

Marrakech®

® & © Gigamic 2007 from a concept of Dominique Ehrhard

Traducción al castellano a partir de la reglas en francés por:
Juan Carlos Pérez Pulido

Idea del juego

El mercado de alfombras de Marrakech está muy concurrido: pronto se va a designar al más hábil de los mercaderes. Cada uno de ellos intentará tener el mayor número de sus alfombras expuestas al final de la partida, acumulando la mayor fortuna. El más rico (cúmulo de alfombras expuestas y de la suma monetaria adquirida) será el ganador.

Contenido

El patio del mercado de alfombras (tablero de juego), 57 alfombras de ropa (3 series de 15 y una serie de 12), 20 monedas de 1 dirham, 20 monedas de 5 dirhams, Assam la ficha mercader y un dado de madera.

Preparación

Assam se coloca en el centro del tablero (fig 1). Cada jugador recibe 30 dirhams (5 monedas de 1 y 5 monedas de 5). Para 2 o 3 jugadores, cada uno recibe 15 alfombras de un mismo color que pone delante de él. Para 4 jugadores cada uno recibe 12 alfombras del mismo color. El jugador que haya estado más recientemente de vacaciones en Marruecos empieza. Los jugadores juegan en su turno siguiendo el sentido de las agujas del reloj.



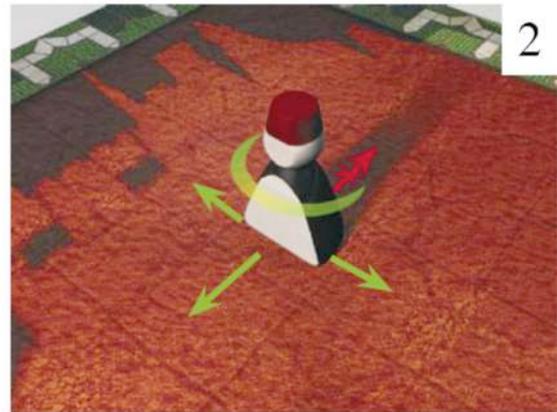
Desarrollo del juego

En su turno, el jugador realiza las tres acciones siguientes:

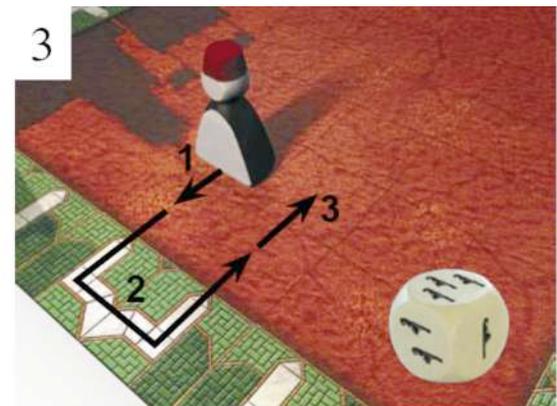
- Desplaza a Assam;
- si es necesario, paga su diezmo a un adversario;
- después coloca una de sus alfombras.

Desplazamiento de Assam

El jugador elige la dirección de desplazamiento de Assam **antes de lanzar el dado**; puede dejar a Assam en la orientación que ocupa en ese momento o girarlo un cuarto de vuelta hacia la derecha o a la izquierda (Assam no puede dar media vuelta) (fig 2).

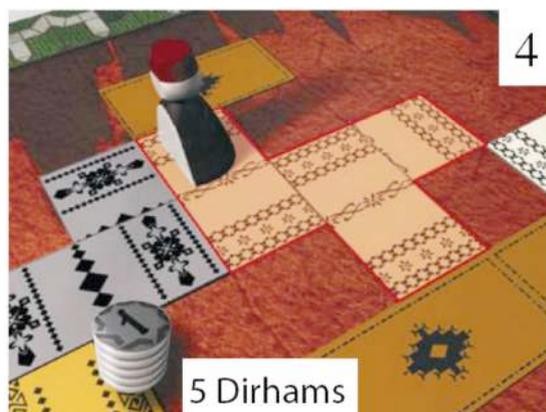


A continuación lanza el dado: el número de babuchas indicado por el dado determina cuántas casillas debe desplazarse Assam. Éste avanza en línea recta (no en diagonal) en la dirección elegida inicialmente. Si Assam sale del mercado hace la media vuelta indicada por las flechas (las flechas no cuentan como un punto de desplazamiento) (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 la alfombra. El diezmo total a pagar debe ser igual al número de casillas cubiertas por las alfombras del mismo color y adyacentes unas con otras con la que ocupa Assam, incluida ésta. Las casillas deben tener un lado común, las casillas en diagonal no cuentan. (fig 4)



El jugador no paga nada si Assam acaba su desplazamiento en una casilla vacía (sin alfombra) o sobre una casilla con una alfombra propia.

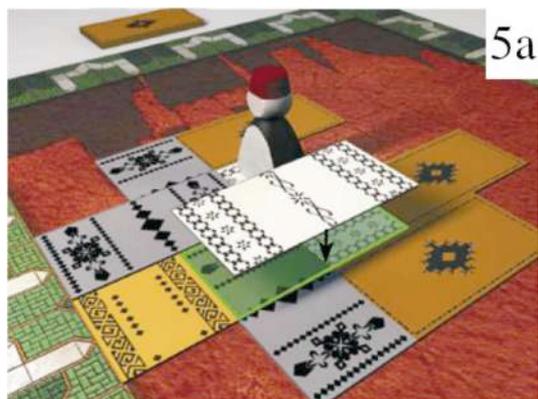
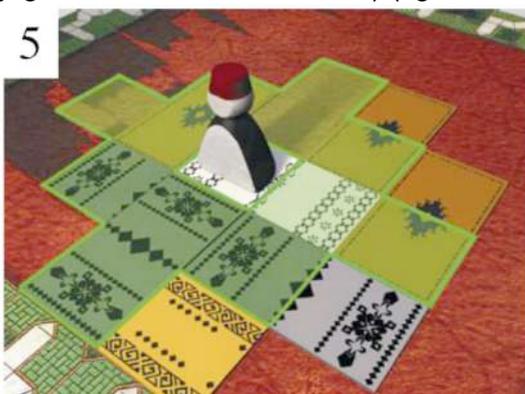
Colocación de alfombras.

El jugador pone una de sus alfombras al lado de la casilla donde se encuentra Assam, a lo largo de uno de los cuatro lados de esa casilla.

Una alfombra puede estar puesta sobre:

- 2 casillas vacías;
- una casilla vacía y la mitad de una alfombra (sin importar su color);
- sobre dos mitades de alfombras diferentes.

Una alfombra contraria no puede ser completamente tapada en una única colocación de alfombra (sólo podrá ser completamente tapada por dos mitades de alfombras, jugadas en diferentes turnos) (fig 5 a, b, c)





Fin del juego

El juego termina cuando se coloca la última alfombra. Cada mitad de alfombra visible, que ocupa una casilla, y cada dirham cuentan un punto. El jugador con mayor número de puntos gana. En caso de empate quien tenga más dirhams gana.

Para dos jugadores

Cada jugador recibe 30 dirhams y 24 alfombras de dos colores diferentes; se mezclan formando un montón. Las alfombras serán colocadas de una en una siguiendo el orden del montón.

El resto de reglas es idéntico.