲目的
Marrakech廣場的地毯市集正噪動起來，因為被譽為最佳推銷員的人即將□生。各推銷員將施展渾身解數，努力在遊戲結束時取得最多數量之可見地毯，並積累最大筆財富。最富有的玩家就是贏家(財富總額按照可見地毯總數加上手持現金計算)。

遊戲道具
地毯市集(遊戲底板)、60塊布地毯 、20個«1»元、20個«5»元、市集主人阿參姆及一顆木製骰子。

賽前準備
把阿參姆置於市集中央(見圖1)。各玩家均獲得30迪拉姆(Dirhams)(即5個«1»元及5個«5»元)。如有三名玩家，則每人獲取15張顏色相同的地毯，並置於身前。如有四名玩家，則每人獲取12張顏色相同的地毯。接者，大家商議由誰開始，然後按順時針方向輪流進行遊戲。

遊戲方式
玩家輪流進行以下三個步驟：
- 移動阿參姆；
- 如需要，給對手付款；
- 接著放下自己的一張地毯。

移動阿參姆
在拋擲骰子前，玩家必須決定阿參姆的移動方向；玩家可決定阿參姆維持原來的方位，或向左或右轉身90度(不可轉身180度) (見圖2)。
接著玩家拋擲骰子：骰子上的拖鞋數目決定了阿參姆移動多少方格。Assam將按原來所選方向直線移動(不得斜行)。
假如阿參姆離開了市集，將如箭嘴所示轉身(箭嘴並不當作移動一格) (見圖3)。

推銷員之間的交易
假如阿參姆的最後一步落在對手的地毯，玩家便須向地毯主人付款。應繳款項將視乎阿參姆所處方格之周圍共有多少方格給顏色相同的地毯所覆蓋：共有多少方格給地毯覆蓋，玩家便須繳付多少金額。方格的周邊必須是緊接的；如方格僅是對角地連接，則不作計算；阿參姆所站的方格亦計入款項之中(見圖4)。如阿參姆的最後一步落在空置方格或自己的地毯，則不用付款。

放置地毯
玩家接著在阿參姆所停方格旁邊放置一張自己的地毯：該地毯的一邊必須與所站方格四邊中的一邊相接。(見圖5)
一張地毯可放置於：
- 兩個空方格；
- 一個空方格及半幅地毯上(什麼顏色也可以)；
- 兩張不同顏色的地毯各半幅上。

對手的地毯不能在一次中給完全覆蓋(它只可給兩張不同的地毯完全覆蓋)。(見圖5a、5b、5c)

遊戲結束
當最後一塊地毯都被放置後，遊戲便告結束。每半幅可見地毯及每一迪拉姆算作一分。分數最高者勝出遊戲。如出現均勢，持有較多迪拉姆的一方勝出。

二人遊戲的規則：
各人獲取30迪拉姆及24塊包含兩種顏色的地毯；地毯應混和堆疊起來。
接著玩家順著該堆地毯的次序放置地毯。
然後玩家按照上述三人或四人模式進行遊戲。

® & © Gigamic 2007 from a concept of Dominique Ehrhard

Marrakech®

ゲームの目的
マラケシュ広場のじゅうたん市場は今日も騒がしい。有能な商人は誰だ！？
商人は、市場にできるだけ自分のじゅうたんが上になるよう敷きつめ、資産を集めます。ゲーム終了時に一番多くの先のじゅうたんとお金を持っているプレイヤーが勝者となります。

ゲームに用意されているもの
じゅうたん市場（ボード）1枚、60枚のじゅうたん 、
20枚x1ディルハム（モロッコの貨幣）、20枚x5ディルハム、アッサム（市場のオーナー）、木製サイコロ

ゲームを開始するにあたって
アッサムを市場の真ん中に置きます（図1）。各々のプレイヤーは30ディルハム（1ディルハムを5枚、5ディルハムを5枚）を受け取ります。3人でゲームをする場合、それぞれ15枚の同色のじゅうたんを自分の前に置きます。4人でゲームをする場合は、それぞれ12枚の同色のじゅうたんを自分の前に置きます。くじ引きかじゃんけんで順番を決め、時計回りでゲームを開始します。

遊び方
順番にプレイヤーは以下の3つの事を行います。
1. アッサムを動かします。
2. もし必要なら、相手に支払いをします。
3. そして自分のじゅうたんを市場に敷きます。

アッサムを動かす事とは
サイコロを振る前にアッサムをどの方向に進ませるか選びます。アッサムはそのままか、90度左右に回せます（180度は回せません）（図2）。
プレイヤーはそれからサイコロを振ります。
サイコロに示されているスリッパはアッサムが進めるマスの数です。アッサムを予め決めた方向にまっすぐ進めます（斜めには進めません）。もしアッサムが場外に出たら、矢印にそって進みます（矢印はカウントしません）（図3）。

商人同士の支払い
もしアッサムが相手のプレイヤーのじゅうたんの上で止まった場合、プレイヤーはその相手のプレイヤーに支払いをしなければなりません。支払額はアッサムが止まった場所に接触している同色のじゅうたんで覆われたマス目の数と同じです。じゅうたんの端は隣接していなければなりません（斜めの位置に置かれているじゅうたんはカウントしません）（アッサムが止まったマス目もカウントします）（図 4）。アッサムが空のマス目や自分のじゅうたんの上で止った場合、プレイヤーは支払いをしません。
もしプレイヤーの所持金が無くなったら、支払える分だけ支払い、退場します。未使用のじゅうたんは元に戻し、既に市場に敷かれているじゅうたんはそのままにします。他のプレイヤーがそのじゅうたんの上で止まっても、そのプレイヤーに支払う必要はありません。

じゅうたんを敷く事
プレイヤーは、アッサムが止まったマス目の隣にじゅうたんを敷きます。じゅうたんはそのマス目の四辺に接触して置かなければなりません（図5）。
じゅうたんは以下の様に置く事ができます。
- 2つの空のマス目を覆う
- 1つの空のマス目と半分のじゅうたん（色は何色でも構いません）を覆う
- 2つのじゅうたんを半分ずつ覆う（同色も可）
1人の相手のじゅうたんを完全に覆ってはいけません（じゅうたんは上記のように半々でなければなりません）（図5a、図5b、図5c）。

ゲーム終了
最後のじゅうたんが敷かれたらゲーム終了です。見えている半分のじゅうたんと1ディルハムは各々1ポイントとして計算します。
一番多くの得点を得たプレイヤーが勝者になります。引き分けの場合は、ディルハムを多く持つプレイヤーが勝者になります。

遊び方（2人用）
それぞれ30ディルハムと24枚の2色のじゅうたんを分け合います。2色のじゅうたんは混ぜて山にして、順番に取ります。
遊び方は3人用、4人用と同様です。

バリエーション
プレイヤーは下記の通りゲームを進めます。
1. サイコロを振ります。
2. アッサムを動かします。
3. もし必要なら、相手に支払いをします。
4. そして自分のじゅうたんを市場に敷きます。
5. アッサムを90度回します。
次のプレイヤーはその方向からコマを進めます。

® & © Gigamic 2007 from a concept of Dominique Ehrhard

Marrakech®

CN

游戏目的
Marrakech广场的地毯市集正噪动起来，因为被誉为最佳推销员的人即将誕生。各推销员将施展浑身解数，努力在游戏结束时取得最多数量之可见地毯，并积累最大笔财富。最富有的玩家就是赢家(财富总额按照可见地毯总数加上手持现金计算)。

游戏道具
地毯市集(游戏底板)、60块布地毯 、20个«1»元、20个«5»元、市集主人阿参姆及一颗木制骰子。

赛前准备
把阿参姆置于市集中央(见图1)。各玩家均获得30迪拉姆(Dirhams)(即5个«1»元及5个«5»元)。如有三名玩家，则每人获取15张颜色相同的地毯，并置于身前。如有四名玩家，则每人获取12张颜色相同的地毯。接者，大家商议由谁开始，然后按顺时针方向轮流进行游戏。

游戏方式
玩家轮流进行以下三个步骤：
- 移动阿参姆；
- 如需要，给对手付款；
- 接着放下自己的一张地毯。

移动阿参姆
在抛掷骰子前，玩家必须决定阿参姆的移动方向；玩家可决定阿参姆维持原来的方位，或向左或右转身90度(不可转身180度) (见图2)。
接着玩家抛掷骰子：骰子上的拖鞋数目决定了阿参姆移动多少方格。Assam将按原来所选方向直线移动(不得斜行)。
假如阿参姆离开了市集，将如箭嘴所示转身(箭嘴并不当作移动一格) (见图3)。

推销员之间的交易
假如阿参姆的最后一步落在对手的地毯，玩家便须向地毯主人付款。应缴款项将视乎阿参姆所处方格之周围共有多少方格给颜色相同的地毯所覆盖：共有多少方格给地毯覆盖，玩家便须缴付多少金额。方格的周边必须是紧接的；如方格仅是对角地连接，则不作计算；阿参姆所站的方格亦计入款项之中(见图4)。如阿参姆的最后一步落在空置方格或自己的地毯，则不用付款。

放置地毯
玩家接着在阿参姆所停方格旁边放置一张自己的地毯：该地毯的一边必须与所站方格四边中的一边相接。(见图5)
一张地毯可放置于：
- 两个空方格；
- 一个空方格及半幅地毯上(什么颜色也可以)；
- 两张不同颜色的地毯各半幅上。

对手的地毯不能在一次中给完全覆盖(它只可给两张不同的地毯完全覆盖)。(见图5a、5b、5c)

游戏结束
当最后一块地毯都被放置后，游戏便告结束。每半幅可见地毯及每一迪拉姆算作一分。分数最高者胜出游戏。如出现均势，持有较多迪拉姆的一方胜出。

二人游戏的规则：
各人获取30迪拉姆及24块包含两种颜色的地毯；地毯应混和堆栈起来。
接着玩家顺着该堆地毯的次序放置地毯。
然后玩家按照上述三人或四人模式进行游戏。

® & © Gigamic 2007 from a concept of Dominique Ehrhard

HU

Marrakech®

A JÁTÉK CÉLJA :
Tűkön ül a marrakechi szőnyegpiac! Hamarosan megnevezik a legsikeresebb és leggazdagabb szőnyegkufárt. A kereskedők mindegyike a lehető legtöbb szőnyeget próbálja szemlére kitenni, miközben a legnagyobb profitra is törekszik. A játék végén a látható szőnyegek és a megkeresett pénz összege képezi a nyereményt. A kalmárfejedelem a legnagyobb vagyont összeharácsoló kufár lesz!

TARTALOM :
Szőnyegpiac-tér (tábla), 60 szőnyeg, 20 darab 1 dirhem és 20 darab 5 dirhem értékű érme, valamint Assam, a piac tulajdonosa és egy fa dobókocka.

ELŐKÉSZÜLETEK :
Helyezzétek Assamot a piactér közepére (1. ábra)! Minden játékos 30 dirhem értékű érmét kap, 5-ször 1 dirhemet és 5-ször 5 dirhemet. Három játékos esetén mindenki 15 szőnyegdarabot kap (játékosonként 1-1 szín), melyet maguk előtt helyeznek el. Ha négyen játszotok, mindenki 12 azonos színű szőnyeget kap. Döntsétek el, ki kezd, majd ezután az óramutató járása szerint haladjatok körbe!

A JÁTÉK MENETE :
A köre során a játékos három cselekvést hajt végre:
- elmozgatja Assamot
- ha szükséges, fizet ellenfeleiknek, majd
- lefektet egyet a saját szőnyegeiből.

ASSAM MOZGATÁSA :
A soron következő játékos a kockadobás előtt eldönti, merre fog Assam indulni. A piactulaj mehet egyenesen, vagy el is fordulhat, de mindig csak 90 fokkal balra vagy jobbra (nem fordulhat 180 fokot, lásd 2. ábra)!
Ezután a játékos dob a kockával. Ahány papucsot dobott, annyi mezőt fog Assam lesétálni a piactéren. (Assam csak egyenesen mozoghat, átlósan nem, és csak abba az irányba, amit a játékos előre eldöntött.) Amennyiben elhagyná a piacteret, a tábla szélein lévő fordulókon át visszakanyarodik, és arra megy tovább (3. ábra). Ezek a kanyarok nem számítanak lépésnek.

FIZETÉS :
Ha Assam az ellenfél szőnyegén fejezi be sétáját, a játékosnak fizetnie kell a szőnyeg tulajdonosának. A fizetendő összeg annyi, ahány azonos színű szőnyeg kapcsolódik ahhoz a mezőhöz, amin megállt. A szőnyegeknek oldalukkal kell kapcsolódniuk, az átlósan szomszédos szőnyegek nem számítanak. Azért a mezőért is fizetni kell, amin Assam áll (4. ábra). A játékosnak nem kell fizetnie, ha Assam üres mezőn, vagy a játékos saját szőnyegén állapodik meg.

SZŐNYEGFEKTETÉS :
Ezután a játékos lefektet egy szőnyeget az Assammal szomszédos 4 mező egyikére (átlós elhelyezés nem ér, lásd 5. ábra)! Szőnyeget fektethetsz:
- két üres mezőre
- egy üres mezőre és egy már lerakott szőnyeg felére (bármilyen színre)
- két szőnyeg 1-1 felére.

Egyetlen fektetéssel nem szabad letakarni teljes szőnyegeket [de két kör alatt ez már kivitelezhető, lásd 5. a), 5. b) és 5. c) ábra]!

A JÁTÉK VÉGE :
A játék akkor ér véget, amikor az utolsó szőnyeget is lefektették. Minden látható fél szőnyeg és minden elnyert dirhem 1 pont. A játékot az nyeri, aki így a legtöbb pontot szerzi. Döntetlen esetén a legtöbb dirhemmel rendelkező játékosé a győzelem.

KÉT JÁTÉKOS SZABÁLYA :
Mindkét játékos 30 dirhemmel kezd, valamint 24-24 szőnyeget kap 2-2 különböző színből. A saját szőnyegeiket mindkét fél összekeveri, és leteszi maga elé egy halomba! A soron következő játékosnak mindig a halma tetején lévő szőnyeget kell lefektetnie!
Ezenkívül a játék a három és négy játékosnál ismertetett szabályok szerint zajlik.

Fordította: Fiser Péter

FIGYELEM! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

® & © Gigamic 2007 from a concept of Dominique Ehrhard

Marrakech®

PREDMET IGRE
Na tržnici s preprogami na glavnem trgu v Marakešu vlada razburjenje: kmalu bo proglašen najboljši prodajalec. Vsak prodajalec si prizadeva, da bi bilo ob koncu igre vidno čim večje število njegovih preprog in da bi si obenem pridobil tudi največje premoženje. Zmaga igralec z največjim premoženjem (tega dobimo tako, da seštejemo število vidnih preprog in količino denarja, ki ga ima vsak prodajalec).

VSEBINA
Trg s tržnico preprog (igralna deska), preproge iz blaga (trije kompleti, sestavljeni iz 15 preprog, in 1 komplet, sestavljen iz dvanajstih), 20 kovancev za 1 dirham, 20 kovancev za 5 dirhamov, lastnik tržnice Assam in lesena kocka.

PRIPRAVA
Postavi Assama na sredo trga (glej sl. 1). Vsak igralec dobi 30 dirhamov (5 kovancev za 1 dirham in 5 kovancev za 5 dirhamov). Če so igralci trije, vsak prejme 15 preprog enake barve, ki jih položi pred sebe. Če so igralci štirje, vsak prejme 12 preprog enake barve. Odločite se, kdo bo igral prvi. Igra poteka v smeri urinega kazalca in igralci se zvrstijo eden za drugim.

KAKO POTEKA IGRA
Igralci po vrsti izvedejo naslednja tri dejanja:
- premaknejo Assama,
- če je potrebno, plačajo svojemu nasprotniku;
- potem položijo na tla eno od lastnih preprog.

PREMIKANJE ASSAMA
Igralec se odloči, v katero smer želi premakniti Assama, preden vrže kocko; Assama lahko pusti tudi na istem mestu ali ga obrne za 90 stopinj na levo ali na desno (ne pa za 180 stopinj) (glej sl. 2).
Potem igralec vrže kocko: število copat, naslikanih na kocki, nam pove, za koliko kvadratkov pomaknemo Assama. Assam se pomika v ravni črti (ne diagonalno) v smeri, izbrani na začetku. Če Assam zapusti tržnico, se obrne nazaj v smeri, označeni s puščicami (puščice ne štejejo kot premik) (glej sl. 3).

PLAČILA MED IGRALCI
Če se Assam ustavi na preprogi nasprotnika, mora igralec, ki ga je premikal, lastniku preproge plačati s kovanci. Znesek, ki mu ga dolguje, je enak številu kvadratov, ki se dotikajo kvadrata, na katerem je pristal Assam, in ki so pokriti s preprogami enake barve: igralec mora plačati znesek, enak številu pokritih kvadratov. Stranice kvadratov se morajo med seboj dotikati; ne velja, če se dotikajo samo diagonalno; Assamov kvadrat se všteje v plačilo (glej sl. 4).
Igralec ne plača nič, če Assam pristane na praznem kvadratu ali na eni od igralčevih lastnih preprog.

POLAGANJE PREPROG
Igralec potem položi eno od svojih preprog poleg kvadrata, kjer je pristal Assam: rob preproge se položi poleg ene od štirih stranic kvadrata, na katerem stoji Assam (glej sl. 5).
Preprogo je mogoče položiti na:
- dva prazna kvadrata,
- prazen kvadrat in pol preproge (katerekoli barve je ta preproga),
- dve polovici različnih preprog.

Nasprotnikove preproge ni mogoče v celoti prekriti v eni sami potezi (v celoti jo lahko pokrijemo samo z dvema preprogama) (glej sl. 5a, 5b, 5c).

KONEC IGRE
Igra se konča, ko je položena zadnja preproga. Vsaka polovica vidne preproge in vsak dirham šteje kot ena točka. Igralec z največ točkami zmaga. Če imata dva igralca enako število točk, zmaga tisti, ki ima več dirhamov.

PRAVILA ZA DVA IGRALCA :
Vsak igralec prejme 30 dirhamov in 24 preprog v dveh različnih barvah, preproge je treba pomešati med seboj v en sam kupček. Potem polagamo karte v vrstnem redu, po katerem so zložene v kupčku.
Od tu dalje poteka igra po gornjih navodilih za 3 ali 4 igralce.

® & © Gigamic 2007 from a concept of Dominique Ehrhard

OPOZORILO ! Izdelek ni primeren za otroke mlajše od 3 let, ker lahko pogoltnejo manjše elemente. Shranite to informacijo in naslov proizvajalca.

Marrakech®

SCOPUL JOCULUI:
În bazarul de covoare din Piaţa Marrakech, situaţia este tensionată: în curând va fi desemnat cel mai bun vânzător de covoare. Fiecare vânzător încearcă să aibe cât mai multe covoare vizibile la sfârşitul jocului şi de asemenea să impresioneze prin cea mai mare avere. Jucătorul cu cea mai mare avere (contabilizată atât prin numărul de covoare vizibile, cât şi prin suma de bani strânsă de fiecare vânzător) câştigă.

CONȚINUTUL JOCULUI:
Bazarul de covoare (tabla de joc), 60 de covoraşe din pânză (4 seturi de câte 15), 20 de monede cu valoarea de 1 dirham (bănuț), 20 de monede cu valoarea de 5 dirhami, Assam-proprietarul bazarului şi un zar de lemn.

PREGĂTIREA JOCULUI:
Plasa-ţi-l pe Assam în centrul pieţii-al tablei de joc-(vedeţi figura 1). Fiecare jucător primeşte 30 de dirhami (5 monede de 1 dirham şi cinci monede de 5 dirhami). Dacă participă trei jucători, fiecare primeşte câte 15 covoraşe de aceeaşi culoare, pe care şi le plasează fiecare în dreptul său. Dacă sunt 4 jucători, fiecăruia îi revin câte 12 covoraşe de aceeaşi culoare. După ce v-aţi decis asupra jucătorului care va începe, jocul va decurge în sensul acelor de ceasornic, jucătorii mutând pe rând.

DESFĂŞURAREA JOCULUI:
Pe rând, jucătorii vor face următoarele trei mutări:
-îl mută pe Assam;
-dacă este necesar, îi plătesc adversarului taxe cuvenită;
-apoi îşi întind unul din covoraşe.

CUM ÎL MUTĂM PE ASSAM:
Jucătorul îşi alege în ce direcţie vrea să îl mute pe Assam înainte de a arunca zarul. Assam poate fi lăsat pe direcţia pe care este deja sau poate fi rotit la 90° în stânga sau în dreapta (el nu poate fi rotit la 180°)-(vedeţi figura 2). Apoi jucătorul aruncă zarul: numărul de conduri (papucei) indicaţi pe zar, ne arată câte pătrăţele va înainta Assam. Assam va înainta în linie dreaptă (nu pe diagonală) în direcţia aleasă înainte. Dacă Assam iese din piaţă, el va face stânga împrejur după cum îi indică săgeţile (săgeţile nu sunt calculate ca şi mutări)-(vedeţi figura 3).

PLĂȚILE ÎNTRE VÂNZĂTORI:
Dacă Assam îşi încheie mişcarea pe covoraşul unui oponent, jucătorul trebuie să îi plătească o taxă proprietarului covoraşului. Suma datorată este egală cu numărul de pătrăţele alăturate, acoperite cu covoraş de aceeaşi culoare cu al covoraşului ce acoperă căsuţa pe care acesta şi¬-a încheiat drumul. Pătrăţelele trebuie să aibă o laură comună; nu se consideră ca fiind alăturate dacă au doar un colţ comun (învecinate pe diagonală); plata se calculează pornind de la pătrăţelul pe care se află Assam (vedeţi figura 4). Dacă Assam se opreşte pe un pătrăţel gol sau pe unul din covoraşele sale, nu va plăti nimic.*

AŞEZATUL COVORAŞELOR:
*Jucătorul va aşeza apoi un covoraş de al său, în continuarea pătrăţelului pe care Assam şi-a încheiat drumul: capătul covoraşului va fi lipit de una din cele patru laturi ale pătrăţelului (vedeţi figura 5).
Un covoraş poate fi aşezat pe:
-două pătrăţele goale;
-un pătrăţel gol şi o jumătate de covor, indiferent de culoarea acestuia;
-două jumătăţi de covoraşe diferite.
Un covoraş al unuia dintre jucătorii adverşi, nu poate fi acoperit în totalitate dintr-o singură mişcare (poate fi acoperit complet numai cu două covoraşe)-(vedeţi figurile 5a, 5b şi 5c).

SFÂRŞITUL JOCULUI:
Jocul se încheie în momentul în care ultimul covoraş este aşezat. Fiecare jumătate vizibilă de covoraş şi fiecare dirham valorează un punct, jucătorul cu cel mai mare punctaj câştigând jocul. În caz de egalitate între doi sau mai mulţi jucători, cel cu mai mulţi dirhami câştigă.

REGULILE JOCULUI ÎN DOI:
Fiecare jucător primeşte 30 de dirhami şi 24 de covoraşe de câte două culori diferite (12 din câte o culoare); acestea fiind puse în aceeaşi grămadă. Restul jocului va decurge după regulile indicate la jocul de 3, respectiv 4 jucători, descrise mai sus.

® & © Gigamic 2007 from a concept of Dominique Ehrhard

Marrakech®

NO

MÅLET MED SPILLET

Det er travelt på Teppemarkedet i Marrakech. Det skal snart avgjøres hvem som er den beste teppeselgeren. Hver selger (spiller) forsøker å ha flest mulig av sine tepper synlig i slutten av spillet og samtidig samle den største formuen. Spilleren med den største formuen vinner. Dette blir avgjort ved å legge sammen antallet synlige teppebiter med verdien av pengene til hver teppeselger.

INNHOLD

Teppemarkedet (brett), 60 tepper (4 sett med 15), 20 sølvpenger (verdi 1), 20 gullpenger (verdi 5), Assam (markedseieren) og en terning.

FORBEREDELSER

Plasser Assam i midten av markedsplassen (se fig. 1). Hver spiller får 30 Dirham (5 sølvpenger (1 dirham) og 5 gullpenger (5 dirham)). Hvis det er 3 spillere får hver spiller 15 tepper i samme farge som de legger foran dem. Hvis det er 4 spillere får hver spiller 12 tepper i samme farge. (For 2 spillere se nederst på siden.) Bestem hvem som får spille først. Man spiller etter tur og turen går med klokka.

SPILLETS GANG

For hver tur gjør spillerne tre ting:
- flytter Assam
- betaler motstanderen hvis det er nødvendig.
- legger ut et av deres egne tepper.

FLYTTE ASSAM

Den spilleren som har turen velger hvilken vei de vil at Assam skal gå før de kaster terningen. Assam kan snus 90° til høre eller venstre men kan ikke snu helt rundt. (Se fig 2.)
Spilleren kaster terningen. Antallet tøfler på terningen bestemmer hvor mange felt Assam skal flytte. Assam går i rette linjer (ikke diagonalt) i den retningen han står i når terningen blir kastet. Hvis Assam forlater markedet følger han pilene på brettet tilbake igjen. (Pilene teller ikke som et felt.) (Se fig. 3.)

BETALING MELLOM TEPPESELGERE

Hvis Assam stopper opp på et teppe som tilhører en motstander, skal den spilleren som stoppet betale teppeeieren leie. Leien bestemmes av antallet sammenhengende felt som er dekket av en teppefarge. Sidene av teppene må berøre hverandre for at det skal telle som sammenhengende. Det er ikke nok at de bare berører hverandre i hjørnene. (Se fig. 4.)
Spilleren betaler ikke noe hvis Assam stopper på et ledig felt eller et felt dekket av sitt eget teppe.

LEGGE TEPPER

Spilleren kan nå legge et teppe ved siden av der Assam stoppet. En side av teppet må plasseres langs en av sidene på feltet hvor Assam stoppet. (Se fig. 5)
Et teppe kan legges på:
- To ledige felt
- På et ledig felt og et halvt teppe
- To halvparter på forskjellige tepper
Det er ikke lov å legge et teppe som dekker et annet teppe (Se fig. 5a, 5b, og 5c)

SPILLETS SLUTT

Spillet er slutt når det siste teppet er lagt. Hvert halve teppe som er synlig og hver Dirham teller som et poeng. Spilleren med flest poeng vinner. Hvis to har like mange poeng vinner spilleren med flest Dirham.

REGLER FOR 2 SPILLERE

Hver spiller får 30 Dirham og 24 tepper i to forskjellige farger. Teppene skal blandes sammen i en bunke og teppene legges ut etter rekkefølgen i bunken. Resten av reglene er like som for 3 og 4 spillere.

ADVARSEL! Uegnet for barn under 3 år på grunn av kvelningsfare. Ta vare på denne informasjonen og adressen for framtidig referanse.

® & © Gigamic 2007 from a concept of Dominique Ehrhard

SR

Marrakech®

ЦИЉ ИГРЕ

На главном тргу у Маракешу где се продају сагови влада узнемиреност: ускоро ће прогласити најбољег продавца сагова. Сваки продавац труди се изложити што више сагова и сакупити што више новаца. Циљ игре је да сваки продавац изложи што више сагова те да стекне што већи иметак. Победник је играч који прикупи највећи иметак, који се састоји од броја изложених сагова и количине сакупљеног новца.

САДРЖАЈ ИГРЕ

Пијаца са саговима (даска), сагови (три комплета састављена из 15 сагова и 1 комплет састављен из 12 сагова), 20 новчића за 1 дирхам, 20 новчића за 5 дирхам, власник пијаце Ассам и дрвена коцка.

ПРИПРЕМЕ за игру

Поставите Ассама на средину пијаце (гледај слику 1). Сваком играчу се подели по 30 дирхам (5 новчића за 1 дирхам и 5 новчића за 5 дирхам). Ако играју тројица играча, сваки играч добије по 15 сагова исте боје које изложи испред себе. Ако играју четири играча, сваки играч добије по 12 сагова исте боје. Играчи се договоре ко ће први играти. Игра се игра у смеру казаљки на сату и играчи играју један за другим.

ИГРАЊЕ ИГРЕ

Играчи један за другим раде следеће:
- Помере Ассама
- Ако је потребно, плате свом противнику
- Затим изложе један од својих сагова

КРЕТАЊЕ АССАМА

Играч се одлучи у којем смеру жели померати Ассама пре него баци коцку: Ассама такође можете оставити на истом месту или га окренути за 90 степени на лево или на десно (али не за 180 степени) (гледај слику 2). Затим играч баци коцку: број папучица нацртаних на коцки нам показује за колико квадрата можемо померити Ассама. Ассам се креће равно (не дијагонално) и то у смеру којег сте одредили на почетку. Ако Ассам напусти пијацу, окрените га у смеру означеном са стрелицом (стрелице се не броје у кретање) (гледај слику 3).

ПЛАЋАЊА ИЗМЕЂУ ИГРАЧА

Ако се Ассам заустави на сагу противника, мора играч који га је померио власнику сага платити. Сума коју му играч дугује је једнака броју квадрата којих се дотиче квадрат на којем се је Ассам зауставио и броју квадрата који су покривени саговима исте боје; играч мора да плати износ једнак броју покривених квадрата.
Резултати квадрата се морају међу собом дотицати: не броје се странице које се дотичу само дијагонално: Плаћа се такође и за Ассамов квадрат (гледај слику 4).
Играч не плаћа ништа, ако се Ассам заустави на празном квадрату или на једном од његових сагова.

ИЗЛАГАЊЕ САГОВА

Играч изложи један од својих сагова поред квадрата на којем се је зауставио Ассам; ивица сага се положи уздуж једне од четири стране квадрата, на којем стоји Ассам (гледај слику 5).
Саг је могуће поставити на:
- Два празна квадрата
- Празни квадрат и половину сага (саг може бити у било којој боји),
- Две половне различитих сагова.
Саг противника није могуће у целини покрити са једним потезом (цели саг се може покрити најмање у два потеза) (гледај слике 5а, 5б, 5ц).

КРАЈ ИГРЕ

Игра је завршена када се изложи последњи саг. Свака половина изложеног сага и сваки дирхам се броји као једна тачка. Играч са највише тачака је победник. Ако имају два играча једнак број тачака, победник је онај који има више новаца - дирхам.

ПРАВИЛА ЗА ДВА ИГРАЧА:

Сваки играч добије по 30 дирхам и 24 сага у две различите боје. Сагове је потребно између себе помешати у један куп. Затим се сагови излажу по истом реду како су сложени на купу. Од ту даље игра тече као што је описано у упутствима за 3 или 4 играча.

® & © Gigamic 2007 from a concept of Dominique Ehrhard

Marrakech®

CILJ IGRE
Na glavnom trgu u Marakešu gdje se prodaju sagovi vlada uznemirenost: uskoro će proglasiti najboljeg prodavača sagova. Svaki prodavač nastoji izložiti što više sagova i sakupiti što više novca. Cilj igre je da svaki prodavač izloži što više sagova te da stekne što veći imetak. Pobjednik je igrač koji nakupi najveći imetak, koji se sastoji od broja izloženih sagova i količine sakupljenog novca.

SADRŽAJ IGRE
Tržnica sa sagovima (daska), sagovi (4 kompleta sastavljena iz 15 sagova), 20 novčića za 1 dirham, 20 novčića za 5 dirhama, vlasnik tržnice Assam i drvena kocka.

PRIPREME ZA IGRU
Postavite Assama na sredinu tržnice (gledaj sliku 1). Svakom igraču se podijeli po 30 dirhama (5 novčića za 1 dirham i 5 novčića za 5 dirhama). Ako igraju trojica igrača, svaki igrač dobije po 15 sagova iste boje koje izloži ispred sebe. Ako igraju četiri igrača, svaki igrač dobije po 12 sagova iste boje. Igrači se dogovore tko će prvi igrati. Igra teče u smjeru kazaljki na satu i igrači igraju jedan za drugim.

TIJEK IGRE
Igrači jedan za drugim rade sljedeće:

– pomaknu Assama
– ako je potrebno, plate svom protivniku
– zatim izlože jedan od svojih sagova

KRETANJE ASSAMA
Igrač se odluči u kojem smjeru želi pomicati Assama prije nego baci kocku: Assama također možete ostaviti na istom mjestu ili ga okrenuti za 90 stupnjeva na lijevo ili na desno (ali ne za 180 stupnjeva) (gledaj sliku 2).
Zatim igrač baci kocku: broj papučica nacrtanih na kocki nam pokazuje za koliko kvadrata možemo pomaknuti Assama. Assam se kreće ravno (ne dijagonalno) i to u smjeru kojeg ste odredili na početku. Ako Assam napusti tržnicu, okrenite ga u smjeru označenom sa strelicom (strelice se ne broje u kretanje) (gledaj sliku 3).

PLAĆANJA IZMEĐU IGRAČA
Ako se Assam zaustavi na sagu protivnika, mora igrač koji ga je pomaknuo vlasniku saga platiti.
Iznos koju mu igrač duguje je jednak broju kvadrata kojih se dotiče kvadrat na kojem se je Assam zaustavio i broju kvadrata koji su pokriveni sagovima iste boje; igrač mora platiti iznos jednak broju pokrivenih kvadrata.
Stranice kvadrata se moraju između sebe doticati: ne broje se stranice koje se dotiču samo dijagonalno: Plaća se također i za Assamov kvadrat (gledaj sliku 4).
Igrač ne plaća ništa, ako se Assam zaustavi na praznom kvadratu ili na jednom od njegovih sagova.
IZLAGANJE SAGOVA
Igrač izloži jedan od svojih sagova pored kvadrata na kojem se je zaustavio Assam; rub saga se položi uzduž jedne od četiri strane kvadrata, na kojem stoji Assam (gledaj sliku 5).
Sag je moguće postaviti na:

– dva prazna kvadrata
– prazni kvadrat in polovinu saga (sag može biti u bilo kojoj boji),
– dvije polovne različnih sagova.

Sag protivnika nije moguće u cjelini pokriti sa jednim potezom (cijeli sag se može pokriti najmanje u dva poteza) (gledaj slike 5a, 5b, 5c).

KRAJ IGRE
Igra je završena kada se izloži zadnji sag. Svaka polovina izloženog saga i svaki dirham se broji kao jedna točka. Igrač sa najviše točki je pobjednik. Ako imaju dva igrača jednak broj točki, pobjednik je onaj koji ima više novaca - dirhama.

PRAVILA ZA DVA IGRAČA:
Svaki igrač dobije po 30 dirhama i 24 saga u dvije različite boje. Sagove je potrebno između sebe pomiješati u jedan kup. Zatim se sagovi izlažu po istom redu kako su složeni na kupu. Od tu dalje igra teče kao što je opisano u uputama za 3 ili 4 igrača.

® & © Gigamic 2007 from a concept of Dominique Ehrhard

Marrakech®

ZIEL DES SPIELS
Auf dem Teppichmarkt von Marrakesch herrscht großer Trubel. Heute soll sich herausstellen, wer der geschickteste Händler ist. Jeder wird versuchen, die meisten seiner Teppiche auszulegen und den größten Erlös zu erzielen. Wer zum Spielende die meisten Teppiche ausgelegt hat und über die höchste Geldsumme verfügt, hat gewonnen.

INHALT
Der Teppichmarkt (Spielbrett), 60 Teppiche aus Stoff (4 Serien mit 15), 20 Geldstücke à 1 Dirham, 20 Geldstücke à 5 Dirham, Figur von Assam und 1 Holzwürfel

VORBEREITUNG
Assam wird in die Mitte des Spielfelds gestellt (Bild 1). Jeder Spieler erhält 30 Dirhams (5 Stücke à 1 Dirham und 5 Stücke à 5 Dirham). Bei 3 Mitspielern erhält jeder 15 Teppiche der gleichen Farbe. Bei 4 Mitspielern erhält jeder 12 Teppiche der gleichen Farbe. Der Spieler, der als letzter seine Ferien in Marokko verbracht hat, beginnt. Die Spieler sind im Uhrzeigersinn an der Reihe.

SPIELVERLAUF
Jeder Spieler tut, wenn er an der Reihe ist, 3 Dinge:
- Assam weitersetztzten
- wenn nötig, einen Geldbetrag an einen anderen Spieler bezahlen
- seinen Teppich auslegen

WIE ASSAM BEWEGT WIRD
Der Spieler wählt, in welche Richtung er Assam versetzen möchten, **bevor er würfelt**. Er kann Assam in der eingeschlagenen Richtung weiter bewegen oder nach links oder rechts bewegen. Assam kann sich jedoch nicht plötzlich in die Gegenrichtung herumdrehen (Bild 2).
Der Spieler würfelt. Die Anzahl der Pantoffeln zeigt an, wie viele Felder Assam weiter gesetzt wird. Er geht stets gerade (nicht diagonal) in der zuvor festgelegten Richtung. Sollte Assam den Markt verlassen, folgt er dem nächsten Pfeil wieder in den Markt hinein. Die Pfeile gelten nicht als Felder (Bild 3).

GELDZAHLUNG AN DIE HÄNDLER
Wenn Assam auf dem Teppich eines Mitspielers stehen bleibt, dann hat der Spieler, der gewürfelt hat, dem Besitzer dieses Teppichs einen Betrag in Dirham zu bezahlen. Der zu zahlende Betrag entspricht der Anzahl der Felder, die von den nebeneinander liegenden Teppichen der gleichen Farbe, auf der Assam steht, bedeckt werden. Es werden nur die Teppiche nebeneinander liegender Felder zusammen gezählt. Diagonale Felder zählen nicht. Das Feld, auf dem Assam steht, wird mitgerechnet (Bild 4).
Wenn Assam auf einem leeren Feld oder dem eigenen Teppich des Spielers stehen bleibt, ist keine Bezahlung fällig.
Wenn ein Spieler nicht genügend hat, um seinen Geldbetrag zu bezahlen, scheidet er aus. Er zahlt so viel Geld wie er kann, seine noch nicht ausgelegten Teppiche kommen in die Schachtel und seine gelegten Teppiche werden neutral für die anderen Spieler und bleiben liegen.

AUSLEGEN DER TEPPICHE
Der Spieler legt nun einen seiner Teppiche neben das Feld, auf dem sich Assam befindet. Sein Teppich muss eine der 4 Seiten dieses Feldes berühren. (Bild 5)
Möglichkeiten, einen Teppich auszulegen:
- auf zwei leere Felder
- auf ein leeres Feld und eine Hälfte eines anderen Teppichs (egal welcher Farbe)
- auf die Hälften von zwei verschiedenen Teppichen

Der Teppich kann immer nur zur Hälfte auf den Teppich eines anderen Mitspielers gelegt werden. Um einen Teppich ganz zu verdecken, benötigt man also 2 Hälften verschiedener Teppiche (Bild 5a, 5b, 5c).

SPIELENDE
Das Spiel ist beendet, wenn der letzte Teppich ausgelegt wurde. Jede sichtbare (nicht überdeckte) Teppichhälfte und jeder Dirham zählen als 1 Punkt. Der Spieler, der die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit der höheren Geldsumme.

BEI 2 SPIELERN:
Jeder Spieler erhält 30 Dirhams und 24 Teppiche in 2 verschiedenen Farben, die er mischt und auf einen Stapel legt. Die Teppiche werden dann in der Reihenfolge ausgelegt, wie sie auf dem Stapel liegen.
Ansonsten gelten die gleichen Regeln wie für 3 oder 4 Spieler.

ACHTUNG! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Erstickungsgefahr durch verschluckbare Kleinteile. Diese Information aufbewahren.

® & © Gigamic 2007 from a concept of Dominique Ehrhard

Marrakech®

KR

게임의 목표
마라케시 광장의 양탄자 시장이 열립니다. 곧 누가 가장 뛰어난 양탄자 상인인지 밝혀질 겁니다. 모든 상인은 게임이 끝날 때 자기 양탄자를 가장 많이 보이도록 늘어 놓으려고 합니다. 물론 돈도 많이 벌어야 합니다. 게임이 끝났을 때 가장 많은 부를 쌓은 사람이 승리합니다(게임이 끝났을 때 보이는 양탄자 수와 들고 있는 돈을 합칩니다).

내용물
양탄자 시장이 열리는 광장(보드), 양탄자 60장(4색 각 15장), 1디르함(Dirham) 동전 x20, 5디르함 동전 x20, 시장 주인 아쌈, 나무 주사위

게임의 준비
아쌈을 양탄자 시장 중앙에 놓습니다(그림 1). 각 플레이어는 30디르함씩을 나누어 받습니다(1디르함 동전 5개와 5디르함 동전 5개). 각자 자기가 원하는 색의 양탄자를 골라 3인이 게임을 할 때는 15장, 4인이 게임을 할 때는 12장씩 가져옵니다. 남는 양탄자는 게임에서 사용하지 않습니다. 게임을 시작할 사람을 정하고, 그 사람부터 시계방향으로 돌아가면서 자기 차례를 진행합니다.

게임의 진행
자기 차례에 플레이어는 다음 세가지 행동을 합니다.
- 아쌈을 움직이고,
- 상대방의 양탄자에 아쌈이 멈추었다면 상대방에게 돈을 지불하고,
- 자기 양탄자를 하나 시장에 깝니다.

아쌈 이동
주사위를 던지기 전에 아쌈이 어느 방향으로 향할지를 정합니다. 아쌈은 서있는 방향 그대로 있거나 좌우로 90˚만 방향을 틀 수 있습니다(180˚ 돌아설 수는 없습니다) (그림 2).
방향을 정한 뒤 주사위를 던집니다. 주사위에 그려져 있는 슬리퍼 수만큼 아쌈을 움직입니다. 아쌈은 주사위를 던지기 전 정해진 방향으로 직진합니다(대각선으로는 움직일 수 없습니다). 아쌈이 시장을 떠나게 되면 화살표로 표시되어 있는 회전표시를 따라 이동합니다(화살표는 이동한 칸으로 세지 않습니다) (그림 3).

상인들 사이의 돈 지불
아쌈이 상대방 중 한 명의 양탄자 위에서 이동을 마쳤다면 차례인 플레이어는 그 주인에게 돈을 내야 합니다. 아쌈이 멈춘 칸의 색과 이어져 있는 같은 색의 양탄자 칸 수만큼의 돈을 지불합니다. 정사각형 칸의 면이 닿아있어야 이어져 있는 것입니다. 귀퉁이의 한 점만 닿아있으면 이어져 있지 않은 것입니다. 아쌈이 서 있는 칸도 포함해 셉니다(그림 4).
아쌈이 자기 색의 양탄자 위나 빈 칸 위에서 움직임을 멈췄다면 돈을 지불하지 않아도 됩니다.
만약 플레이어가 돈을 지불해야 하는데 돈이 없다면 지불할 수 있는 만큼만 지불하고 게임에서 빠집니다. 아직 사용하지 않고 남아있는 양탄자는 박스에 다시 넣어 두고, 이미 사용한 양탄자는 시장에 그대로 놓아두고 주인 없는 양탄자가 됩니다. 다른 플레이어가 그 색의 양탄자 위에 아쌈을 멈추게 해도 돈을 지불하지 않습니다.

양탄자 깔기
돈을 지불한 뒤에 아쌈 옆 칸에 자기 색의 양탄자를 한 장 깝니다. 아쌈이 있는 네모칸의 한 변에 양탄자의 한쪽 변이 닿아야 합니다(그림 5).
다음과 같이 양탄자를 놓을 수 있습니다.
- 빈칸 두 개에 걸쳐 놓기
- 빈칸 하나와 다른 양탄자 반쪽에 걸쳐 놓기
- 서로 다른 융단 두 장에 반씩 걸쳐 놓기

다른 양탄자 한 장을 그대로 완전히 덮어버리면 안됩니다(양탄자 한 장을 다 덮는 데는 두 장의 양탄자가 필요합니다). (그림 5a, 5b, 5c)

게임의 종료
마지막 양탄자가 깔리면 게임이 끝납니다. 보이는 양탄자 한 칸당 1점, 가지고 있는 돈 1디르함당 1점으로 계산해 점수가 가장 높은 플레이어가 승리합니다. 동점일 경우 돈이 더 많은 플레이어가 승리합니다.

2인용 게임 규칙:
각 플레이어는 30디르함과 24장의 양탄자를 받습니다. 양탄자는 각자 2가지 색을 섞어 한 덩이로 쌓아서 사용합니다. 양탄자는 쌓여있는 순서대로 사용합니다.
그 외에는 위에서 설명한 3~4인용 규칙과 동일하게 진행합니다.

변형규칙:
자기 차례에 다음 액션을 순서대로 수행합니다.
1) 주사위 굴리기
2) 아쌈 움직이기
3) 상대에게 돈 지불하기(내야 한다면)
4) 자기 양탄자 한 장 깔기
5) 아쌈의 방향 최대 90˚돌리기

다음 사람은 아쌈이 지금 보고 있는 방향으로 움직여야 합니다.

주의! 3세 이하의 아이는 작은 구성물들을 삼킬 수 있어 위험합니다.

® & © Gigamic 2007 from a concept of Dominique Ehrhard

Marrakech®

จุดมุ่งหมายของเกม

ตลาดนัดพรมที่จัตุรัส มาร์ราเกช เริ่มมีความระทึกเกิดขึ้น เมื่อใกล้จะถึงการประกาศตัว ‘สุดยอดพ่อค้าพรม’ ซึ่งเป็นตำแหน่งอันทรงเกียรติ ทำให้พ่อค้าพรมทุกคนจะต้องพยายามที่จะนำพรมของตนเองมาปูให้ทุกๆคนในตลาดนัดเห็นได้มากที่สุด เพื่อเป็นการแสดงออกถึงศักยภาพของตนเอง ซึ่งผู้เล่นที่มีทรัพย์สินมากที่สุดนี้ (ทรัพย์สิน นับโดยการนำจำนวนพรม ที่นำมาปูให้เห็นบนแผง มารวมกับจำนวนเงินที่พ่อค้าขายได้) คือ ผู้ชนะ

อุปกรณ์

ตลาดขายพรม (กระดาน), แผ่นพรม 60 ผืน (4 สี ชุดละ 15 ผืน), เงินดีแรม <<1>> 20 เหรียญ และ <<5>> 20 เหรียญ , ตัวเบี้ย ‘อัสสัม’ เจ้าของตลาดนัด และ ลูกเต๋าหนึ่งลูก

การเตรียมความพร้อม

วางตัว อัสสัม ลงบนจุดศูนย์กลางของตลาดนัด (ดูกราฟิกที่ 1) ผู้เล่นแต่ละคนได้รับเงิน 30 ดีแรม (เหรียญ <<1>> 5 เหรียญ และ เหรียญ <<5>> 5 เหรียญ) ถ้าหากเล่น 3 คน ผู้เล่นจะได้พรมที่มีสีเดียวกัน คนละ 15 ผืน นำมาวางซ้อนกันไว้หน้าผู้เล่น ถ้าหากเล่น 4 คน แต่ละคนจะได้พรมสีเดียวกัน 12 ผืน จากนั้น เลือกหาผู้เล่นคนแรก ผู้เล่นจะได้เล่นกันคนละรอบก่อนจะเวียนไปตามเข็มนาฬิกา และให้ผู้เล่นคนถัดไปเล่นต่อ

การเล่นเกม

ในรอบการเล่น ผู้เล่นจะต้องทำสามสิ่งดังนี้:

- ผู้เล่นเดินตัว อัสสัม
- จ่ายเงินให้ผู้เล่นอื่น หากจำเป็น
- สุดท้าย ผู้เล่นวางพรมสีของตนเองลงบนตลาด

การเดินตัว อัสสัม

ผู้เล่นจะต้องเลือกว่าจะให้ อัสสัม เดินไปในทิศทางใดก่อนเริ่มการทอยลูกเต๋า โดย อัสสัม สามารถหันหน้าไปทางเดิม หรือหมุนซ้าย-ขวา 90 องศาได้ (อัสสัม ไม่สามารถหมุน 180 องศา) (ดูกราฟิกที่ 2)

จากนั้น ผู้เล่นทอยลูกเต๋า โดยสัญลักษณ์รูปรองเท้าแตะ จะแสดงถึงจำนวนช่องสี่เหลี่ยม กี่ช่องที่ อัสสัม จะต้องเดินไป การเดินของ อัสสัม จะต้องเดินเป็นเส้นตรงเท่านั้น (ไม่สามารถเดินเฉียงได้) และเดินตรงตามทิศทางที่หันหน้าไว้ หาก อัสสัม เดินหลุดออกจากตลาดไป ให้เดินตามสัญลักษณ์ลูกศรที่ขอบกระดาน (การเลี้ยวตามลูกศร ไม่ถือว่าเป็นหนึ่งช่องการเดิน) (ดูกราฟิกที่ 3)

การจ่ายเงินระหว่างพ่อค้า

หาก อัสสัม เดินไปหยุดอยู่ที่พรมของผู้เล่นคนอื่นๆ ผู้เล่นที่เดิน อัสสัม จะต้องจ่ายเงิน ให้กับเจ้าของพรมสีนั้นๆ โดยจำนวนเงินจะเท่ากับ จำนวนช่องสี่เหลี่ยมทั้งหมดที่เชื่อมต่อกันของพรมสีที่ อัสสัม เดินไปเหยียบ ซึ่งผู้เล่นจะต้องจ่ายเงินให้ตามจำนวนช่องที่เห็นพรมปูวางเชื่อมกันไว้ และด้านของพรมจะต้องสัมผัสกันในด้านข้าง จึงจะถือว่าเชื่อมกัน ดังนั้นหากพรมสัมผัสกันในแนวทะแยง จะไม่ถือว่าเชื่อมกัน ช่องที่ อัสสัม เหยียบอยู่ก็ถือเป็นหนึ่งช่องที่ต้องจ่ายเงินด้วย (ดูกราฟิกที่ 4)

ผู้เล่นจะไม่ต้องจ่ายเงิน หาก อัสสัม ไปสิ้นสุดการเดินลงตรงช่องสี่เหลี่ยมที่ยังว่างอยู่ หรือ ไปหยุดเหยียบลงที่พรมของผู้เล่นคนที่เดินเอง ถ้าหากผู้เล่นมีเงินไม่พอจ่าย ให้จ่ายเงินเท่าที่มี และออกจากเกมไปทันที

ในกรณีนี้ ให้เอาพรมสีของผู้เล่นที่ออกจากเกม ที่ยังไม่ได้ใช้ เก็บกลับเข้ากล่องเลย ส่วนพรมที่วางลงไปแล้วให้ทิ้งไว้แบบนั้น และหากผู้เล่นคนอื่นเดิน อัสสัม มาหยุดที่พรมสีนี้ ก็ไม่ต้องจ่ายเงินเพราะถือเป็นส่วนกลาง

การปูพรม

ให้ผู้เล่นปูพรมสีของตนเองลงบนช่องสี่เหลี่ยม ที่ติดกับช่องที่ อัสสัม ยืนเหยียบอยู่ โดยขอบของพรมที่ปูลงใหม่ จะต้องติดกับด้านใดด้านหนึ่งใน 4 ด้านของช่องนี้ (ดูกราฟิกที่ 5)

พรมสามารถปูลงได้ดังนี้:

- ช่องว่างติดกันสองช่อง
- ช่องว่างหนึ่งช่องที่ติดกับ พรมครึ่งผืน (สีอะไรก็ได้)
- พรมครึ่งผืน ที่ติดกันสองผืน

ผู้เล่นไม่สามารถที่จะวางพรมลงทับพรมของคนอื่นทั้งผืน ในการวางครั้งเดียว (ถ้าจะวางทับให้สนิท ต้องวางพรมสองครั้ง ครั้งหนึ่งทับครึ่งผืน) (ดูกราฟิก 5a, 5b, 5c)

สิ้นสุดการเล่น

เกมจะจบลงเมื่อพรมผืนสุดท้ายถูกปูลงไป โดยพรมครึ่งผืนที่สามารถมองเห็นได้ และเงินแต่ละ ดีแรม จะคิดเป็นหนึ่งคะแนน ผู้เล่นที่ทำคะแนนได้มากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ ถ้าหากคะแนนเท่ากัน ให้นับผู้เล่นคนที่มีเงิน ดีแรม มากกว่า เป็นผู้ชนะ

กฎการเล่นสองคน:

ผู้เล่นทั้งคู่มีเงินคนละ 30 ดีแรม และ พรม 24 ผืน แต่มีคนละ 2 สี เท่าๆกัน ผู้เล่นนำพรมทั้งสองสีของตนเองมาวางสอดรวมกันเป็นกองเดียว จากนั้นเวลาปูพรม ให้หยิบพรมที่วางกองรวมกันขึ้นมาเล่นทีละผืน

กฎการเล่นอื่นๆ ใช้กติกาการเล่น 3-4 คน ตามที่เขียนไว้ข้างต้น

การเล่นแบบพิเศษ:

ให้ผู้เล่นดำเนินขั้นตอนการเล่นดังนี้:

1) ผู้เล่นทอยลูกเต๋า
2) ผู้เล่นเดิน อัสสัม
3) ผู้เล่นจ่ายเงินให้ผู้เล่นคนอื่น (ถ้าจำเป็น)
4) ผู้เล่นปูพรมสีของตนเอง
5) ผู้เล่นหัน อัสสัม ไปทางซ้ายหรือขวา

จากนั้นผู้เล่นคนถัดไป จะต้องเดิน อัสสัม ไปในทิศทางที่หันหน้าไปเท่านั้น

คำเตือน ! ไม่เหมาะสำหรับเด็กอายุต่ำกว่า 3 ขวบ เนื่องจากมีชิ้นส่วนที่เล็กที่สามารถกลืนได้
กรุณาเก็บข้อมูลนี้ไว้สำหรับการอ้างอิงในอนาคต

® & © Gigamic 2007 from a concept of Dominique Ehrhard

Marrakech®

IR

(برای ۲ تا ۴ بازیکن، ۶ سال به بالا، زمان بازی: ۲۰ دقیقه)

هدف بازی:
بازار فرش مراکش در جنب و جوش به سـر می برد: بهترین فروشـنده، به زودی معرفی خواهد شد. تمام فرش فروشان تلاش می کنند تا تعداد بیشـتری فرش را در معرض دید قرار دهند و بدین ترتیب، شـانس بیشـتری برای خود جمع کنند. بازیکنی از بیشترین بخت برخوردار است که مجموع "تعداد فرشهایی که در معرض دید قرار داده" و "مقدار پولهایش" از همه بیشتر باشد.

محتویات جعبه:
بازار فرش (صفحه ی بازی)؛ ۵۷ فرش پارچه ای (۳ دسته ی ۱۵ عددی و یک دسته ی ۱۲ عددی)؛ ۲۰ سکّه ی یک درهمی و ۲۰ سکّه ی ۵ درهمی؛ عصّام (که مالک بازار فرش است) و یک تاس چوبی.

شروع بازی:
عصّام را در مرکز صفحه قرار دهید (شـکل ۱). هر بازیکن، ۳۰ درهم (۵ سـکّه ی یک درهمی و ۵ سکّه ی ۵ درهمی) دریافت می کند. در بازی ۳ نفره، هر بازیکن ۱۵ فرش از یک رنگ دریافت می کند. در بازی ۴نفره، هر بازیکن باید ۱۲ فرش از یک رنگ دریافت کند. با قرعه کشـی مشـخص کنید که چه کسی بازی را شروع کند. نوبتها در جهت چرخش عقربه های ساعت تغییر می کند.

روش بازی:
در هر نوبت، بازیکنان کارهای زیر را انجام می دهند:
۱) عصّام را حرکت می دهند. / ۲) اگر لازم باشد، به حریف پول پرداخت می کنند. / ۳) سپس یکی از فرشهای خود را پهن می کنند.
– حرکـت دادن عصّـام: پیش از آن که بازیکن تاس بریزد، باید تصمیم بگیرد که در چـه جهتی می خواهد حرکت کند. عصّام می تواند در جهتی که بوده، ادامه دهد یا ۹۰ درجه به چپ یا راست چرخانده شود (او نمی تواند ۱۸۰ درجه بچرخد) (شکل ۲).
سپس بازیکن تاس می ریزد: تعداد گیوه ای که روی تاس نقش بسته، مشخص می کند که عصّام باید چند خانه حرکت کند. او در خطی راست (و نه مورّب) در جهتی که از قبل مشـخص کرده، حرکت می کند. اگر عصّام از بازی خارج شـود، جهتش توسـط فلشهای کناره ی صفحه مشخص می گردد (فلشها به عنوان حرکت شمرده نمی شوند) (شکل ۳).
– پرداخت بین فروشندگان: اگر عصّام حرکتش را بر روی یکی از فرشهای دیگر بازیکنان خاتمه دهد، شما باید به صاحب آن فرشها پول بپردازید! مقدار این پول، برابر است با تعداد خانه هایی از صفحه که فرشهای آن بازیکن پهن شده و به هم متّصل می باشند. آن بازیکن باید به تعداد خانه های پوشیده شده از آن فرشها، پول بپردازد. اضلاع این خانه ها باید به یکدیگر متّصل باشند. در حالتی که فقط گوشه های خانه ها به هم متّصل باشند، آنها شمرده نمی شوند. خانه ای که عصّام در آن قرار دارد هم شمرده می شود (شکل ۴).
اگر حرکت عصّام بر روی یک خانه ی خالی یا یکی از فرشهای خود آن بازیکن خاتمه یابد، او دیگر پولی نخواهد پرداخت.
اگر پولهای بازیکنی کمتر از میزان جریمه اش باشـد، او هرچقدر که می تواند، باید بپردازد و از بازی خارج شـود! همچنین فرشـهایی که در صفحه قرار نداده، به جعبه برگردانده می شوند. فرشهایی که در صفحه قرار داده، در بازار باقی می مانند و بی اثر تلقّی می شوند؛ یعنی دیگر به حساب نمی آیند. دیگر بازیکنان نیز وقتی بر روی این فرشها قرار می گیرند، مجبور به پرداخت هزینه ای نخواهند بود.
– پهن کردن فرشها: بازیکن باید یکی از فرشهایش را در کنار خانه ای که حرکت عصّام در آن خاتمه می یابد، پهن کند. یک لبه ی فرش باید با یکی از اضلاع این خانه در تماس باشد (شکل ۵).
یک فرش می تواند در شرایط زیر پهن گردد:
۱) در دو خانه ی خالی / ۲) در یک خانه ی خالی و روی نیمه ی یک فرش دیگر (از هر رنگی) / ۳) روی دو نیمه از دو فرش مختلف (از هر رنگی).
بازیکن نمی تواند یک فرش را کامل روی یک فرش دیگر که از آن حریف است، قرار دهد (آن فرش می تواند توسط دو فرش پوشانده شود) (شکل های ۵a، ۵b و ۵c).

پایان بازی:
بازی وقتی پایان می یابد که آخرین فرش پهن گردد. هر نیمه از فرشهایی که قابل مشاهده باشد و هر درهم به عنوان یک امتیاز شمرده می شوند. بازیکنی که بیشترین امتیاز را کسب کند، برنده است. در صورتی که نتیجه مساوی شود، بازیکنی که بیشترین درهم را دارد، برنده می شود.

قوانین برای دو بازیکن:
در ایـن حالـت، هر بازیکن ۳۰ درهم و ۲۴ فرش از دو رنگ متفاوت دریافت می کند. وی ۲ رنگ فرشـش را با هم مخلوط کرده و به ترتیب از آنها استفاده می کند.

حالت دیگر بازی:
در هر نوبت، بازیکنان کارهای زیر را دنبال می کنند:
۱) تاس می ریزند.
۲) عصّام را حرکت می دهند.
۳) اگر لازم باشد، به حریف جریمه می پردازند.
۴) یکی از فرشهایشان را پهن می کنند.
۵) عصّام را ۹۰ درجه می چرخانند.
بازیکن بعدی مجبور است عصّام را در جهتی که قرار گرفته، حرکت دهد.

هشدار! به علت در بر داشتن قطعات کوچک قابل بلع، برای کودکان کمتر از ۳ سال مناسب نیست.

® & © Gigamic 2007 from a concept of Dominique Ehrhard

Marrakech®

® & © Gigamic 2007 from a concept of Dominique Ehrhard